Un supplément pour Mass Effect : nouvelle ère Renaud Lottiaux

Ludmila « Lusie » Skorik

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Contributeur

Damien Pinel

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

Ludmila « Lusie » Skorik (artiste DeviantArt)

Mise en page

(Outrageusement inspirée du Shadowrun VS Quick-Start Rules)
Renaud Lottiaux

Les images d'illustration proviennent de différentes sources Artistes DeviantArt

LuckyFK, Master Ulukai, Eddy Shinjuku, Euderion, RenderEffect-Dan, Spiritius, DorianPavus

REMERCIEMENTS

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

Merci à Nicolas Vanacker pour ses conseils et avis toujours pertinents.

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 affillé à Bioware, Electronic Arts ou White Wolf Publishing.

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



TABLE DES MATIÈRES

ES ASARI	4
BIOLOGIE Morphologie Physiologie Reproduction Stades de développement	
HISTOIRE Fondation du Conseil Guerre du Dernier Cycle Bilan de la guerre Nouvelle ère	
CULTURE Comportement Filiation Ardat-Yakshi Kamal Voniferus Sexualité Coutumes Probatrices	 E E 2
ÉCONOMIE	10
GOUVERNEMENTFORCES MILITAIRES	11
IEUX ET PERSONNALITÉS	12
PERSONNALITÉS Conseillère Deela Tevos Ambassadrice Lamia Novo Docteur Liara T'Soni Samara Nyxoni Probatrice Odrade T'Ronis Aria T'Loak	1 <u>=</u> 1 <u>=</u> 1 <u>=</u> 1 <u>1</u>
LIEUX NOTABLES	16

Thessia	16
Illium	16
Cyone	
Lessus	
Lusia	
Nevos	
Niacal	
Sanves	19
ADDENDUM	20
NOUVELLES ARMES	21
Fusil d'assaut Séide	21
Fusil à pompe Disciple	
NOUVEAUX AVANTAGES	21
Diplomate (• •)	
Probatrice (• • • • •)	
Courtisane (e)	21
Ardat-Yakshi (e à eeeee	21
NOUVEAU TALENT	
Démone Asari	23
PERSONNAGES PRÉ-1	'RÉS25
SÉLIANA T'RONIS) = /
Naissance	
Enfance	
Demoiselle	
Guerre du Dernier Cycle	
Nouvelle Ère	
CRÉATION DU PERSONNA	
Points disponibles	
Remarques	
LAMIA EVEZIA	
Naissance	
Jeunesse	
Âge Adulte	
Guerre du Dernier Cycle	
Nouvelle ère	
CRÉATION DU PERSONNA	
Points disponibles	

NOTE : 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 Effet. Ainsi, le lecteur ayant déjà une bonne connaissance de l'univers officiel pourra, s'il le souhaite, focaliser son attention sur ces paragraphes.

Remarques.





Les asari, originaires de la planète Thessia, sont souvent considérées comme l'espèce consciente la plus puissante et la plus respectée de la galaxie connue. Ceci est en partie dû au fait qu'elles furent la première espèce de ce cycle à avoir découvert le vol supraluminique, à utiliser les relais cosmodésiques et à découvrir et coloniser la Citadelle.

Race mono-genre d'apparence féminine, les Asari sont connues pour leur élégance, leurs talents diplomatiques et leurs capacités biotiques. Leur espérance de vie d'une durée supérieure à un millénaire et leur physiologie unique leur permettant de se reproduire avec un partenaire de n'importe quel genre ou espèce leur donnent une attitude conservatrice, mais bienveillante envers les autres espèces.

Privilégiant la coopération et le compromis au conflit et à la violence, les Asari ont joué un rôle prépondérant dans la fondation du Conseil de la Citadelle et sont, depuis, au cœur de la société galactique.

BIOLOGIE

MORPHOLOGIE

Une Asari typique à une peau dont la couleur varie du bleu au pourpre. Certaines Asari peuvent avoir une peau plus verdâtre tirant sur le bleu sarcelle, mais cela est assez rare, de même que pour les tons allant vers le pourpre.

Certaines Asari ont des marques faciales dont la couleur et la disposition sont propres à chaque individu. Bien qu'il n'en soit rien, certaines de ces marques peuvent être assimilées à des sourcils par les humains.

En lieu et place de cheveux, les Asari possèdent des excroissances semi-flexibles à base de cartilage qui se développent en forme de crêtes recourbées se rejoignant à l'arrière du crane et ayant l'apparence de « tentacules ». Toutefois, ces structures sont rigides et ne peuvent donc se mouvoir comme des tentacules, ainsi que certains le pensent à tort.

PHYSIOLOGIE

Les Asari possèdent un système cellulaire doté d'étonnantes propriétés régénératrices : elles ne guérissent pas plus vite que les autres espèces, mais ont une espérance de vie particulièrement longue, dépassant les 1000 ans. De plus, leurs corps ne vieillissent pratiquement pas. En fin de vie, une Asari ne semble pas plus âgée aux yeux d'un humain qu'une séduisante femme d'une quarantaine d'années.

Les Asari sont également considérées comme particulièrement attirantes aux yeux des membres de nombreuses espèces, notamment celles ayant une morphologique proche de celle des Asari : Humains, Turiens, Butariens, etc. Au delà de leur plastique agréable à l'œil, l'attirance suscitée par les Asari envers les autres espèces est renforcée par des mécanismes neurochimiques, semblables à des phéromones.

REPRODUCTION

Bien qu'elles possèdent tous les attributs féminins d'une humaine, les Asari ne sont pas à proprement parler des femmes. Il s'agit en réalité d'une espèce mono-genre, les genres féminins et masculins n'ayant aucune signification pour les Asari. Elles ne sont pas asexuées pour autant, une asari ayant besoin du matériel génétique d'un partenaire pour procréer, et ce qu'elle que soit l'espèce ou le sexe du « père ». Le résultat de cette union est toujours une asari et dans le cas où les deux parents sont des Asari, le « père » est celle qui ne porte pas l'enfant. Ce procédé de reproduction unique est appelé « fusion ».

Durant la fusion, une asari harmonise son système nerveux avec celui de son partenaire, envoyant et recevant des impulsions électriques à travers la peau. Une expression couramment utilisée avant la fusion est "Embrasser l'Éternité", sans doute pour aider à focaliser l'esprit du partenaire. L'asari et son partenaire unissent temporairement leurs systèmes nerveux durant le processus, ce qui peut paraître déroutant pour un partenaire non asari. Ce moyen unique de

BIOLOGIE

Taille moyenne 1,72m Poids moyen 60 Kg

Espérance de vie > 1000 ans

Nombre de doigts

Nombre d'orteils

Couleur du sang Mauve

SOCIÉTÉ

Monde natal
Thessia

Nombre de colonies

Population totale
33 000 000 000

Premier Contact

-580 (découverte de la citadelle)

Gouvernement

République Asari

Régime politique

Démocratie participative

Democratic pa

Religions Siarisme

Culte d'Athamé

Langues

Haut Thessian



NOMS

Exemple de noms
de famille
Basia, Calis,
Dantius, Dlinaga,
Irissa, Iryxo,
Lallis, Numani,
Nyxori, Phori,
Sederis, Shoni,
Stori, Thani,
Tevos, Thanoptis,
TGoni, TLoak,

PRÉNOMS

T'Soni, Vasir

Exemple de

Aeian, Alestia,
Aria, Belas,
Belyna, Bezia,
Cyesia, Dahlia,
Jona, Falis,
Falyna, Liara,
Liselle, Mallene,
Mytis, Nassana,
Nela, Nilyna,
Rana, Shazea,

Tela, Treeya

reproduction est la raison pour laquelle toutes les Asari sont des biotiques talentueuses. Leur capacité innée à contrôler parfaitement leurs influx nerveux est très similaire à celle apprise durant la formation des biotiques.

Depuis que les Asari ont rencontré d'autres espèces conscientes, les partenaires non asari sont préférés pour la diversité génétique qu'ils apportent. Ce processus de reproduction peut conduire à une certaine confusion chez les non asari qui s'attendent à une progéniture « hybride ». Toutefois, cette progéniture est toujours à cent pour cent asari car ce n'est pas l'ADN qui est extrait du partenaire, mais plutôt le « schéma » permettant de compléter et harmoniser les gènes de la mère.

La capacité de fusion des Asari s'étend également à une connexion mentale, qui permet à l'asari d'explorer le patrimoine génétique de son partenaire et de sélectionner les traits désirés pour sa descendance. Au cours du processus, l'asari et son partenaire partagent leurs souvenirs, leurs pensées et leurs sentiments. Ainsi, il est possible pour une asari de fusionner avec un autre individu dans le seul but de partager des pensées et non pour se reproduire. Toutefois, l'écrasante majorité des Asari ne réalisent une fusion qu'avec un partenaire privilégié. En effet, laisser un inconnu pénétrer dans ses pensées les plus profondes et ses souvenirs les plus intimes n'est pas anodin. D'autant plus que la fusion est considérée comme une action très intime, comparable à un acte sexuel chez la plupart des autres espèces.

STADES DE DÉVELOPPEMENT

La vie d'une asari est divisée en trois stades, marqués par des changements biochimiques et physiologiques. Le premier stade est celui de la Demoiselle et commence à la puberté, vers l'âge de 30 ou 40 ans. Il est marqué par une forte envie d'explorer et d'expérimenter. La plupart des Demoiselles sont curieuses et très enclines aux divertissements en tout genres, notamment sexuels. La plupart des mercenaires asari sont des Demoiselles, leur envie d'expérimenter les poussant à explorer toutes les voies professionnelles possibles, surtout les plus « divertissantes ».

Le stade de Matrice commence aux alentours de 350 ans, même s'il peut survenir plus tôt si l'individu fusionne souvent. Cette période est marquée par un désir de s'établir dans un lieu et de fonder une famille.

Enfin, le stade de la Matriarche commence vers l'âge de 700 ans. Les Matriarches deviennent pour leur communauté l'équivalent de sages ou de conseillères, distribuant leur sagesse acquise au cours de leurs nombreux siècles de vie. De

par leur rôle important au sein de la société asari, les Matriarches vivent le plus souvent auprès des leurs. Il est donc très rare de rencontrer une Matriarche en dehors de l'Espace Asari.

Bien évidemment, une asari n'est pas conditionnée par son âge biologique et reste libre d'agir comme elle le souhaite. Ainsi, il n'est pas rare de voir une Demoiselle bien installée sur son monde d'origine, une Matrice qui préfère travailler plutôt que bâtir une famille ou encore une Matriarche totalement coupée de la vie communautaire.

HISTOIRE

Les Asari sont apparues sur Thessia, un monde fertile disposant d'importantes quantités d'élément zéro, ce qui provoqua l'apparition d'espèces naturellement biotiques.

FONDATION DU CONSEIL

Les Asari furent la première race contemporaine à découvrir le vol spatial supraluminique et à franchir les relais cosmodésiques. Quand elles ont découvert la Citadelle aux alentours de l'an 580 avant notre ère, les Asari ont rencontré les veilleurs, ces créatures mystérieuses dont l'aide muette leur a permis de remettre rapidement la station en service et d'en apprendre le fonctionnement basique. Soixante ans plus tard, les Galariens entrèrent en contact avec elles et les deux espèces décidèrent peu après de fonder le Conseil de la Citadelle.

Par la suite, les Asari ont poursuivi leur exploration de la galaxie. Aux environs de l'an 200 avant notre ère, elles établirent le Premier Contact avec les elcors et les aidèrent à trouver le relais cosmodésique le plus proche de leur monde et à établir une route commerciale régulière avec la Citadelle. Elles ont joué un rôle majeur dans leur ascension au sein de la communauté galactique.

En 2184, le croiseur asari Azedes rencontra la civilisation pré-stellaire des Ralois qui fut officiellement accueillie dans la communauté galactique une année plus tard.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Durant la Guerre du Dernier Cycle, les Asari refusèrent dans un premier temps d'aider les autres espèces dans l'effort de guerre, préférant utiliser leurs ressources à la défense de leurs propres mondes. Malgré cette précaution, les Moissonneurs percèrent facilement les défenses asari et débutèrent l'invasion de leur espace. Les tactiques de guerre éclair et d'attaque-repli des Asari permirent de ralentir l'avancée des Moissonneurs, mais pas de la stopper.



À court d'options, les Asari se résignèrent à rejoindre l'effort de guerre inter-espèce, offrant de nombreuses ressources tant matérielles que militaires afin d'achever la construction du Creuset et de renforcer les flottes alliées. Lors de la Bataille pour la Terre, les forces asari, en compagnie des autres armées coalisées, se jetèrent avec force dans la bataille finale contre les Moissonneurs.

BILAN DE LA GUERRE

Les Asari ont perdu des milliards des leurs durant la guerre. Mais ce chiffre, bien que colossal, représente moins de dix pour cent de la population asari à travers la galaxie. Leur impressionnante flotte de guerre a été sévèrement touchée, près de trente pour cent des vaisseaux ayant été détruits. Enfin, Thessia, leur monde d'origine, a subi des dégâts modérés mais ciblés et lourds de conséquences.

NOUVELLE ÈRE

La fin de la guerre marque pour le peuple asari le début d'une ère d'instabilité sans précédent. A l'instar de la plupart des mondes d'origines, Thessia n'est plus en mesure de subvenir seule à ses besoins depuis des siècles. Elle dépend très fortement de nombreuses colonies pour assurer l'approvisionnement en nourriture et en biens de première nécessité. La destruction des principales infrastructures spatio-portuaires et des systèmes d'alimentation en eau et en énergie sur une grande partie de la planète a rapidement plongé la population dans la famine et les épidémies.

Plus grave encore, privé de son réseau de communication planétaire, le gouvernement asari, fondé sur une démocratie participative poussée à l'extrême, avait cessé d'exister. Ne voyant pas d'autres alternatives, les grandes cités d'antan redevinrent autonomes afin de gérer localement les crises sanitaires et alimentaires. Les conséquences n'allaient pas trader à se faire sentir : émergence de conflits pour l'accès aux ressources vitales entre cités voisines, soulèvement populaire dans

certaines villes, famines, épidémies et émeutes dans les mégapoles ne pouvant subsister sans l'approvisionnement fourni par les colonies.

