

INTRIGUE SOLO ELECHOS

Saison 1 : *Watchers in the Dark.*

Objectifs : introduire le joueur au bg général d'Elechos ; le captiver et le conduire à s'investir.

Résumé général de la saison : le PJ prend contact au centre administratif pour obtenir son accréditation de résident ville basse. Là, le fonctionnaire l'oblige à accomplir diverses tâches pour parvenir à ses fins. Remarquant ses talents, il le recrutera dans l'Ordre du Rempart, les services de Renseignement de Luminis. Une organisation secrète, apolitique et laïque, chargée de protéger Luminis aussi bien des mutants que des terroristes et des excès du KA. Ce sera l'occasion de faire connaissance avec nombre de factions et personnalités, quel que soit son alignement, et de prendre des décisions importantes.

Episode 1

Récapitulatif des quêtes :

- Contacter Connely au Centre Administratif (quête générale).
- Convaincre le Guildien de pouvoir voir Connely.
- Obtenir sa CRVB (quête générale).
- Demander à Zeinmann des infos sur le Prophète Aleksander et le culte du Ver (facultatif).
- Faire signer à Aleksander les formulaires et les rapporter à Connely.
- Tamponner ou non les dossiers de réfugiés.
- Assister Connely en accueillant les réfugiés ; le protéger du demi-orc fou furieux.

Principaux NPC introduits :

- Connely, Edward. Trentenaire natif de Luminis, blond aux yeux verts, de taille moyenne. Connely est membre de l'Ordre du Rempart (secret), et il travaille officiellement au Centre Administratif de Luminis en tant que Secrétaire du Sous-Secrétariat aux réfugiés. C'est un homme calme, courtois et mesuré. Il s'exprime

avec un certain flegme. Il engagera le PJ pour l'aider : il est débordé. A la fin de l'épisode, étonné de l'efficacité du PJ, il l'embauchera pour « servir la Cité », sans en dévoiler davantage.

- Aleksander. http://fr.elechos.wikia.com/wiki/Proph%C3%A8te_Aleksander
- Zeinmann, Moshé. La quarantaine, natif de Lux, cheveux gris, yeux gris délavés par l'alcool, taille haute. Zeinmann est un détective privé, et aussi un puits de science. Contre une bouteille, il parlera au PJ de ce qu'il voudra entendre, l'assistant dans une quête de l'épisode 1 et certainement dans le futur. Il est affable, chaleureux, un peu blagueur et sera un ami fidèle du PJ.
- Depleinebesace, Alfred. La quarantaine, Gnome, natif de Luminis. Chauve, moustache noire, yeux sombres. Depleinebesace est le supérieur hiérarchique de Connely, et entrera en conflit avec le PJ si ce dernier se trompe dans la quête des tampons. Il a une sainte horreur des Hins, et sera un antagoniste mineur dans la Saison 1.
- Le Sourd, nom réel inconnu. 35 ans, propre sur lui, peut altérer son apparence via déguisements. Porte un appareil auditif techno-magique sur l'oreille gauche en permanence. Psychopathe notoire, meneur de la Ligue, il sera l'un des adversaires principaux de la Saison 1.

Principales Factions Intégrées :

- Ordre du Rempart : Services de Renseignement de la Cité. Organisation apolitique et laïque, vouée à la protection de Luminis. Ils combattent tous ceux qui menacent la population de Luminis, à tous les échelons. Au contraire des Vigilants, ils n'ont pas de force paramilitaire, et ne sont pas (encore) traqués par le KA, dont ils se méfient. Ils sont légitimes, car installés à Luminis depuis des siècles, et leur leader est Don Vincenzo, patricien d'une des familles nobles de la ville haute.
- La Ligue : société de criminels endurcis, n'ayant aucun objectif de conquête de territoire. Ils préfèrent s'enrichir via des coups indépendants, casses/séquestrations/vols/espionnage. Ils sont doués, et leur chef, Le Sourd, est un vrai psychopathe qui donnera du fil à retordre au Rempart, aux Vigilants, à la Milice, etc.
- Culte du Ver : <http://fr.elechos.wikia.com/wiki/Der%27Vermiis>

Synopsis détaillé :

- Rencontrer Connely.