Face à cet effondrement politique et social, les forces armées présentes au sein des flottes de guerre parvinrent à conserver une certaine cohésion. Elles s'efforcèrent donc de gérer la crise en axant leurs actions sur deux points : l'approvisionnement en nourriture de Thessia et le rétablissement d'un réseau de communication planétaire.

Ainsi, des liaisons de ravitaillement entre Thessia et plusieurs colonies agricoles furent mises en place. Cependant, la situation sur les colonies n'était pas meilleure. Les infrastructures avaient également beaucoup souffert et des émeutes éclataient un peu partout. Pour ne pas simplifier les choses, la plupart des colonies agricoles, craignant la famine sur leur propre sol, étaient hostiles à l'idée d'envoyer le plus gros de leurs récoltes vers Thessia.

En 2188, face à une situation qui semblait devenir incontrôlable, les amiraux des différentes flottes mirent en place un gouvernement militaire afin de tenter de maîtriser la situation. D'importantes forces militaires furent déployées au sol et la loi martiale fut instaurée. Le gouvernement le plus démocratique de la galaxie venait de se transformer en régime militaire dirigé par une assemblée d'amiraux réunis en bureau politique.

Cette décision eût pour résultat d'aggraver la situation dans certaines cités de Thessia où la population, hostile à ce qu'elle considérait comme un coup d'état militaire, se lança dans une véritable guerre civile. Les combats furent nombreux et meurtriers des deux cotés. Les militaires finirent toutefois par imposer une paix relative, au prix de nombreuses pertes civiles.

L'année suivante, l'armée devait toujours faire face à des groupes terroristes hostiles à la dictature militaire, mais la situation était globalement sous contrôle. Dès lors, le gouvernement militaire pût commencer à organiser une reconstruction planétaire.



En 2190, Thessia commençant à retrouver un certain calme, les amiraux purent déployer des forces sur les principales colonies ayant basculées dans le chaos. La situation de certaines d'entre-elles était particulièrement préoccupante, comme sur Lusia où la « Révolte des Demoiselles » était en train de causer des ravages et de déstructurer profondément la société.

En 2192, en dehors de quelques poches de résistance, le calme et l'ordre étaient revenus sur Thessia. Les infrastructures de communication et de transports spatiaux étaient rétablies. L'année suivante, le gouvernement militaire restitua officiellement le pouvoir à la population civile de Thessia, qui instaura immédiatement un nouveau gouvernement participatif. Cet évènement fait encore aujourd'hui la fierté des civils et des militaires asari. En effet, l'histoire de nombreuses autres espèces a montré à quel point les régimes militaires rechignent à restituer le pouvoir une fois qu'il est entre leurs mains. Les amiraux asari, eux, n'avaient jamais eu d'autres ambitions que de faire ce qui était nécessaire pour reconstruire leur monde.

En 2197, Lusia, la dernière colonie rebelle, fut pacifiée. Le peuple asari était à nouveau unifié et vivait en paix. Bien que le chaos qui s'est installé sur Thessia et de nombreuses colonies après la guerre ait terni la réputation de sophistication et de sagesse des Asari, ce peuple est sorti grandi de cette période trouble et plus uni que jamais. Aujourd'hui, la Guerre du Dernier Cycle n'est plus qu'un mauvais souvenir.

CULTURE

COMPORTEMENT

En raison de leur extraordinaire durée de vie, les Asari ont tendance à envisager les évènements sur le long terme. Confrontées à une nouvelle espèce ou à une situation inattendue, elles préfèrent généralement l'observation à l'action immédiate. Les matriarches entreprennent parfois des actions en apparence incompréhensibles qui ne prennent tout leur sens que plusieurs décennies ou siècles plus tard. Au niveau des relations diplomatiques, cette philosophie se traduit par une recherche de l'équilibre en toutes choses : économie, politique et puissance militaire.

Les Asari étendent leur influence de manière subtile, à travers leur domination culturelle et leur supériorité intellectuelle. En prenant sous leur tutelle les nouvelles espèces avancées et en les invitant à rejoindre la communauté galactique, elles assurent la pérennité de leurs idées et de leurs croyances.

Elles ont également tendance à favoriser le communautarisme et les comportements consensuels entre elles. Par exemple, à bord d'un vaisseau, elles préféreront partager des cabines communes plutôt que de s'isoler dans des cabines individuelles.

FILIATION

Les Asari pensent que leur progéniture acquiert les meilleures qualités du « père » ayant fusionné avec elles, mais les preuves de cette croyance sont anecdotiques.

Certaines asari désapprouvent les conceptions interespèces, considérant que les traits génétiques et les connaissances culturelles obtenus à partir de ces accouplements « souillent » le patrimoine génétique et culturel de leur peuple. Avant la découverte de nouvelles espèces intelligentes, les Asari n'avaient de toute façon pas d'autre choix que de se reproduire entre-elles.

Cette position est aujourd'hui considérée comme rétrograde et archaïque. La majorité des asari considère que la procréation avec une autre espèce est un enrichissement, à tel point que la procréation entre deux asari est désormais considérée comme un gaspillage, voire un déshonneur. Le résultat de l'union de deux asari est aujourd'hui surnommé « sang-pur », ce qui est fortement insultant au sein de la société asari contemporaine.

ARDAT-YAKSHI

Le terme « Ardat-Yakshi », qui signifie « démones des vents nocturnes » dans un vieux dialecte asari, désigne une maladie génétique rare affectant certaines asari. Cette affection touche spécifiquement le système nerveux. Bien que celle-ci ne nuise pas directement aux asari qui en sont atteintes, lors d'un accouplement, le système nerveux de l'Ardat-Yakshi anéantit totalement celui de son partenaire, provoquant une hémorragie cérébrale dont les conséquences sont fonction de la gravité de la maladie. Les formes les plus bénignes de la maladie provoquent des troubles modérés et temporaires, tandis que la forme la plus grave condamne le partenaire à une mort certaine. Les Ardat-Yakshi ont également la faculté de dominer l'esprit des autres individus, quelle que soit leur espèce.

Les psychologues asari estiment que cette inaptitude à la fusion mentale exclut le développement empathique et débouche invariablement sur une forme de psychopathie.

Contrairement à la croyance populaire, les Ardat-Yakshi ne sont ni extrêmement rares (environ un pour cent de la population asari déclare le génotype AY), ni d'irrémédiables meurtrières. La plupart nouent et cultivent de multiples liaisons au cours de leur existence marginale. Bien qu'une rumeur soutienne l'existence de sociétés Ardat-Yakshi, elles sont par nature incapables de coopération à long terme. La variante mortelle de la maladie et fort heureusement extrêmement rare.

Ce mal est réputé incurable, car il est impossible de diagnostiquer la maladie avant qu'une asari atteigne sa maturité sexuelle, stade à partir duquel il est trop tard pour entreprendre une thérapie. La plupart des Ardat-Yakshi sont affectées à des programmes de réhabilitation ou assignées à résidence. Mais pour les porteuses de la forme sévère, les autorités imposent un choix difficile : vivre dans l'isolement au sein de couvents spécialisés ou être exécutées. Cette règle stricte et sévère s'impose à la société asari car la condition d'Ardat-Yakshi constitue une forte addiction. Les asari atteintes par la forme sévère de la maladie ne peuvent s'empêcher de s'accoupler, causant au mieux des traumatismes lourds, au pire la mort, chaque accouplement ne faisant que renforcer cette addiction. En effet, suite à un accouplement, une Ardat-Yakshi devient plus intelligente, plus forte et plus mortelle, sa maladie évoluant vers une forme plus sévère à chaque étreinte.

Les Ardat-Yakshi présentant la forme sévère de la maladie et refusant de se soumettre au choix imposé par les autorités sont pourchassées par les Probatrices.

Les Ardat-Yakshi sont une honte pour la culture Asari. Il est communément admis que cette condition est à l'origine du rejet de la société asari envers les « sangspurs ». En effet, seules les sangs-purs sont susceptibles de développer la maladie, qui est aussi vieille que l'espèce elle-même. Certaines asari prétendent que les Ardat-Yakshi constituent l'avenir de l'espèce Asari; une affirmation contredite par le fait que toutes les Ardat-Yakshi sont stériles.

KAMAL VONIFERUS

Le mythe de la « Kamal Voniferus » hante la plupart des asari qui cherchent à développer leur potentiel biotique à son maximum. Il s'agirait d'une sorte de Graal, une étape ultime dans la maîtrise de la biotique. En effet, cette croyance populaire laisse entendre qu'une asari peut atteindre un niveau de maîtrise de la biotique lui permettant de s'affranchir du carcan des aptitudes. Une Kamal Voniferus dépasserait la notion de « talents biotiques » et pourrait créer n'importe quel champ de gravité conforme aux lois de la physique.

Aucune preuve de l'existence des Kamal Voniferus n'a jamais été apportée. Il s'agit en réalité d'une sorte de « croque-mitaine », destiné à effrayer les jeunes asari et les mettre en garde face à la volonté de toute puissance que représente leur potentiel biotique. En effet, les Kamal Voniferus sont décrites comme des monstres assoiffés de sang, vivant en recluses et ayant perdu tout contact avec la réalité.

SEXUALITÉ

Les jeunes mâles de la plupart des espèces peuplant la galaxie ont tendance à avoir une fascination pour les Asari. Elles en sont parfaitement conscientes et n'hésitent pas à exprimer leur sexualité de manière provocante, ce qui est particulièrement vrai chez les Demoiselles. Cette attitude contraste fortement avec l'image d'une espèce puissante et réfléchie, considérée comme la plus influente de la galaxie.

En raison de leur sensualité naturelle et de leur capacité à se reproduire avec n'importe quelle espèce, les rumeurs sur les Asari et leur goût pour la débauche sont très répandues. Ces rumeurs sont, pour la plupart, les conséquences d'une désinformation ou d'une pensée perverse. En réalité, les Asari sont conscientes que si elles décident de construire une relation avec un membre d'une autre espèce, elles vont inévitablement vivre plusieurs siècles de plus que leur partenaire, à l'exception notable des Krogans qui ont une espérance de vie similaire à la leur. Par conséquent, dans ce genre de relation elles mettent de coté leur philosophie de « vision à long terme », savourant chaque moment passé avec leur compagnon. La principale conséquence de cette grande différence d'espérance de vie est que la plupart des Asari doivent élever leurs filles seules. Elles conservent toutefois en elle, toute leur vie durant, un souvenir fort du « père » de leurs enfants.



RenderEffect Da

Bien que la plastique avantageuse des Asari attise la convoitise des mâles de nombreuses espèces, ceux-ci sont généralement déconcertés, voir déçus lors de leurs premières expériences avec une Asari. En effet, pour ces dernières, la finalité biologique d'une relation charnelle est d'atteindre un « état de grâce » propice à la procréation par la fusion de l'esprit. Cet état est atteint par une fusion très profonde, amplifiée par l'excitation de zones érogènes décrites comme « bizarrement placées » par les membres d'autres espèces.

Chez la plupart de ces espèces, la sexualité est basée sur la pénétration, qui est à la fois la finalité biologique et la principale source de plaisir. Bien que la pénétration soit techniquement possible chez les Asari (elles disposent d'un orifice comparable à un vagin mais dont la fonction biologique est uniquement de mettre au monde des enfants), elle n'a aucun sens pour elles et ne leur procure aucun plaisir. Cette pratique est même considérée « contre nature » par beaucoup d'entre-elles, même si la plupart l'acceptent car elle fait partie intégrante de la sexualité normale et du plaisir des autres espèces.

Il est à noter que les mâles ayant une certaine habitude de la sexualité avec les Asari finissent par en retirer un plaisir particulièrement intense. L'union inédite du corps et de l'esprit décuplant les sensations ressenties.

COUTUMES

Les Asari célèbrent les rituels de fertilité printaniers de Janiris, qui marquent le début de la nouvelle année. Durant cette période, elles fabriquent des couronnes de fleurs et les offrent à leurs proches. Comme c'est le cas avec les vacances de certaines espèces de la Citadelle, la Fête de Janiris a été adoptée par d'autres espèces conciliennes.

PROBATRICES

Malgré le raffinement et la sophistication de la culture asari, le crime reste monnaie courante. L'ordre des probatrices est la solution imaginée par les Asari pour remédier à la criminalité la plus virulente. Les probatrices sont très peu nombreuses, du fait du très haut niveau de mortalité des entraînements et de la vie rude et austère à laquelle elles sont contraintes.

Marginales et affranchies des lois, les probatrices sont une caste d'exécutrices qui opèrent presque exclusivement au sein du territoire Asari. Au cours des dernières décennies, les probatrices ont démantelé à elles seules plusieurs dizaines d'organisations criminelles, d'obédience asari ou non. D'emblée enclines à la subtilité, elles n'hésitent pas, néanmoins, à employer la force si la situation l'exige. Rompues à tous les arts du combat, biotiques puissantes, adeptes de l'ascétisme, impitoyables et pleines de ressources, les probatrices sont un objet d'admiration autant que de crainte au sein de la société Asari.

Bien qu'elles opèrent en général en solitaire, leur efficacité procède de l'immense corpus de connaissances auquel elles ont accès. Toute asari appelée à rejoindre les probatrices justifie de plusieurs siècles d'expérience en matière d'enquête criminelle, de renseignements ou d'expertise militaire.

Les probatrices sont portées à l'indépendance, elles ne sollicitent de l'aide que rarement, voire la dédaignent, puisqu'un tel niveau d'expertise et d'expérience se traduit souvent par un ego surdimensionné. Les conflits d'intérêts sous-tendus par une telle arrogance ont contraint l'Ordre des probatrices à élaborer le « Code des Probatrices ». Celui-ci est constitué de cinq cents serments qui décrivent toutes les situations qu'une probatrice peut être amenée à rencontrer et définit l'attitude à adopter en conséquence.

En prêtant serment, les probatrices s'engagent à protéger les innocents, à châtier les criminels et à garantir les lois et les normes de la société Asari. Les serments ont une vocation conservatrice : ils imposent aux probatrices de se soumettre à la distribution des pouvoirs en vigueur au sein de la société Asari et préviennent d'un éventuel coup d'état. Néanmoins, l'éventualité d'une telle insurrection n'est jamais totalement écartée par les élites asari.

Le troisième serment permet à une probatrice de prêter allégeance à un tiers. Cette allégeance surpasse les prescriptions du Code lui-même. En général, ce serment est invoqué lorsqu'une probatrice à l'intime conviction que face à une situation complexe, accepter des nuances incompatibles avec le Code, permet de mieux servir l'intérêt général. Elle s'en remet alors au jugement d'une personne qu'elle jure d'assister jusqu'à résolution du problème. Si celle-ci contraint la probatrice à accomplir des actes déshonorants, cette dernière peut décider de la tuer une fois libérée de son serment.

De part les énormes sacrifices personnels auxquels elles consentent, leurs compétences hors du commun et leur intransigeance quant au respect du Code, les probatrices sont particulièrement respectées au sein de la culture asari.

ÉCONOMIE

Les Asari possèdent la sphère d'influence économique la plus vaste de la galaxie. Elles réalisent des échanges commerciaux massifs et ont d'innombrables contacts. De grandes corporations telles que celles des villes de Serrice ou d'Armali possèdent un quasi-monopole dans le domaine des technologies biotiques de pointe. Du fait de leur influence politique et économique, un embargo de la part des Asari aurait des conséquences désastreuses pour l'économie d'une espèce qui en serait la cible.

RELIGION

Le siarisme, culte panthéiste du Grand Tout, est le principal courant religieux asari. Pour ses fidèles, l'univers est une conscience dont chaque être vivant est un aspect. La mort n'est que le retour de l'énergie spirituelle d'un individu au sein de la grande conscience universelle. Bien que les siaristes ne croient pas en la réincarnation à proprement parler, ils pensent que l'énergie spirituelle libérée après la mort est recyclée dans d'autres être vivants.

Le siarisme s'est répandu après que les Asari ont quitté leur monde d'origine et découvert leur capacité à fusionner avec toute forme de vie. La fusion est pour les siaristes la preuve ultime que toute vie est intrinsèquement liée au Grand Tout. Les prêtresses siaristes prêchent l'unité des multiples éclats de la conscience universelle.



Avant l'apogée du siarisme, les religions asari étaient aussi diverses que leurs opinions politiques. L'une des rares religions pré-siaristes existant encore aujourd'hui est le culte monothéiste de la déesse Athamé, qui incarne les trois cycles de la vie d'une asari : Demoiselle, Matrice et Matriarche.

Les Asari jurent souvent en disant « par la Déesse », le mot Déesse faisant référence à Athamé. Généralement, il s'agit plus d'un héritage culturel que du reflet de la croyance d'un individu, à l'instar de l'expression « mon Dieu » chez les humains.

GOUVERNE-MENT

Le gouvernement mondial est un concept relativement nouveau pour les Asari, dont le monde d'origine de Thessia a longtemps abrité de grandes cités républicaines proches des cités-États de la Méditerranée antique sur Terre. La culture asari étant basée sur le consensus et le compromis, le commerce et la discussion ont toujours prévalu sur l'accumulation des ressources et le conflit.

Avec l'âge de l'information s'est opéré un rapprochement inévitable des cités-États. Par le d'Internet, la communication s'est progressivement transformée en « démocratie électronique » sans politiciens ni élections, mais où chaque citoyen peut faire entendre sa voix. Les forums et les salons de discussion accueillent en permanence des débats politiques modérés par des IV spécialisées. Dans la pratique, l'opinion des Matriarches est souvent décisive, les jeunes asari s'en remettant à la sagesse millénaire de leurs aînées. Par ailleurs, en temps de crise, lorsqu'une décision rapide est nécessaire et que l'heure n'est plus au débat public, les Asari se tournent toujours vers les Matriarches.

Depuis la fondation du Conseil de la Citadelle, les Asari en constituent la branche diplomatique.

FORCES MILI-TAIRES

L'armée asari ressemble par bien des aspects à un groupement de tribus guerrières sans structure centralisée. Chaque communauté organise ses propres unités et désigne un chef pour les commander. Si les unités des grandes cités sont nombreuses et bien équipées, celles des villages fermiers sont le plus souvent constituées de quelques asari équipées d'armes de poing. Il n'existe aucun uniforme, chaque soldat est libre de choisir sa tenue. Malgré tout, l'armée asari n'est pas une simple milice, mais bel et bien une armée de métier à plein temps.

COMBATTANTS

Généralement, les combattantes asari, aussi appelées « chasseresses », sont des Demoiselles ayant consacré 20 ou 30 ans à l'étude des arts martiaux. Dès son plus jeune âge, une asari ayant décidé de prendre les armes se consacre entièrement à l'étude du combat sous toutes ses formes, jusqu'à devenir une véritable machine à tuer au sens littéral. A l'issue de cette formation, elles disposent d'un sens tactique très développé, d'une vision de prédateur et de la grâce et la rapidité d'un félin.

Les chasseresses se battent seules ou par paires, selon les tactiques enseignées dans leur ville d'origine. Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir vaincu une chasseresse en combat singulier. Les pouvoirs biotiques sont si répandus chez les Asari qu'ils constituent un prérequis à la formation militaire : ainsi, toutes les chasseresses sont des biotiques accomplies. A l'exception de quelques krogans, aucune autre espèce ne peut rivaliser en terme de puissance biotique avec une chasseresse asari.

Fluides et mobiles, les troupes asari ne sont cependant pas aussi résistantes que leurs équivalents krogans, turiens ou humains. En raison de la petite taille de leurs unités et de leur manque d'équipement lourd, elles sont incapables de mener une guerre conventionnelle et encore moins de tenir une position. En revanche, elles excellent dans les missions de guérilla : embuscade, sabotage, infiltration et assassinat. Leurs actions visent à démoraliser leurs ennemis, qui se voient contraints de mener des actions anti-guérillas aussi épuisantes qu'infructueuses. Les chasseresses asari furent parmi les premières personnes à être choisies comme Spectres et ont joué un rôle clé au cours de la Rébellion Krogan.

Comme le résume bien le diction Turien : « Les Asari sont les meilleures guerrières de la galaxie. Heureusement, elles ne sont pas très nombreuses ». Toutefois, contrairement à ce que prétend ce dicton, l'armée asari dispose d'effectifs très important.

FLOTTE DE GUERRE

Les Asari possèdent l'une des flottes les plus puissantes de la galaxie. On dénombre aujourd'hui 17 cuirassés, dont le *Destiny Ascension*, un vaisseau d'une puissance incroyable pouvant rivaliser avec une flotte complète. Il est le vaisseau amiral de la Flotte du Conseil. Malgré la puissance de leurs nombreux cuirassés, les Asari préfèrent utiliser des flottes mobiles de chasseurs et de frégates, incarnant mieux leurs tactiques d'attaque rapide / repli sous la forme d'essaims agiles, plutôt que d'avoir recours à des flottes massives de vaisseaux puissants mais lents.

DÉFENSE

⊂uirassés

17

Porte-chasseurs

43

Croiseurs

76

Frégates

480

Infanterie 280 000 000

EXEMPLE

Cuirassés

Destiny Ascension

Croiseurs

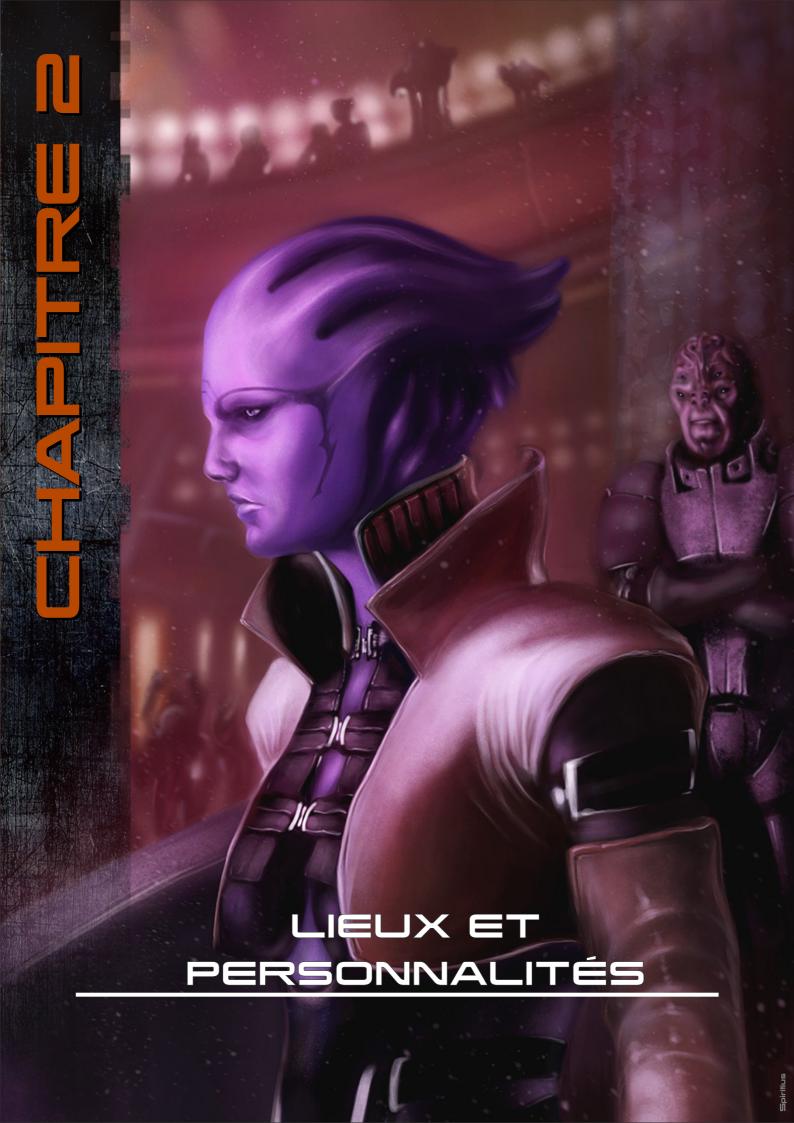
Azedes

Cybaen

Nefrane

Vaisseaux civils

AML Demeter





PERSONNALITÉS

CONSEILLÈRE DEELA TEVOS

En tant que membre du Conseil de la Citadelle, Deela Tevos est sans aucun doute l'asari la plus influente de la galaxie. Fine diplomate, elle n'hésite cependant pas à faire passer les intérêts des Asari avant celui des autres peuples.



Elle a connue plusieurs carrières avant de devenir

Conseillère. Elle fut tout d'abord membre d'un commando, d'élite, avant de créer sa propre société de consulting en matière de sécurité et de défense. A l'âge de matriarche, elle s'installa sur Cyone pour en devenir d'une des personnalités d'importance œuvrant à la gestion et à la protection de cette colonie stratégique. C'est en 2151 qu'elle fut nommée au poste de Conseillère.

Guerre du dernier cycle

Avant que la Guerre du Dernier Cycle n'éclate, tout comme les autres membres du Conseil, elle ne prit pas au sérieux les rumeurs concernant l'existence des Moissonneurs. Elle refusa notamment de croire que Saren, un des Spectres du Conseil, avait trahi les siens.

Nouvelle ère

Après la guerre, Deela mena une politique particulièrement active pour aider les peuples galactiques à rebâtir leurs mondes. Elle promulgua une loi qui allait porter son nom, la « Loi Tevos » , afin de lever un impôt exceptionnel dont les recettes étaient destinées à être versées aux peuples les plus touchés. Bien que sa motivation profonde fut d'aider son propre peuple, ses actions profitèrent à l'ensemble des espèces.

Les observateurs sont unanimes sur le fait que ses actions furent déterminantes dans la reconstruction de la galaxie. Elle bénéficie depuis d'une aura sans précédent. Deela est une citoyenne de tout premier plan, aimée de son peuple et respectée par la plupart des espèces.

AMBASSADRICE LAMIA NOVO

Bien que les Asari soient représentées au Conseil, elles disposent d'une ambassadrice sur la Citadelle. En effet, un conseiller ne représente pas son peuple, mais agit pour le bien commun et place l'intérêt général au dessus de celui de sa propre espèce.



Âgée de 831 ans, Lamia Novo est ambassadrice depuis 2183, sa prédécesseur ayant été tuée durant l'attaque de la Citadelle par Saren. C'est une personne froide et directe mais disposant d'un sens aigu de la diplomatie.

Elle a d'excellentes relations avec les ambassadeurs des autres espèces et joue régulièrement le rôle de médiatrice lorsque des tensions apparaissent entre deux espèces. Contrairement à la Conseillère Tevos, elle ne cherche pas à favoriser directement son peuple. Selon elle, le meilleur moyen d'assurer un avenir serein aux Asari est de veiller à ce que l'ensemble des espèces aient un accès équitable aux ressources et aux richesses, tout en évitant qu'une espèce n'en vienne à dominer nettement les autres. Sur ce dernier point, elle est particulièrement attentive à l'évolution des humains, qu'elle considère comme un danger potentiel.

DOCTEUR LIARA T'SONI

Le docteur Liara T'Soni est une scientifique spécialisée dans l'étude des Prothéens; une espèce qui la fascine depuis son plus jeune âge. En dépit de sa jeunesse, Liara est l'une des plus grandes spécialistes vivantes des Prothéens. Bien qu'elle soit une puissante biotique, Liara préfère la tranquillité des



préfère la tranquillité des sites de fouille et des laboratoires de recherche aux zones de combat.

Guerre du dernier cycle

Liara joua un rôle important durant la Guerre du Dernier Cycle, puisque c'est elle qui informe le Conseil de l'existence du « Creuset ». Elle a également participé à la traque du « Courtier de l'Ombre ».

Nouvelle ère

En tant que membre de l'équipe du commandant Shepard durant la guerre, sa notoriété est aujourd'hui d'ampleur galactique. Elle est toutefois retournée à l'anonymat, continuant probablement ses travaux sur l'étude de la civilisation Prothéenne.

SAMARA NYXONI

Samara Nyxoni est une exprobatrice de légende. Elle fut membre de l'équipe du commandant Shepard, ce qui lui vaut une partie de sa renommée. Mais son statut de probatrice et la tragédie personnelle dont elle fut victime forgèrent définitivement sa légende.