Les rocs ou la milice ont donné au PJ comme instruction de se rendre dès que possible au Centre Administratif pour obtenir la CRVB, la carte de résident ville basse. Le PJ doit y rencontrer un certain fonctionnaire, M. Connely, à qui les Rocs auraient graissé la patte, et qui jouerait le samedi soir au poker avec la milice. En réalité, Connely se sert de ses bonnes relations avec les 2 factions pour tirer le plus de renseignements possibles sur la situation au camp et au Central. Le journal recensera donc comme première étape de la quête de résident la rencontre avec Connely. Une fois parvenu au Centre Administratif, le PJ doit convaincre le Guildien de le laisser rencontrer Connely sans rendez-vous. Le PJ peut aussi prendre rendez-vous. Le prochain peut-être fixé 6 mois et deux jours après. Autrement dit, pas le choix, il faut forcer la main du guildien. Ce dernier peut être convaincu, intimidé ou bluffé. Le PJ arrive donc au bureau de Connely. Il lui révèle avoir été envoyé par ses « amis » Rocs ou Miliciens. Pour Connely, c'est blanc bonnet bonnet blanc. Les Miliciens ne sont pour lui qu'une bande comme une autre. Connely commence par un laïus sur le nombre de réfugiés venant demander leur CRVB, le peu de logements disponibles, etc. Il laisse planer une menace indirecte, parlant des réfugiés conduits à retourner aux mines s'ils n'obtiennent pas leur carte. Le PJ réagira, et Connely lui proposera alors de prouver son désir de servir la Cité en commençant par lui rendre quelques services.

- Rapporter les formulaires signés :

Premier service : faire signer au Prophète Aleksander, Gardien des Ordonnateurs et Grand Thérapeute, deux exemplaires B-99 (un formulaire administratif particulièrement abscon) et rapporter les documents. Si le PJ le souhaite, Connely lui proposera de se renseigner sur le Culte du Ver et sur Aleksander auprès de l'ancien détective privé Zeinmann, que l'on trouve à l'Etoile de Luminis. C'est une quête facultative, plutôt importante. Zeinmann est un puits de science, et aidera le PJ à éviter les impairs dans toutes les quêtes de la saison 1. Si le PJ va voir ce PNJ, il devra lui apporter un petit remontant. Zeinmann est en effet porté

sur la bouteille, et aura besoin d'un verre ou deux pour se réveiller. Il fera un mini topo sur le culte du Ver, et expliquera au PJ qu'Aleksander est ultra dangereux, et lui dira quels mots employer pour ne pas le heurter. Le PJ ira donc ensuite (ou ira avant) voir Aleksander, au temple divin. Alek est un semi monstre, particulièrement intimidant. Le PJ devra sélectionner les bonnes options de dialogue (celles indiquées par Zeinmann), sous peine de recevoir une dose de poudre de Tyraver au travers de la figure (brûlures, malus charisme ou autre). Alek finira par signer les exemplaires, avec 3 fins possibles : 1, il ne signe pas et brûle le visage du PJ à la poudre, si ce dernier a été irrespectueux/grossier/menaçant. Le PJ devra recommencer la quête, à moins qu'il ne soit possible qu'il échoue, j'ai besoin d'une réponse, Ray. 2, il signe et menace le PJ, avant de le congédier, si ce dernier a été irrespectueux par ignorance des us. 3, il signe et offre un pendentif du Ver au PJ, si ce dernier a choisi les bonnes réponses, conformément aux instructions de Zeinmann. Le pendentif sera utile pour s'attirer les faveurs du Culte à l'avenir, dans les quêtes ou même dans le role-play. Le joueur retourne donc voir Connely, qui le félicite et lui verse 200 pecuniae pour la peine, mais ne lui fournit pas la CRVB pour autant. Il a encore besoin de ses services.