Famille

Samara eut trois filles, mais découvrit avec horreur que toutes étaient porteuses du gène Ardat-Yakshi. Deux de ses filles, Falere et Rila, décident de se retirer sur Lessus dans un monastère dédié aux Ardat-Yakshi afin de poursuivre leur vie dans l'isolement et la méditation. Mais Morinth, la plus ingénieuse et la plus valeureuse de ses filles, décida d'embrasser sa condition d'Ardat-Yakshi, assassinant violemment ses victimes et échappant constamment à la justice en usant de son intelligence hors du commun et de ses puissantes capacités biotiques.

Probatrice

Samara renonça alors à ses possessions et embrassa le Code pour devenir probatrice. Elle n'eut alors d'autres buts que de traquer Morinth, qu'elle pourchassa à travers la galaxie durant des siècles. Ce n'est qu'en 2185 qu'elle retrouva sa trace sur Omega. Face à elle, Samara n'hésita pas une seconde et tua sa propre fille de sang froid.

Guerre du dernier cycle

Durant la Guerre du Dernier Cycle, le monastère de Lussus où ses deux autres filles vivaient recluses, fut attaqué par les Moissonneurs. Samara se rendit sur place pour tenter de protéger ses filles mais ne put empêcher la mort de Rila et la destruction du monastère.

Nouvelle ère

Après la guerre, Samara décida de rester sur Lussus, auprès de son unique fille survivante. Elle entreprit la reconstruction du monastère afin qu'il puisse de nouveau servir de sanctuaire pour les Ardat-Yakshi. Elle dirige aujourd'hui cette institution, ayant renoncée à sa carrière de probatrice.

PROBATRICE ODRADE T'RONIS

La probatrice Odrade T'Ronis est connue du grand public car elle est la seule probatrice à vivre en dehors de l'espace Asari et plus précisément sur la Citadelle. Comme toutes les probatrices, elle inspire à la fois la crainte et le respect.



Avant de devenir probatrice, Odrade a été

successivement commando, consultante en défense et sécurité dans une société qu'elle a co-fondé avec Deela Tevos, responsable d'un important consortium militaro-industriel, mère au foyer et enfin chasseur de prime.

Elle était à la tête d'une fortune personnelle très importante avant de renoncer à tous ses biens, qui furent légués à sa fille, pour devenir probatrice.

Nouvelle ère

En 2187, alors que les Asari n'ont plus de gouvernement officiel, l'amirauté asari demande son aide afin de rétablir l'ordre. Profitant du chaos, de nombreuses asari sans scrupules travaillant sur la Citadelle profitent de leur privilèges afin de s'enrichir. Certaines vendent des informations, d'autres falsifient des documents pour le compte de trafiquants, d'autre encore fournissent des codes de sécurités à des esclavagistes.

Sa mission est donc de nettoyer la Citadelle des brebis galeuses, pendant que l'armée fait de son mieux pour rétablir l'ordre sur Thessia. Elle s'installe donc sur la station et commence sa traque des « criminels en col blanc ». Son efficacité deviendra légendaire, et, après quelques années, la corruption parmi la population asari sur la Citadelle atteindra un niveau historiquement bas.

Elle vit toujours sur la Citadelle aujourd'hui, dans un modeste appartement de fonction fourni par le gouvernement asari. De là, elle continue de traquer toutes les asari ayant fait le choix de transgresser les lois de son peuple.

ARIA T'LOAK

Jeunesse

On connaît peu de chose de la jeunesse de la mystérieuse et fascisante Aria T'Loak. La légende raconte que lors de son arrivée sur Oméga, elle avait déjà écumé la plupart des planètes des Systèmes Terminus et dirigeait de nombreux trafics organisés en tous genres : armes, prostitution drogue esclavos



prostitution, drogue, esclavage, etc.



Arrivée sur Omega

En 1878, ambitieuse et déterminée, Aria décida de s'installer sur la station Oméga et d'en prendre le contrôle. Cette station stratégique, située au carrefour des Systèmes Terminus, de l'Espace Concilien et de la Travée de l'Attique, constituait un lieu idéal pour devenir le centre opérationnel de ses activités.

Lors de son arrivée sur Omega, elle se fit embaucher au bar de « L'au delà » en tant que danseuse exotique afin d'infiltrer discrètement la station et d'en comprendre les rouages. Elle tua le propriétaire du club peu de temps après et en revendiqua la propriété. Sa stratégie consista ensuite à former des alliances avec les différents groupes de mercenaires de la station afin de consolider son pouvoir. Finalement, elle renversa « le Patriarche », le Krogan qui dirigeait la station, en lui faisant montre de son exceptionnelle puissance biotique. Elle décida de l'épargner et de le prendre à sa solde afin qu'il serve d'exemple à ceux qui oseraient la défier.

Guerre du Dernier Cycle

Durant la guerre, Aria tomba dans un piège tendu par Cerberus et perdit la station après un combat court mais intense. Suite à ce terrible évènement, elle se rendit sur la Citadelle, où elle négocia directement avec la Conseillère Tevos son droit de séjour.

Nombreux sont ceux qui auraient souhaité que la Conseillère Tevos profite de cette occasion pour arrêter et juger cette criminelle d'envergure galactique. Cependant, l'autorité de la Citadelle ne s'étendant pas aux Systèmes Terminus, les activités illégales menées par Aria dans cette zone ne sont pas du ressort de la justice Concilienne. Ces activités ont bien entendu un impact fort sur l'Espace Concilien et la Travée de l'Attique, mais de manière suffisamment indirecte pour qu'Aria ne puisse être inquiétée. Toutefois, face à une personnalité aussi nuisible et dont les activités sont connues de tous, la Conseillère Tevos aurait pu décider de procéder à une arrestation arbitraire, qui n'aurait contrarié que les plus acharnés des défenseurs du droit concilien.

Mais dans le contexte de la guerre contre les Moissonneurs, la Conseillère préféra accepter la présence de la Reine Pirate sur la Citadelle en échange de son aide pour négocier le ralliement des groupes mercenaires des Systèmes Terminus. Aria accepta cette condition et mena à bien sa mission, consciente que l'enjeu de cette guerre était au dessus de toute autre considération.

Jamais à cours de ressources, elle mit à profit cette situation en passant plusieurs mois sur la Citadelle à réorganiser ses forces, puis elle lança une contre-attaque pour reprendre Omega.

Suite à de violents combats, particulièrement destructeurs pour la station, elle parvint à tuer Oleg Petrovsky, qui était devenu le nouveau maître des lieux, et à débarrasser la station des forces de Cerberus. Elle se lança alors dans un discours enflammé à l'intention du peuple d'Omega, annonçant triomphalement qu'elle avait repris la station et qu'ensemble, ils la reconstruiraient, envoyant un message fort au reste de la galaxie : « Il ne faut pas faire chier Oméga ! » (sic).

Nouvelle ère

Après la guerre, Aria poursuivit l'effort de reconstruction d'Omega. L'énergie qu'elle avait déployé pour reprendre la station des mains de Cerberus avait galvanisé ses habitants, la rendant encore plus populaire auprès de ses fidèles et plus redoutée que jamais par ses ennemis.

La manière dont elle a négocié sa présence sur la Citadelle auprès de la toute puissante Conseillère Tevos, profitant ainsi d'un asile sûr et idéal pour réorganiser ses forces, a imposé le respect, même auprès de ses ennemis jurés.

Elle a retrouvée aujourd'hui sa place sur la station, où elle dirige toujours ses affaires depuis son salon privé du club L'éternité. Son surnom de « Reine Pirate » n'a jamais été aussi légitime.



THESSIA



Région
Espace Concilien
Secteur
Nébuleuse d'Athéna
Système
Parnitha
Population
4 713 000 000
Capitale
Serrice

DONNÉES
Pression 1 atm
Température 25°C
Gravité 1,1g



Systèmes Terminus

Secteur
Nébuleuse du Croissant

Système

Tasalé

Population

79 430 000

Capitale

Nos Astra

Fondation

1617

DONNÉES

Pression 1,2 atm

63°C

1,2g

LIEUX NOTABLES

THESSIA

Le monde d'origine des Asari, Thessia, est le centre économique le plus important de la Voie Lactée. Il a été surnommé « la perle de la galaxie », « l'apex de la démocratie » ou encore « le cœur brûlant de l'amour galactique ». Thessia possède un environnement riche en élément zéro, au sein duquel des formes de vie uniques ont pu se développer. On peut y trouver nombre d'espèces biotiques et beaucoup d'autres qui résistent simplement aux effets de cet élément.

Les voyages vers cette planète font l'objet d'une régulation stricte, mais la contrebande demeure un véritable problème. Les réserves de la planète en élément zéro sont si abondantes qu'elles influencent nettement le cours de l'ézo à travers toute la galaxie. Thessia n'a connu aucun conflit externe ou interne depuis des siècles. Par ailleurs, elle présente un taux remarquablement faible de maladie, de criminalité ou de famine, et profite d'une économie stable soutenue par de riches colonies et de vastes réserves d'élément zéro.

Pour de plus amples informations sur l'histoire de Thessia, se référer à la section consacrée à l'histoire du peuple Asari.

Illium est l'une des plus récentes colonies asari, elle fait partie de celles établies au cours de la 7ème vague d'expansion. En raison des températures élevées qui y sévissent, la colonisation en surface n'est possible qu'aux latitudes polaires. Dans les zones plus équatoriales, la population est regroupée dans d'immenses gratte-ciels arcologiques pour échapper à la chaleur écrasante qui règne à la surface.

Illium est un monde-éden classique, qui fut développé pour servir de pivot commercial entre les Systèmes Terminus et les Républiques Asari. Officiellement, Illium n'a jamais relevé de la souveraineté asari : elle a été colonisée et administrée par des groupes privés asari. Ceci a permis de créer une enclave d'intérêt asari où les lois Conciliennes ne s'appliquaient pas. En effet, haut lieu du commerce asari d'une prospérité insolente, Illium a toujours été célèbre pour ses conditions de travail abusives et sa législation qui cautionne quasiment tout sauf le meurtre. Les réglementations douanières strictes d'ordinaire applicables à l'espace concilien, telles que les normes de sécurité, la proscription de certaines substances et du trafic d'organismes intelligents, ont été allégées. Cela a permis à Illium d'abriter

une production d'armes et de produits pharmaceutiques qui seraient hors-la-loi partout ailleurs. Cette industrie est d'autant plus lucrative que le servage y est monnaie courante.

Illium est une planète commerciale ; on y croise donc beaucoup de nouvelles cultures et de nouveaux biens. Pour leur sécurité, les nouveaux arrivants sont invités à éviter de signer quoi que ce soit, en raison des dispositions légales laxistes régissant la planète. Une signature malencontreuse pourrait par exemple les transformer en esclaves volontaires!

En tant que telles, les drogues sont parfaitement légales à partir du moment où elles sont dûment déclarées. Il en va de même pour toutes les technologies, armes et individus sous contrat de servage. Très peu de quariens ont pu poser le pied sur Illium car les dirigeants d'Illium interdisent à la Flotte Nomade de pénétrer dans le système stellaire.

Malgré ses dérives, Illium est réputée pour son glamour, son luxe et sa sécurité assurée par une surveillance de tous les instants, ce qui en fait une destination touristique prisée. D'innombrables célébrités ont un pied-à-terre sur Illium, en particulier dans sa capitale Nos Astra. La seule entrave au commerce réside dans ses lourdeurs administratives, qui sont tolérées car elles sont un facteur de sécurité. Considérations économiques mises à part, les médias locaux exaltent de façon très démagogique la fibre « nouveaux riches » des habitants à grand renfort de listes des « PDG les plus sexy » et autres « dix plus grosses fortunes ».

Durant la Guerre du Dernier Cycle, les Moissonneurs ont rencontrés sur Illium une résistance surprenante. Ses dirigeants, paranoïaques et désireux de conserver leurs fortunes à tout prix, avaient une grande influence à la fois dans l'Espace Concilien et dans les Systèmes Terminus. Ils disposaient d'une importante force de défense et d'un large arsenal d'armes à fission. Dans la brève bataille spatiale qui eut lieu, ces armes furent utilisées contre les transports de troupes plutôt que sur les cuirassés presque invulnérables. En Moissonneurs, conséquence, l'inévitable invasion terrestre fut largement ralentie, ce qui permit de limiter fortement les destructions et les pertes au sein de la population.

À l'issue de la guerre, Illium fut l'une des colonies majeures les moins touchées. Profitant de la profonde confusion qui régnait au cœur du pouvoir asari, les dirigeants d'Illium assouplirent d'avantage les réglementations locales, s'alignant ainsi sur ce qui se pratiquait couramment dans les Systèmes Terminus. Cela permit de faire baisser d'avantage les coûts de production et de maximiser les profits dans une galaxie où de nombreuses planètes manquaient



Température

Gravité

de tout.

Lorsque l'ordre fut de retour sur Thessia et dans les principales colonies, le gouvernement Asari tenta d'influencer les dirigeants d'Illium afin qu'ils reviennent à des pratiques plus acceptables. Ces derniers refusèrent en bloc, arguant que s'ils faisaient machine arrière, cela porterait gravement atteinte à l'économie de la planète. Ils ajoutèrent que dorénavant, Illium n'aurait plus aucun compte à rendre, ni au gouvernement Asari, ni aux entreprises sous contrôle de ce gouvernement. En d'autres Illium devenait totalement termes. indépendante et faisait désormais partie des Systèmes Terminus.

De fait, les colonies mineures présentes dans les systèmes voisins et sous forte influence d'Illium, se sont retrouvées exclues de la Travée de l'Attique. On peut citer par exemple Zesmeni ou la géante gazeuse Naxell, dont les ressources sont exploitées par une société privée humaine.

Les dirigeants d'Illium ont joué à un jeu dangereux, car en quittant le giron de la Travée de l'Attique, la planète n'est plus officiellement sous la protection du gouvernement Asari. Toutefois, ils savent pertinemment que les biens produits sur Illium sont trop rares, précieux et bons marchés pour que les Asari n'interviennent pas en cas d'attaque de la planète. De plus, Illium dispose d'une force de frappe suffisante pour dissuader la plupart des pirates et des mercenaires de se risquer à attaquer.

Ainsi, cela ne changea en rien le statut de la planète, qui est aujourd'hui de plus en plus prospère et attire toujours autant les célébrités et les ambitieux. Illium a gagné sur tous les tableaux et est devenue un sujet de discussion sans fin parmi l'élite asari.

L'arrogance d'Illium met à mal la toute puissance du gouvernement Asari. Ce dernier mène donc des négociations permanentes avec ses dirigeants pour tenter de réintégrer la planète au sein de l'Espace Asari.

CYONE

Cyone est un monde-éden fortifié sous la protection de plusieurs matriarches asari. Il est devenu célèbre dans l'histoire asari pour avoir résisté sans relâche aux attaques incessantes menées par les Krogans durant leur rébellion.

Elle constitue aujourd'hui une colonie stratégique, car ses générateurs à antimatière installés à la surface et en orbite fournissent le carburant pour la plupart des vaisseaux de l'Espace Asari. Les matriarches qui défendent aujourd'hui la planète ont juré de protéger l'héritage de Cyone contre tous les ennemis du peuple asari, qu'ils soient organiques ou

synthétiques.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, les matriarches de Cyone ont proposé à l'Alliance Interstellaire de fournir leurs vaisseaux en carburant en échange de l'aide des humains pour défendre la planète. Les forces de l'Alliance ont accepté et établi plusieurs avant-postes dans le système. Elles ont été rejointes par un petit détachement d'une milice privée turienne travaillant pour un conglomérat ayant des intérêts sur Cyone.

Peu après, les quariens y ont envoyé un détachement militaire, en échange d'un approvisionnement en carburant pour leur flotte de guerre. L'union de membres de ces quatre espèces pour défendre cette planète stratégique a permis de repousser tous les assauts des Moissonneurs. Bien que la planète ait subi de nombreux dégâts du fait des bombardements spatiaux, aucune force de Moissonneur n'a réussi à en fouler le sol.

Ce haut fait d'arme a définitivement fait de Cyone le symbole incontesté de la résistance du peuple asari. Il est également devenu un symbole de l'efficacité de la coopération interespèce. Des commémorations y ont lieu tous les ans pour célébrer la victoire et la fraternité entre ces peuples, en présence d'ambassadeurs appartenant à chacune des quatre espèces ayant participé à la défense de la planète.

LESSUS

Situé à l'écart des routes commerciales régulièrement fréquentées, Lessus est un monde-éden banal habité par une petite colonie asari. La planète est relativement impopulaire en raison de ses caractéristiques qui sortent légèrement les Asari de leur zone de confort. Sa pesanteur est un peu trop forte, ses maladies un peu trop virulentes, et son sol pas assez fertile.

Le gouvernement Asari est très discret lorsqu'il s'agit d'évoquer Lessus. Malgré son léger inconfort, un monde-éden colonisé depuis aussi longtemps devrait être très peuplé, mais il n'en est rien.

La discrétion du gouvernement Asari au sujet de Lessus vient du fait que la planète abrite un important monastère pour Ardat-Yakshi, affection taboue dont les Asari tentent de masquer l'existence aux autres espèces. Bien que certaines Ardat-Kakshi se soient exilées d'elles-mêmes en ce lieu, beaucoup y ont été envoyées par leur famille pour protéger la société de leur potentiel meurtrier.

Le monastère met l'accent sur le sacrifice de l'individu au bénéfice de la communauté. Les Ardat-Yakshi latentes et déclarées qui ont démontré leur capacité à contrôler leur affection peuvent se voir offrir la possibilité de réintégrer la société asari après avoir passé assez de temps

CYONE



Région

Espace Concilien

Secteur

Nébuleuse Siléenne

Système

Kypladon

Population 245 000 000

Capitale

Polos

Fondation

322

DONNÉES

Pression

Température Gravité

0,9g

0,8 atm

22°C

LESSUS



Région

Espace Concilien

Secteur

Nimbus

Système

Mesana

Population

931 000

Zapitale

Marya

ondation=

473

DONNÉE

Pression

0,7 atm

1,2g

Température

Gravité



LUSIA



Région
Espace Concilien
Secteur
Nébuleuse d'Athéna
Système
Tomaros
Population
1 700 000 000
Capitale
Monoi
Fondation
505
DONNÉES
Pression 1,1 atm
Température 12°C

NEVOS

1,2g



Gravité

Systèmes Terminus
Secteur
Nébuleuse Siléenne
Système
Teyolia
Population
669 000 000
Capitale
Astella
Fondation
430
DONNÉES
Pression 1,1 atm
Température 23°C

sur Lessus. Les Ardat-Yakshi déclarées dont le profil psychologique ne montre ni capacité pour l'empathie ni penchant pour la rééducation sont confinées à vie au monastère.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, la probatrice Samara Nyxoni s'est rendue sur place pour tenter de le protéger le monastère, où deux de ses filles séjournaient, mais sans succès. Le monastère a été intégralement détruit.

Après la guerre, le monastère a été reconstruit, grâce aux efforts de Samara, qui en est aujourd'hui la directrice.

LUSIA

La rébellion krogane débuta sur la colonie asari de Lusia. Après des siècles d'expansion violente, en tentant d'annexer cette colonie asari, les Krogans finirent par forcer le Conseil à agir. Conscient qu'en une génération Lusia pouvait devenir un avant-poste pour l'invasion de Thessia, le Conseil vint au secours de la colonie. Il coupa les lignes de ravitaillement des Krogans et mit sur pied une offensive contre ces derniers. Les combats firent de nombreuses victimes de part et d'autre, mais les Krogans présents dans le secteur finirent pas se rendre. Néanmoins, cette action provoqua leur colère et fut l'élément déclencheur d'un conflit majeur.

L'une des colonies asari les plus prospères, située à proximité de Thessia, Lusia a tout d'une planète stratégique. Elle fut donc une cible prioritaire pour les Moissonneurs et fut particulièrement touchée durant le conflit : infrastructures totalement détruites, défenses anéanties et population sévèrement touchée.

Après la guerre, les forces militaires arasi ayant concentré leurs efforts sur la reconstruction de Thessia, Lusia se retrouva livrée à elle-même. Les destructions, les épidémies et la famine transformèrent les grandes cités en bidonvilles apocalyptiques. De nombreuses demoiselles s'organisèrent en bandes criminelles faisant régner la terreur pour s'accaparer les ressources vitales. Rapidement, les jeunes asari, menées par quelques extrémistes charismatiques, prônèrent un nouvel ordre social où les matriarches n'imposeraient plus leur volonté aux plus jeunes. Les plus radicales d'entre-elles prônaient l'idée que face à une situation de crise aussi extrême, il fallait privilégier la survie des jeunes générations afin de préserver l'avenir de la colonie. Les matriarches, aidées par quelques probatrices présentes sur la planète, tentèrent de ramener ces demoiselles à la raison, insistant sur la nécessiter de coopérer plutôt que de prôner la violence et la division.

Mais les discussions musclées se transformèrent en affrontements, qui

dégénérèrent en un conflit générationnel à l'échelle planétaire. Les demoiselles, intrépides et déterminées voulaient survivre à tout prix. La « Révolte des Demoiselles » se rependit à travers la planète, de manière désorganisée et prenant des formes très variées. Ces mouvements partageaient toutefois une même idée : les aînées avaient fait leur temps et représentaient désormais une menace pour la survie de la colonie. Lusia fut ainsi déchirée par des guerres civiles meurtrières dont le bilan allait être plus lourd que celui de la Guerre du Dernier Cycle.

En 2190, l'armée asari avait réussit à reprendre le contrôle de Thessia, elle pouvait donc commencer à utiliser ses ressources pour s'occuper de Lusia et de plusieurs autres colonies d'importance. Les militaires découvrirent une situation qui dépassait de loin ce qu'ils avaient vu sur Thessia. Pour rétablir l'ordre, ils décidèrent d'appliquer la même tactique, à savoir le déploiement d'une forte présence militaire au sol et l'instauration de la loi martiale. Ce déploiement de force fut conflits particulièrement de l'occasion sanglants. La présence des militaires était d'autant plus mal acceptée que de nombreuses habitantes de Lusia considéraient les militaires et les Thessianes comme responsables de l'enfer dans lequel elles vivaient. Selon elles, Lusia avait été abandonnée durant 4 longues années, sacrifiée afin d'assurer la survie de

Les militaires trouvèrent toutefois dans les matriarches des alliées fidèles et raisonnables, soucieuses de ramener l'ordre et l'unité au plus vite. L'année 2193 marqua la fin des conflits majeurs, mais de nombreuses poches de résistance subsistaient. La planète ne fut totalement sous contrôle qu'en 2197.

Cet épisode à profondément marqué la mémoire des habitants de Lusia et du peuple asari tout entier. Face à une crise sans précédent, la structure même de la société asari s'était totalement effondrée. La loi du plus fort, le jeunisme et l'anarchie avaient balayés la sophistication et la sagesse légendaire de ce peuple. La « Révolte des Demoiselles » est encore aujourd'hui un sujet tabou et particulièrement sensible.

NEVOS

Découvertes par des exploratrices asari en l'an 430, Nevos est un monde-éden luxuriant qui abrite une colonie asari florissante. On y trouve des plages de sable fin et des lunes jumelles, offrant un cadre romantique qui attire de nombreux touristes. Il existe également des arcologies en forme de spirale construites sur des falaises, au sein desquelles d'importantes



Gravité

1,1g

affaires commerciales sont traitées. Même si la planète est colonisée depuis des siècles, Nevos semble échapper aux régulations et à la surveillance. Par conséquent, un certain nombre de lobbies politiques influents se sont établis sur la planète.

Nevos a été globalement épargnée par la Guerre du Dernier Cycle, les Moissonneurs n'ayant commencé à envahir la planète que quelques jours avant le fin du conflit.

La colonie connue toutefois une période difficile durant les années qui suivirent. L'armée instaura en effet un rationnement très strict de la nourriture et des biens de première nécessité afin de pouvoir ravitailler Thessia et plusieurs colonies majeures ne pouvant plus subvenir à leurs besoins. Ce rationnement engendra quelques conflits mineurs, qui furent rapidement jugulés par les militaires.

Nevos a aujourd'hui retrouvé son calme et attire à nouveau les touristes en nombre.

NIACAL

Niacal est une planète luxuriante, dont la vie photosynthétique est abondante, ce qui a pour conséquence des concentrations en oxygène bien plus élevées que sur d'autres mondes-éden. L'atmosphère y est tolérable durant quelques heures mais très vite, la sur-concentration en oxygène devient toxique et dangereuse. Les colons asari qui y sont implantés ont construit des bâtiments étanches et utilisent des masques respiratoires.

L'économie de Niacal est principalement tournée vers l'agriculture et les biotechnologies. De nombreuses cultures OGM y sont produites.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, conscients que la stratégie des Moissonneurs consistait à bombarder les zones industrielles et à asservir les centres résidentiels, les civils et les soldats de Niacal se réfugièrent dans les jungles impénétrables de la planète. La guérilla terrestre qui s'ensuivit ne chassa pas les Moissonneurs, mais immobilisa l'ennemi et l'obligea à investir beaucoup de ressources dans le conflit pour peu de résultats. Cette tactique permit aux défenseurs de limiter fortement les pertes civiles.

Après la guerre, la colonie fut placée sous juridiction militaire afin de protéger cette planète riche en ressources agricoles. Tout comme sur Nevos, un rationnement strict fut mis en place afin de fournir des denrées alimentaires à Thessia et à plusieurs autres colonies.

SANVES

Son atmosphère propice, son climat tempéré et sa flore luxuriante font de Sanves une destination touristique très appréciée. Les larges bandes de forêts sauvages entourant la capitale attirent des millions de randonneurs, chasseurs et biologistes. Les Asari, conscientes des dégâts que peut occasionner une expansion rapide, y ont établi des règles de construction très strictes.

Sanves, la « Colonie martyre », a subi de très lourdes pertes durant la Guerre du Dernier Cycle. Sa proximité avec Thessia a poussé les Moissonneurs à y installer de nombreuses unités de fabrication d'hybrides. Des centaines de millions d'unités y furent créées et envoyées combattre sur Thessia et toutes les colonies avoisinantes.

La population locale reste fortement traumatisée par cette période. Assister à la transformation de proches en monstrueuses créatures à marqué à vie des millions d'habitants. Beaucoup ont préféré quitter la planète après la guerre dans l'espoir d'oublier ces évènements.

NIACAL



Région

Espace Concilien

Secteur

Nébuleuse d'Athéna

Système

Orisoni

Population 6 900 000

Capitale

Aurolis

Fondation

177

DONNÉES

Pression

Température

Gravité

1,3g

3,0 atm

54°C

SANVES



Région

Espace Concilien

Secteur

Nébuleuse d'Athéna

Système

Lalessa

Population

613 000 000

Capitale

Ethéaï

ondation

544

DONNÉE

Pression

Température

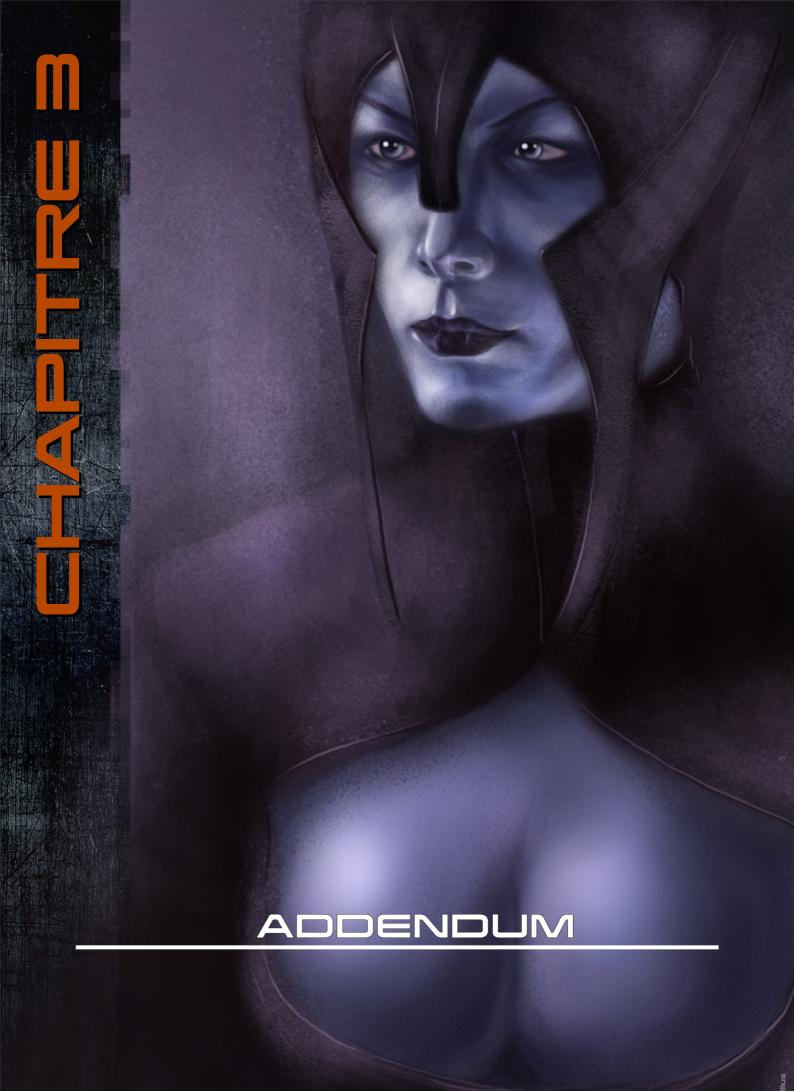
Gravité

25°C 0,9g

1 atm









Ce chapitre présente quelques nouveautés spécifiques aux Asari. Les armes introduites ici peuvent toutefois se retrouver entre les mains d'individus d'autres espèces, même si l'accès à celles-ci leur est plus difficile, voir impossible de manière légale pour certaines d'entre-elles.