- Tamponner les bons papiers.

La 2eme mission sera administrative, Connely explique qu'il est absolument débordé, qu'on lui met la pression et qu'il a besoin de l'aide de PJ. Celui-ci doit examiner des dossiers (parchemins) de réfugiés des mines de longue date, et tamponner (accorder le sauf-conduit vers Luminis) ceux qui ne lui paraissent pas dangereux. C'est une sorte de mini jeu, un peu à l'image du jeu indie Papers Please. Une fois les parchos tamponnés ou non, ils seront soumis au contrôle d'un autre fonctionnaire, un Gnome du nom d'Alfred de Pleinebesace, souffle Connely. Si le PJ a fait erreur et tamponné des fichiers dangereux, ou a tamponné les fichiers Hins (pourtant parfaitement légaux), ou n'a PAS tamponné la fiche d'un tueur Gnome, la quête échoue, car De Pleinebesace ne valide pas. Il faudra recommencer.

- Rencontre avec Le Sourd, l'agression.

La troisième et dernière quête de l'épisode 1 sera l'occasion pour le PJ de faire face à un des antagonistes récurrents de la saison 1, « Le Sourd », ainsi que de prouver sa valeur à Connely, qui pensait s'en débarrasser après lui avoir signé son CRVB. La mission est simple, il suffit de recevoir les réfugiés et résidents venus faire des réclamations. Le 1^{er} sera le Sourd, un psychopathe membre de la Ligue, une

nouvelle faction criminelle. Le PJ remarquera un mécanisme techno-magique sur son oreille gauche. Il vient réactualiser une de ses fausses CRVB, celle-ci au nom de Domingo Elsordo (Dimanche Le Sourd, littéralement). Que le joueur décide ou non de tamponner n'aura aucune importance sur la suite. Le second sera une Hin venue obtenir une patente de négociant en fruits secs. Elle explique mourir de faim, et suppliera le PJ de lui délivrer sa patente. S'il le faut, elle ira jusqu'à soudoyer le PJ, voire lui proposera une passe. Elle est vraiment désespérée. Si le PJ refuse ou accepte après avoir pris l'or/le corps, il gagne en points Evil. S'il délivre la patente, points Good. Le 3eme sera un balaise demi-orc, un vrai malabar. Ce mastard bien baraqué ne vient rien réclamer, il vient plutôt gueuler que ça fait deux mois que son frère croupit dans les mines, et qu'il n'a tjs pas de sauf-conduit. Il se montre extrêmement menaçant, et défonce le mobilier. Le PJ a plusieurs choix : soit il l'assomme, soit il l'intimide, soit il le calme, soit il lui ment en lui faisant croire que son frère vient de recevoir son laissez-passer. En cas de succès, Connely remercie franchement le PJ, et commence à s'intéresser vraiment à lui et lui offre une bague qui éloigne le mauvais œil. En cas d'échec, même chose quand même, Connely apprécie les efforts déployés par PJ, même s'il a échoué. Il ne lui offrira cependant pas la bague. Dans tous les cas, il lui propose de « travailler pour la Cité », sans en dire davantage, et lui signe sa CRVB. Plus tard dans la même saison, Connely intégrera officiellement le PJ dans l'Ordre du Rempart, à raison (le PJ est good/neutre) ou à tort (le PJ est evil) et lui fera un topo. D'ici là, il veut encore le tester.

S01E02

Résumé :

Connely reçoit le PJ et lui confie une mission. Il lui explique qu'une cargaison de roche volcanique aurait été volée en plein Central. Un rapport administratif doit être préparé. Le PJ devra discuter avec les mercos chargés de la protection, les miliciens de faction. Que s'est-il passé ? Les mercos ne transportaient pas que la roche volcanique. Dans la caisse se trouvait surtout un chargement de Terxalyte, minéral utilisé comme stupéfiant, combustible ou même comme arme. La Ligue s'est emparée de la marchandise en se faisant passer pour des fonctionnaires du Ministère des Arcanes.