NOUVELLES ARMES

FUSIL D'ASSAUT SÉIDE

Conçu spécialement pour les forces armées Asari, le Séide est un fusil semi-automatique qui allie une puissance et une portée élevée à un poids modeste et un recul modéré. Son mécanisme semi-automatique est particulièrement apprécié des commandos asari car il permet des tirs précis

et puissants, adaptés à leurs stratégies d'attaques ciblées.

Dégâts 1D8+1 Armure -1

Dégâts	1D8+1	Armure	-1
Portée	25 / 50 / 100	Force	3
Auto		Capac.	8
Prix	7 000	Recha.	2
	Auto	Auto -	Auto - Capac.

FUSIL À POMPE DISCIPLE

A l'origine, le Disciple était fabriqué sur mesure pour l'usage exclusif des probatrices. Les plans de ce fusil à pompe furent remis aux commandos asari après des siècles de négociation. L'arme utilise de minuscules cartouches à sous-munitions qui infligent d'énormes dégâts malgré le gabarit modeste du Disciple.

Très fières de cette arme, les Asari protègent jalousement les secrets entourant sa fabrication et en interdisent la vente aux combattants non Asari.

	Dégâts	3D4 / 2D4 / 1D4	Armure	+2
	Portée	4/8/16	Force	3
	Auto		Capac.	4
Disciple	Prix	8 000	Recha.	2

NOUVEAUX AVANTAGES

DIPLOMATE (

Les Asari sont naturellement douées pour la diplomatie, mais certaines d'entre elles excellent en la matière. Pour tous les jets impliquant une négociation, le désamorçage d'un conflit ou l'établissement d'une alliance, l'asari disposant de cet avantage bénéficie d'un bonus de 1.

Si l'asari n'a aucun intérêt personnel dans l'objet de la discussion, et agit donc, en simple qualité d'intermédiaire, elle bénéficie d'un bonus supplémentaire de 2.

COURTISANE (. À)

<u>Pré-requis</u> : Présence ≥ 4 . Manipulation ≥ 4 .

Une asari disposant de cet Avantage est particulièrement douée pour la séduction et la manipulation. Grâce à cette faculté, elle entretient un réseau de »prétendants » qu'elle utilise pour obtenir des informations ou des privilèges. Pour maintenir ce réseau, une courtisane consacre beaucoup de son temps à charmer ses prétendants, par des appels téléphoniques chaleureux, des repas sensuels, des moments intimes, etc. Ces derniers apprécient sa compagnie, son élégance et ses manières raffinées et se prêtent facilement à des confidences en sa présence ou acceptent de lui rendre de menus services pour la séduire.

Le niveau dans cet Avantage défini l'influence de ses prétendants les plus haut placés. Exemple :

- Citoyen ordinaire: agent administratif, employé, simple soldat, laborantin, etc.
- •• Classe supérieure : responsable administratif, cadre d'entreprise, officier militaire, scientifique, etc.
- ●●● Notable : politicien local, chef d'entreprise, officier supérieur, chercheur reconnu, etc.
- ••• Personnalité influentes : politicien en vue, dirigeant d'une multi-nationale, officier général, prix Nobel, etc.
- ●●●● Personnalité de premier plan : ambassadeur sur la Citadelle, chef d'un gouvernement planétaire, dirigeant d'un complexe industriel d'ampleur galactique, amiral d'une flotte planétaire, scientifique de renommée galactique, etc.

Le territoire sur lequel la courtisane étend son réseau est limité à une zone géographique unique ne pouvant dépasser la taille d'une planète ou d'une station spatiale. Ce territoire doit être défini lors de l'Avantage. Un territoire acceptable pourrait être : La Terre, Thessia, La Citadelle ou Omega. Un territoire non acceptable serait par exemple : les Systèmes Terminus ou le secteur d'Aéthon. Enfin, il n'est pas possible d'acheter plusieurs fois cet avantage. Maintenir un réseau de prétendants au sein d'un unique territoire constitue déjà une activité particulièrement chronophage.

Lorsque la courtisane désire obtenir une information ou un privilège, elle réalise un jet de **Manipulation** + **Socialisation** avec un malus qui dépend de la rareté de l'information ou du privilège recherché :

- Malus de 1 : information courante, privilège anodin ou simple à obtenir.
- Malus de 2 : information inhabituelle, privilège délicat.
- Malus de 3 : information confidentielle, privilège risqué ou difficile à obtenir.
- Malus de 4 : information secrète, privilège pouvant causer un préjudice important ou particulièrement difficile à obtenir.
- Malus de 5 : information ultra-secrète, privilège extrêmement risqué ou pratiquement impossible à obtenir.

Enfin, l'information ou le privilège recherché doit être compatible avec le niveau de ses prétendants et son territoire. Si ce n'est pas le cas, le meneur de jeu peut accepter de réaliser le jet en ajoutant un malus supplémentaire laissé à sa discrétion. Le niveau du succès indiquera la qualité de l'information ou du privilège obtenu.

L'obtention de l'information ou du privilège n'est pas une action immédiate. Elle nécessite de passer du temps avec un courtisan afin de le manipuler pour arriver à ses fins.

<u>Exemple</u>: Séliana dispose de prétendants parmi des personnalités influentes (Avantage de niveau 4) de la Citadelle. Elle désire obtenir un rendez-vous rapide auprès du Conseil, dont l'agenda inflexible est rempli plusieurs semaines à l'avance. Il s'agit d'un privilège particulièrement difficile à obtenir, ce qui implique un malus de 4.

Cette requête est compatible avec son territoire, mais le meneur de jeu estime que le niveau de ses prétendants est un peu faible pour toucher un tel niveau de la sphère politique. Il accepte toutefois le jet mais avec un malus supplémentaire de 2. Elle réalise donc son jet avec un malus total de 6 et obtient 1 succès, qui se traduit par le fait qu'un de ses prétendants a réussi obtenir un rendezvous, mais celui-ci n'aura lieu que dans dix jours. Avec 5 succès, elle aurait décroché un rendez-vous le jour même.

ARDAT-YAKSHI (* À *****)

Bien que cela soit particulièrement contraignant, un joueur peut décider d'incarner une asari atteint de l'affection Ardat-Yakshi. Le meneur de jeu devra alors être attentif au fait que ce choix aura un impact très fort sur le joueur, dont le personnage se trouvera forcement dans l'une des situations suivantes :

- Le personnage est connu des autorités asari en tant qu'Ardat-Yakshi. Il sera donc pourchassé inlassablement par les probatrices.
- Le personnage a réussi à cacher son affection jusqu'à présent. S'il ne veut pas être découvert, il devra être particulièrement prudent et devra gérer ses pulsions, que le meneur de jeu mettra en scène régulièrement.

Cet avantage remplace totalement l'avantage « Fusion de l'esprit » et fonctionne de la même manière, à deux différences près :

- La fusion de l'esprit peut entraîner la mort du partenaire (voir ci-dessous). Elle est appelée « Fusion démoniaque ».
- La fusion démoniaque ne permet pas de procréer.

Le niveau dans cet avantage est fonction de l'avancée de la maladie. Plus le niveau est élevé, plus la maladie aura de chance de provoquer la mort d'un partenaire lors d'une fusion. Cet avantage procure plusieurs bénéfices pour le personnage :

- Le coût en points d'expérience pour monter un Talent biotique n'est que de 3 fois le niveau à atteindre, au lieu de 4.
- Tuer un partenaire durant une fusion démoniaque procure un bonus (voir plus bas).
- L'avantage ouvre l'accès au talent « Démone Asari ».

Fusion démoniaque

Fusion

Lorsqu'une Ardat-Yakshi réalise une Fusion de l'esprit avec un partenaire, elle risque à chaque fois de causer des dommages cérébraux importants pouvant conduire à la mort. En plus de l'effet habituellement produit par une fusion classique, la fusion démoniaque provoque les effets secondaires suivants en fonction du nombre de succès :

- 1 succès : aucun effet secondaire.
- **2 succès** : la cible est prise de vertiges et souffre d'un léger mal de crane.
- 3 succès : la cible est prise de violentes migraines et se met à saigner du nez. En outre, elle subira un malus de 1 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle prenne du repos
- 4 succès : la cible se met à convulser et finit par tomber dans le coma après Vitalité rounds. A son réveil, elle souffrira de séquelles variables mais importantes et définitives, comparables aux séquelles d'un AVC : perte de motricité, hémiplégie, perte de fonctions cognitives, troubles du langage, etc.
- 5 succès ou plus : la cible décède au bout de Vitalité rounds.

Si l'Ardat-Yakshi fusionne avec l'intention de tuer la cible, elle tentera généralement de la séduire. Il est en effet beaucoup plus facile de réaliser une fusion mortelle avec une cible consentante et sous l'effet de son charme que de force avec une cible réfractaire.

Mort du partenaire

Dans le cas où la cible meure, l'Ardat-Yakshi absorbe une partie de sa force vitale et gagne en puissance biotique.



Elle ressent également une extase et un sentiment de puissance incomparable, la poussant à recommencer.

En terme de règles, la mort d'un partenaire procure un bonus égal au niveau dans l'Avantage Ardat-Yakshi. Ce bonus s'applique à tous les jets impliquant les Attributs Altération et Intégration pour une durée de « Vitalité de la cible » semaines. Le bonus n'est pas cumulable. Ainsi, tuer deux individus durant la même journée ne doublera pas le bonus, celui-ci restera égal au niveau dans l'Avantage Ardat-Yakshi. Enfin, le personnage regagne tous les points de volonté qu'il a dépensé.

Addiction

Manque

Si l'Ardat-Yakshi n'a pas réalisé de fusion mortelle depuis longtemps (à l'appréciation du meneur de jeu et en fonction du niveau en Ardat-Yakshi), le meneur peut demander un **jet d'addiction : Volonté ~ Ardat-Yakshi**. Si celuici est raté, le personnage commencera à ressentir un manque le poussant à agir afin d'étancher sa soif de fusion.

Pulsion

Lorsqu'une Ardat-Yakshi se retrouve dans une situation de séduction, elle ressent une forte pulsion la poussant à réaliser une fusion démoniaque. Si elle souhaite résister à cette pulsion, elle doit réussir un jet d'addiction avec un malus qui dépend de la situation :

Jeu de séduction : malus de 1.

Flirt : malus de 2.
Fusion : malus de 3.

Si une Ardat-Yakshi souhaite aller jusqu'à la fusion tout en résistant à l'envie de tuer son partenaire, elle devra réussir un jet à chaque étape (séduction, flirt, fusion).

Si le jet est raté, l'asari n'aura plus qu'une idée en tête : s'accoupler avec la personne séduite afin d'absorber sa force vitale. Cette idée l'obsédera jusqu'à ce qu'elle soit réalisée ou que le personnage se retrouve dans une situation où il lui devient impossible d'assouvir cette pulsion. Dans ce dernier cas, elle ressentira une intense frustration qui aura des répercussions sur ses interactions sociales et ses facultés de concentration. Le fait que la cible repousse les avances de l'asari est suffisant pour empêcher la fusion et provoquer cette frustration. L'asari peut toutefois tenter une fusion par la force si elle le souhaite, comme le ferait un violeur. Mais elle devra tout d'abord maîtriser la cible et réalisera alors une fusion avec une cible non consentante, où il sera beaucoup plus difficile de réaliser une fusion mortelle.

Résister

S'il le souhaite, un personnage peut dépenser un point de volonté pour repousser une pulsion provenant du manque ou d'une séduction. Celui-ci ne pourra pas être regagné tant que le joueur n'aura pas réalisé une fusion mortelle. Ainsi, le joueur ne peut pas repousser éternellement sa pulsion puisqu'il finira par arriver à cours de points de volonté, les points utilisés pour contrôler ses pulsions ne pouvant pas être regagnés de manière normale.

PROBATRICE (*****)

<u>Pré-requis</u>: Âge > 700 ans. Au moins 1 Attribut biotique à 5. Au moins 1 Talent biotique à 5. Investigation ≥ 4 .

Une probatrice bénéficie d'une très forte aura auprès des membres de son espèce. Face à une asari, une probatrice sera reconnue sans avoir à décliner son identité. La probatrice bénéficie alors d'un bonus pouvant aller jusqu'à 3 sur tous ses jets sociaux. Le meneur de jeu peut moduler le niveau de ce bonus en fonction de l'individu auquel s'adresse la probatrice. Une asari lambda sera extrêmement impressionnée, conférant un bonus de 3. Un individu moins impressionnable conférera un bonus de 1 ou 2.

Face à un individu d'une autre espèce, le bonus maximum ne sera que de 2 et ne s'appliquera que si l'individu en question connaît l'étendu du pouvoir d'une probatrice.

D'autre part, lorsque la probatrice doit faire face à un dilemme moral ou un conflit d'intérêt, elle appliquera ce que lui dicte le Code (quelques exemples de serments sont indiqués ci-contre, les autres étant laissés à l'appréciation du meneur de jeu), sans aucune hésitation. Dans le cas où l'action à réaliser est particulièrement perturbante pour l'éthique, l'amour propre ou l'équilibre psychologique de la probatrice, elle peut dépenser un point de volonté pour annuler tous les malus appliqués à la réalisation de l'action et ignorer les effets négatifs à long terme induits par cette action.

Exemple: Samara doit tuer sa propre fille. Dans cette situation, une personne normale subira un malus de 5, devra dépenser plusieurs points de volonté pour se convaincre de passer à l'acte et subira un choc post-traumatique intense et durable. Samara n'aura qu'à dépenser 1 point de volonté pour réaliser cette action sans aucun malus ni effet secondaire, à condition bien entendu que cela soit conforme au Code. A noter toutefois que dans un cas aussi extrême, il est probable que malgré la carapace émotionnelle et éthique que constitue le Code, Samara soit rongée par le remord.

Enfin, la détermination sans faille d'une probatrice lui permet d'ignorer à tout instant un niveau de malus lié à son état physique ou mental (fatigue, douleur, peur, stress, faim, etc).

Le statut de probatrice est très rare et l'achat de cet avantage par un joueur doit être validé par le meneur de jeu.

Exemples de serments du code des probatrices.

Premier serment

Je ne suis de règles que celles du Code.

Second serment

La stricte suivance au Code seule dicte mes actions, et jamais mes sentiments, ni jamais mes intuitions, ni jamais mes convictions.

Troisième serment

Seule l'allégeance éphémère à un tiers peut me détourner du Code. Libérée de ma mission, je dois embrasser le Code à nouveau.

Quatrième serment

Il n'est de Lois que celles de mon Peuple, et j'en suis le Héraut, le Juge et le Bourreau.

Cinquième serment

Je dois suivre le Mot des Guides de mon Peuple, et faire respecter leur Mot.

Sixième serment

Je dédis toujours mon œuvre à la multitude, et jamais à une individualité.

Septième serment

L'égide des justes et des pures est primordiale, non seulement sur le supplice des pécheresses, mais aussi sur ma propre survie.

Huitième serment

Je n'ai pas d'amour, je n'ai pas de famille, je n'ai pas d'ami. Je fais de la Déesse mon amour, de l'Ordre ma famille, et des étoiles mes amis.

Neuvième serment

Rien ne m'est plus, plus ne m'est rien.

Dixième serment

La traque des démones Ardat-Yakshi est nécessaire et cruciale. Je suis seule juge de leur confinement ou de leur destruction.

Note aux puristes

Les serments présentés ici, à l'exception du troisième, ne sont pas officiels et ont été inventé pour Mass Effect : Nouvelle Ère.



NOUVEAU TALENT

DÉMONE ASARI

Pré-requis : Avantage « Ardat-Yakshi »

Il n'est pas possible d'acheter un talent d'un niveau supérieur au niveau en « Ardat-Yakshi » du personnage.

Succube

L'Ardat-Yakshi peut séduire une cible d'un simple regard. Celle-ci tombera alors sous le charme de l'asari et se comportera comme une personne désireuse de la séduire. Ce talent est très utile pour envoûter facilement une proie avec laquelle une Ardat-Yakshi désire fusionner.

L'utilisation de ce talent est très discret et ne peut être détectée. L'effet s'estompe quelques dizaines de minutes après que la cible se soit éloignée de l'asari.

Portée : La cible doit être à proximité immédiate.

Coût : Aucun.

Jet : Présence + Ardat-Yakshi + Démone Asari contre Volonté de la cible.

Échec : la cible n'est pas sensible à l'effet du talent.

Succès: la cible tombe immédiatement sous le charme de l'Ardat-Yakshi et cherchera à lui plaire pour gagner ses faveurs. Néanmoins, elle ne fera rien qui sorte du cadre d'un simple jeu de séduction.

Succès critique: la cible éprouve un véritable coup de foudre pour l'Ardat-Yakshi. Elle est alors prête à faire n'importe quoi pour lui plaire, sans toutefois aller à l'encontre de sa moralité, de son amour propre ou de sa sécurité.

• Psyché

L'Ardat-Yakshi ayant ce pouvoir peut parcourir les pensées d'une cible à distance sans que la cible ne puisse lire ses pensées en retour. Cependant, ce pouvoir est particulièrement agressif pour le cortex cérébral de la cible, pouvant occasionner des effets secondaires importants.

Si le jet est réussi, le personnage peut lire les pensées de la cible en utilisant le même système que lors d'une fusion de l'esprit. Sauf réussite exceptionnelle, la télépathie ne passe pas inaperçue. En revanche, il est pratiquement impossible pour la cible ou les témoins éventuels, de connaître l'origine du malaise dont elle souffre. Une personne ayant une bonne connaissance des Ardat-Yakshi peut toutefois avoir des doutes. L'asari à l'origine de cet effet devant être présente à proximité et se trouvant dans une sorte de transe, les yeux entièrement noirs, elle prend le risque d'être démasquée si elle est repérée.

Portée : La cible doit se trouver dans le champ de vision de l'Ardat-Yakshi et à portée biotique.

Coût: Aucun.

Jet : Résolution + Ardat-Yakshi + Démone Asari - Sangfroid de la cible.

Échec critique : la cible tombe dans le coma au bout de Vitalité rounds et aura des séquelles (semblables à celles d'un AVC) à vie.

- **Échec**: la cible se met à saigner abondamment du nez, des oreilles et des yeux. Elle est prise d'une migraine insoutenable et perdra connaissance au bout de Vitalité rounds. Elle n'aura toutefois aucune séquelle.
- 1 ou 2 succès : La cible saigne du nez et souffre de migraines particulièrement douloureuses.
- 3 ou 4 succès: La cible est prise de vertiges et subit un malus de 3 à toutes ses actions.
- **5 succès ou plus** : la cible ne ressent aucun effet physique,mais elle peut ressentir des effets subtils tels qu'un sentiment de « déjà vu », ou l'émergence soudaine d'un souvenir enfoui.

eee Lilith

L'Ardat-Yakshi peut soumettre la volonté d'une personne à la sienne. Lors de l'utilisation de ce talent, les yeux de l'Ardat-Yakshi deviennent noirs, son utilisation peut donc être remarquée par une personne tierce.

Portée : l'Ardat-Yakshi doit voir sa cible et pouvoir lui parler.

Coût : Aucun.

Jet : Manipulation + Ardat-Yakshi + Démone Asari contre Volonté de la cible.

Échec: la domination échoue. De plus la cible ressent un léger malaise et sait que l'Ardat-Yakshi a tenté « quelque chose d'étrange ». Passé l'élément de surprise, ses réactions peuvent être très différentes selon la cible.

Succès: la cible obéira à un ordre simple qui doit être résolu durant la scène. En fonction du nombre de succès, la cible pourra aller à l'encontre de ses intérêts, de ses convictions, mais pas de sa survie.

Succès critique: la cible est sous la domination totale de l'Ardat-Yakshi durant la scène. Elle peut aller jusqu'à risquer sa vie pour elle.

•••• Mnémosyne

L'Ardat-Yakshi peut modifier la mémoire de la cible, afin de remplacer un souvenir par un autre ou pour y insérer un nouveau souvenir. La modification ou la création d'un souvenir demande du temps, entre quelques minutes et 1 heure suivant sa complexité et doit être réalisée dans un lieu calme. Ainsi, il est pratiquement impossible de reformater entièrement la mémoire d'une personne, car cela demanderait une énergie et un temps colossal. Durant l'action, la cible est dans une semi-inconscience, elle ne comprend pas ce qui se passe et n'aura aucun souvenir de cette manipulation.

Ce pouvoir est particulièrement agressif pour le cortex cérébral de la cible, qui peut subir des effets secondaires importants.

Portée : contact physique avec la cible.

Coût : Aucun.

Jet : Astuce + Ardat-Yakshi + Démone Asari contre Volonté de la cible.

Échec: la cible saigne abondamment du nez, des yeux et des oreilles. Elle souffre en outre d'une migraine insoutenable et subit un malus de 5 à toutes ses



actions. Si le pouvoir est maintenu durant Vitalité rounds, la cible perd conscience. Elle n'aura toutefois aucunes séquelles. La modification de sa mémoire est bien entendu impossible.

- 1 ou 2 succès : La cible saigne du nez et souffre de migraines douloureuses dont elle n'a pas pleinement conscience, mais qui auront tendance à la rendre agitée. La modification de sa mémoire sera particulièrement longue et difficile, jusqu'à 30 minutes pour un souvenir simple.
- 3 ou 4 succès: La cible souffre de migraines modérées qui provoqueront une légère agitation. La modification de sa mémoire ne posera pas de problèmes mais prendra tout de même un certain temps, environ 10 minutes pour un souvenir simple.
- 5 succès ou plus : la cible ne ressent aucun effet. Elle reste calme et la modification de sa mémoire pourra être assez rapide, environ 1 minute pour un souvenir simple.

eeeee Méduse

Plus que tous les autres, ce talent est sans aucun doute celui qui a valu le surnom de "Démones" aux Ardat-Yakshi. D'une puissance exceptionnelle, ses effets sont particulièrement spectaculaires et marquent durablement les esprits. En effet, durant l'utilisation de ce talent, non seulement les yeux de l'Ardat-Yakshi deviennent noirs, mais la réalité semble s'altérer autour d'elle. L'air, rendu vibrant, est parcouru de volutes d'ézo émanant du corps de l'Ardat-Yakshi, troublant ses traits et donnant parfois l'impression étrange que ses tentacules s'animent. Il est même possible qu'une légère lévitation se déclenche, due à la puissance du pouvoir déployé. Une Ardat-Yakshi faisant usage de ce pouvoir est un spectacle effrayant et fantastique à la fois.

Toutes les personnes présentes dans l'aire d'effet doivent réaliser le jet suivant :

Jet: Constitution + Sang-Froid - Démone Asari.

Échec critique : en plus des effets décrits pour un échec simple, les yeux de la cible se révulsent et elle est prise de violents spasmes. Si le pouvoir est maintenu durant Vitalité rounds, la cible tombe dans le coma et conservera de graves séquelles (semblables à celles d'un AVC) à vie.

Échec: la cible saigne abondamment du nez, des yeux et des oreilles. Elle souffre en outre d'une migraine insoutenable, rendant toute action impossible. Si le pouvoir est maintenu durant Vitalité rounds, la cible perd conscience. Néanmoins, elle ne conservera aucunes séquelles autres que psychologique.

- 1 ou 2 succès : La cible saigne du nez et souffre de migraines particulièrement douloureuses. Elle subit un malus de 5 à toutes ses actions.
- 3 ou 4 succès : La cible est prise de vertiges et subit un malus de 3 à toutes ses actions.

5 succès ou plus : la cible ne ressent aucun effet.

Portée : toutes les personnes à portée biotique de l'Ardat-Yakshi.

Coût: 2 points d'ézo / round.







SÉLIANA T'RONIS

NAISSANCE

Séliana est née en 1919 sur Thessia, la Capitale des mondes Asari, fruit de la fusion entre Odrade, sa mère, future Probatrice de renommée galactique, et un(e) inconnu(e). Par la suite, jamais Odrade n'a révélé l'identité de son(sa) partenaire, même pas à Séliana ellemême. Pour autant, celle-ci a acquis quelques certitudes sur ses origines au fil des années qu'Odrade ne prend plus la peine de nier.

ENFANCE

Séliana montre très tôt de fortes prédispositions biotiques. Alors très active, et en pleine acquisition de ses lettres de noblesse qui l'amèneront à devenir Probatrice, Odrade confie sa fille à la plus prestigieuse et la plus stricte école militaire de Thessia: l'école Rebekha Nara.

Le but d'Odrade est d'endurcir et de développer les talents biotiques de sa fille tout en la soulageant de ses obligations d'éducatrice, lui permettant ainsi d'avoir les mains libres afin de gagner ses galons de Probatrice. Elle s'assure donc que « rien ne vienne déranger sa fille de ses études » en plaçant elle-même une nouvelle directrice à la tête de l'établissement. Directrice à qui elle saura rappeler qu'elle lui est redevable de sa position au cours des douze années d'études de Séliana. Absente, mais pourtant omniprésente, Odrade fait en sorte que sa fille ne soit jamais oisive et que ses temps libres, que rares, soient consacrés l'apprentissage d'autres talents : la danse, le chant, la diplomatie, les langues et la xénoethnologie. Tout cela se déroule dans un environnement surprotégé et contrôlé, sous la supervision de préceptrices triées sur le volet. Logée dans une cellule particulière, les seuls moments que Séliana partage réellement avec ses camarades sont les repas. Elle développe donc précocement des talents d'observation et d'empathie lui permettant de s'attirer très rapidement l'amitié et la sympathie des individus qui l'entourent.

Ce que l'école et les cours particuliers ne peuvent lui apprendre, lui est enseigné par Odrade, lorsqu'elle revient de ses missions au long cours. Elle rencontre beaucoup de succès dans cette démarche tant Séliana est une élève attentive, assidue et avide de lui plaire.

DEMOISELLE

A 53 ans, elle sort de l'école militaire, première de promotion, diplômée avec mention honorifique, et bardée de très hautes recommandations de tout le corps enseignant. Il s'avère que, même si l'ombre d'Odrade a pu renforcer le trait, ces prix sont amplement mérités et le juste résultat de ses aptitudes naturelles et de son travail.

Elle reste dans les jupons de sa mère pendant la vingtaine d'années qui suivent pour parfaire sa formation biotique. Durant cette période, Odrade accomplit tout de même quelques missions ponctuelles pour Thessia, sa fille l'accompagnant, et, au besoin, l'assistant.