Résumé des faits passés :

Mardi 6, 9h30, place du marché Central, Luminis. Le Sourd, Cauchemar, la Science et Scalpel attendent l'arrivée de la caravane. Ils sont déguisés en fonctionnaires du Ministère des Arcanes, Département Techno-Magie (casque anamorphose. La Science a soudoyé deux miliciens à la triste réputation. Il leur a donné 1000 pecuniae chacun, et leur a promis 5000 une fois le contrat accompli. De quoi ne plus jamais bosser à la milice. Leur plan est de « confisquer » la Terxalyte sous prétexte d'un risque CTM (chimico-techno-magique). La Science a préparé de faux papiers (dont un mandat d'intervention-confiscation), tandis que les miliciens mettront la pression sur les mercenaires. Bientôt, l'escorte constituée de 8 hommes approche par la porte Nord. Une fois parvenus en ville, les quatre mercenaires Draconis regagnent leur Q.G, ne laissant que 4 mercenaires du capitaine Tyros. Les mercenaires se montrent réticents, et demandent à attendre que leur contact au sein du Ministère de la Défense n'arrive pour éclaircir la situation. Les miliciens payés par la Ligue interviennent alors, et menacent de les embarquer pour refus d'obéissance à un haut fonctionnaire. L'astuce fonctionne, et la Ligue repart avec la cargaison. Une fois parvenus à leur planque, Le Sourd, Cauchemar et la Science déballetent le contenu tandis que Scalpel se prépare à « récompenser » les deux miliciens. Evidemment, il compte les éliminer pour faire disparaître les traces. Coup du sort, l'un d'entre eux, Sam, parvient à s'échapper. Il prend la fuite, conscient qu'il ne peut se réfugier à la caserne après son forfait. Il trouve donc refuge à la Cathédrale de Chair.

Synopsis détaillé :

Le briefing :

Connely reçoit le PJ et le remercie pour tout ce qu'il a réalisé auparavant. Puis, il lui confie qu'une affaire inquiète la hiérarchie (il reste évasif sur « la hiérarchie »). Il apprend au PJ que le matin, vers 9h30, une cargaison de roche volcanique aurait été volée. Les suspects, déguisés en fonctionnaires et accompagnés de miliciens, auraient convaincu les mercenaires de les laisser partir avec une partie du chargement. Depuis, aucune trace, ni des suspects, ni des deux miliciens (deux manquaient encore à l'appel ce midi). L'affaire est embêtante, car la roche volcanique peut-être utilisée comme ingrédient alchimique par des mains malveillantes (c'est un mensonge, à ce stade, Connely ne tient pas à révéler au PJ la vraie nature de la cargaison, il veut le voir à l'œuvre). Il faut donc récupérer la cargaison, mettre la main sur les miliciens et arrêter les suspects. Bien sûr, Connely n'attend pas tout cela du PJ. Il veut juste être tenu au courant de toutes les évolutions de l'enquête. C'est lui qui se chargera d'envoyer des hommes arrêter les suspects. Il proposera au PJ de contacter Zeinmann pour quelques conseils (facultatif). Ainsi commence la mission.

Interroger les mercenaires (à l'étoile) :

Tous seront d'accord pour expliquer la genèse du vol. Ils diront tous que les Draco les ont quittés en arrivant en ville, en accord avec leur contrat. Eux devaient amener la caravane aux pieds du Métascenseur. 4 fonctionnaires des Arcanes et 2 miliciens les ont interceptés avant. Après, ils ne sont plus d'accord. Pour le chef, c'étaient d'authentiques fonctionnaires, et ils avaient les bons papiers.

Interroger la milice

Interroger Zeinmann