Ce sont des années de tension entre elles, Séliana ayant des nouvelles régulières de ses camarades de l'école Rebekha Nara. La plupart sont en train de vivre pleinement leur vie de Demoiselle à cette période, profitant de toutes les opportunités de s'amuser et de découvrir la Galaxie et ses secrets. Elle tente à de multiples occasions d'échapper à la surveillance de sa mère. Consciente qu'un jour Séliana devra voler de ses propres ailes, Odrade s'arrange pour la laisser croire que parfois, elle y parvient.

Cependant, sûrement aidée par l'accélération de sa carrière, Séliana finit par obtenir un peu plus de libertés de la part de sa mère. Elle décide donc de partir visiter de manière extensive les mondes des races dont elle a tant étudié les langues, l'histoire et la culture.

Sur les conseils de sa mère, elle commence par se rendre sur Palaven, la capitale Turienne. Elle se retrouve en fait dans une famille d'accueil,



CLASSE

NÉMÉSIS

FAMILLE

Mère: Odrade TRonis. Probatrice de renommée galactique. Vit entre Thessia, la Citadelle, et les secteurs sous domination Asari.

Père : Inconnu.

BIODATA

Age 286 ans
Taille 1,68m

SOCIÉTÉ

52 kg

Monde natal

Thessia

Résidence actuelle

Appartement luxueux dans les quartiers proches du Présidium

Profession

Négociatrice et intermédiaire commerciale et diplomatique

Revenus : +++++



très vigilante, et patronnée par un bon ami d'Odrade. Elle y reste quelques années, mais la rigueur et le sens de l'honneur Turiens, et particulièrement de son chaperon, finissent par peser sur elle et ses rêves de liberté.

Elle décide donc de son propre chef de partir pour les mondes Butariens, espèce pour laquelle elle a toujours eu la plus grande curiosité. Elle y reste très longtemps et s'y plaît beaucoup, ne rentrant que pour de courtes excursions sur Thessia, mais revenant toujours sur Kar'Shan auprès de ses amis aux personnalités toutes très différentes.

Elle développe une certaine passion pour les Humains peu après leur apparition sur l'échiquier galactique en 2157, lors de la Guerre du Premier Contact. Ceci lui vaut quelques discussions houleuses au sein de ses cercles d'amis Butariens, qui se transforment, au fur et à mesure des événements qui ont lieu sur la bordure Skyllienne, en vrais ennuis avec des inconnus, dans la rue petit à petit devenue xénophobe. Elle quitte donc définitivement Kar'Shan, accompagnée de quelques amis Butariens les plus modérés, peu avant les événements de 2171.

Pendant un moment, Séliana partage son temps entre Thessia et la Citadelle où sa mère, désormais Probatrice en mission commandée sur la station, a la jouissance d'un petit logement de fonction financé par le Gouvernement Asari. Elle finit par se rendre sur Terre où elle reste s'imprégner de la culture humaine jusqu'aux événements qui méneront à la Guerre du Dernier Cycle.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

On en sait peu des activités de Séliana lors des heures les plus sombres de la Guerre du Dernier Cycle. Cependant, il est communément admis qu'elle a accompagné Odrade dans un bon nombre de missions déterminantes où une forte puissance biotique était requise. Ces missions, sont la plupart du temps dépêchées par le Gouvernement Asari et dévolues à la défense de Thessia. Mais plus rarement, elles sont commandées par le Conseil de la Citadelle, qui a remarqué l'efficacité du binôme mère-fille. La raison et nature de ces « emprunts » par le Conseil et consentis par les Asari sont restées secrètes.

Une chose est certaine : au sortir de la guerre, la puissance biotique de Séliana s'est encore accrue. Sans toutefois parvenir à égaler les capacités de sa mère, elle fait désormais partie des Némésis les plus puissantes, et les plus jeunes, de la Galaxie.

NOUVELLE ÈRE

Disposant de la totalité des fonds de sa mère, qui a dû s'en départir au moment où elle a accédé au statut de Probatrice, Séliana vient s'installer définitivement sur la Citadelle, au carrefour galactique des civilisations.

Elle y développe rapidement ses affaires, se spécialisant notamment dans la réhabilitation des compagnies anciennement liées à Cerberus, et qui souhaitent redorer leur blason. En effet, outre sa parfaite diction du langage humain et sa connaissance de leur culture, son charisme et sa beauté finissent par avoir raison des réticences des dirigeants les plus humanocentrés. D'ailleurs, lorsque ceux-ci sont interrogés sur leur passé trouble, il ne leur est que

trop facile de sortir la carte « nous n'avons aucun problème avec les xénos, d'ailleurs c'est une Asari qui a géré nos derniers contrats ! ».

A l'époque de Mass Effect : Nouvelle Ère, les affaires de Séliana sont donc florissantes, et sa renommée personnelle en constante expansion. Mais curieusement, les aventures avec sa mère, désormais occupée à temps plein par ses missions de Probatrice, lui manquent... Elle s'en confie d'ailleurs à cette dernière, qui fait une nouvelle fois jouer ses relations et son autorité pour lui permettre d'avoir une activité qui lui laisse le loisir de continuer à progresser dans son domaine d'excellence : la Biotique.

Tous ces éléments: une beauté et une intelligence tapageuses, une mère Probatrice envahissante et interventionniste, une richesse insultante, une vie facile, une visibilité médiatique certaine, ainsi qu'une horde de soupirants éconduits, font que Séliana ne laisse pas indifférent. Elle suscite aussi bien l'amour, que l'envie, ou que la jalousie, selon la personne qu'elle rencontre.

Ses relations au sein d'une unité Geist peuvent se situer n'importe où sur le spectre de amour-haine, allant de l'ingénieur amoureux transi au commandant Spectre n'appréciant pas beaucoup de se voir coller dans les pattes une « fille à maman » sans réelle expérience du terrain.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Les points disponibles lors de la création d'un personnage asari de niveau élite sont présentés dans le tableau suivant.

Attributs	10 points pour les attributs mentaux. 10 points pour les attributs physiques. 13 points pour les attributs sociaux. 6 points pour les attributs biotiques. La masse normale d'une asari est de 3.	
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires	
Avantages	8 points. « Biotique » niveau 5 (bonus d'espèce) « Ézo mentaliste » niveau 2 (bonus d'espèce) « Charmeuse » niveau 3 (bonus d'espèce) « Fusion de l'esprit » niveau 1 (bonus d'espèce)	
Talents	12 points « Psychokinésie » niveau 3 (bonus d'espèce)	
Xéno	4 points	
Spécialités	3 spécialités offertes	
Langue	Langue natale offerte au niveau 3	
Modules omnitech	8 points	

1 point d'Attribut a été converti en 2 points de talent. 2 points de compétence ont été convertis en 1 point d'attribut biotique.

Le personnage étant versé dans les relations avec les autres espèces, de nombreux points ont été investis en langue et en xéno. Pour cela, 4 points d'avantage ont été convertis en 6 points de langue, 4 points d'avantages en 8 points de xéno, 5 points d'omnitech en 5 points de xéno et 1 point de compétence en 4 points de xéno.



Asari

Résolution

Technologie

Nom <u>Séliana T'Ronis</u>

Joueur

Age <u>286 ans</u>

Classe <u>Némesis</u>

Chronique

Attributs

Intelligence	•••00
Astuce	••••

Force	
Dextérité	

Vitalité

••00
••••
••••

Présence Manipulation

Sang-Froid

000000 00000 000000 Altération 000000 Intégration 000000

Masse

0000

Compétences

•••00

N	1e	nta	1
			-

(incompétence : -≥)

Bricolage	00000
Connaissance	•••00
Interface	●0000
Investigation	●0000
Médecine	●0000
Politique	••000
Science	●0000

Physique (Incompétence : -1)

Arme à feu	●0000
Arme blanche	00000
Athlétisme	00000
Bagarre	●0000
Discrétion	●0000
Larcin	●0000
Pilotage	●0000
Survie	•0000

Social

(Ficompeterice : -1/		
Animaux	00000	
Baratin	••000	
Commandement _	●0000	
Empathie	••••	
Expression	•••00	
Intimidation	●0000	
Persuasion	••000	
Cocintiantian	00000	

Biotique

Divers

Potence	••••
Charge max	••000
Portée	90

Barrière

Ézo

	<u>-1-3-5</u>

Autres caractéristiques

●0000

Talents

<u>Psychokinésie</u>	•••••
Tachyokinésie	••••0
Fortification	
Destruction	••••0
Magister	•0000
1.473	00000

Avantages 00000 Biotique

Ézo mentaliste	_ ●●○○○
Charmeuse	_ ••••0
Fusion de l'esprit	_ •0000
	00000

00000

00000

00000

00000

Omnitech

Modèle Logic Arrest	
Emplacements	10
Protocole	10
ntégrité	16
Détection	2
Modu	les

Communicateur

Carac.

Armure

Larat.					
Armure	••000				
Cellules	•••0000				
Rechargement	3				
Malus dextérité 0					

Malus discrétion Malus biotique

Spécialités

Commerce	
Initiative	8
Défense	4
Bonus dégâts	-1

Volonté Santé

1-2-3-4-5

●0000 Métrie 00000 00000 00000 00000 00000 00000

●●○○○

inergie

 2000	11	$\overline{}$		

3ouclier

SOF BUILD			
		\mathbf{I}	

Vitesse

Perception

Diplomatie - Séduction

Allies							
Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
M-96 Mattock	16	-1		1D6+1	2	20 / 40 / 80	
M-4 Shuriken	5	0	5/0/-5	1D3	1	4/8/16	
							A STATE OF THE PARTY OF THE PAR

Langues	
Natale (Haut Thessian)	•••
Butarien	••0
Humain (Anglais)	•••
Turien	●00
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
Traduction automatique (-1)	an su

Xén	0			
111	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Butarien	-3 -2 -1	1	-1	-2 -1
Drell	-4 -3 -2 -1	-1	-2 -1	-2 -1
Elcor	-4 -3 -2 -1	-5 -4 <mark>-3 -2 -1</mark>	-2 -1	-2 -1
Gələrien	-3 -2 -1		-1	-2 -1
Hanari	-4 -3 -2 -1	-5 -4 <mark>-3 -2 -1</mark>	-3 -2 <mark>-1</mark>	-3 -2 -1
Humain	-2 -1			-2 -1
Krogan	-3 -2 -1	1	-2 <mark>-1</mark>	-3 -2 -1
Quarien	-4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-2 -1
Turien	-3 -2 -1	-1		-2 -1
Volus	-4 -3 -2 -1	-3 -2 -1	-1	-2 -1
Vortcha	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-3 -2 <mark>-1</mark>	-2 -1
	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1
	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1

Alliés	s synthé	tiques					
Nom	- 2 31	Vitesse	19-19-19-1	Cellules	00000000	N	00000000
Force	00000000	Bagarre	00000	Armure	00000000	Résolution	0000000
Dextérité	00000000	Arme à feu	00000	Masse	00000000	Intégrité	
Dég àis		Sa	nté	€	nergie	Bo	ouclier
Mod. armure							
Portée							
AF							
Nom		Vitesse		Cellules	00000000	N	0000000
Force	00000000	Bagarre	00000	Armure	00000000	Résolution	0000000
Dextérité	00000000	Arme à feu	00000	Masse	00000000	Intégrité	
Dégâts	37 <u>— 1 </u>	Sa	nté	(€	nergie	Bo	ouclier
Mod. armure							
Portée							
AF							

Notes		
		A .
		7 /
		- 4



LAMIA EVEZIA

NAISSANCE

Lamia est née en 1857 sur Illium, une jeune colonie agricole située à la frontière des Systèmes Terminus. Sa mère, Arla, est ingénieure agricole; elle supervise une flotte d'engins automatiques utilisés pour la semence, l'entretien et la récolte de céréales. Jorick, son père, aujourd'hui décédé, était sergent dans l'infanterie turienne.

JEUNESSE

Lamia a passé les 70 premières années de sa vie sur Illium et a vu cette planète agricole peu hospitalière devenir une plaque tournante du commerce asari. Idéalement située, Illium est devenu une colonie prospère où d'ambitieuses asari ont bâti des empires commerciaux qui ont fait leur fortune. Elle est également devenue une capitale du glamour et du luxe, prisée des touristes fortunés.

Lamia a passé son enfance au sein d'une famille typique de la classe moyenne, vivant au milieu d'une plaine céréalière éloignée de Nos Astra, la prestigieuse capitale planétaire. Une enfance sans histoires, si l'on omet de fréquentes bagarres avec ses camarades de classe. En effet, Lamia a très tôt développé un caractère bien trempé, souhaitant toujours s'imposer comme leader parmi les élèves de l'école, ce qui n'était pas pour plaire à celles qui avaient les mêmes prétentions!

A l'adolescence, elle rejoint la capitale, pour y poursuivre ses études. Elle y découvre une faune bigarrée, composée de touristes arrogants venant des quatre coins de la galaxie, de nouveaux riches arasi, d'esclaves travaillant pour de grandes firmes industrielles, ou de célébrités droguées jusqu'à la moelle.

Éloignée de ses parents et entrant dans l'âge de la découverte et des excès, elle ne tarde pas à s'encanailler. Elle passe de plus en plus de temps dans les bars et clubs branchés. Sa beauté, sa jeunesse et son impertinence attirent à elle tous les individus à la recherche de partenaires n'ayant pas froid aux yeux. Elle multiplie les conquêtes et les expériences, s'enivre d'alcool, de sexe et bientôt de diverses drogues, quand elle ne se retrouve pas au milieu d'une rixe qu'elle a elle-même provoquée.

Bien qu'elle tenta de cacher cette vie de débauche à ses parents, son absentéisme, ses notes désastreuses et ses yeux puant l'addiction mirent rapidement la puce à l'oreille de son père. L'enquête qu'il mena sur place lui apprit que les choses étaient plus graves encore qu'il ne le soupçonnait. Trop de liberté, trop de tentation et trop de confiance en soi avaient transformé sa fille en prostituée de luxe accro à toutes les drogues à la mode.

Il tenta de la remettre sur le droit chemin à plusieurs reprises, mais sans succès. Il fini par la faire admettre de force dans une des écoles militaires asari les plus strictes, isolée sur une base spatiale d'un système reculé.

Les premiers mois, Lamia connut l'enfer : l'austérité de la station, la rigueur militaire et par dessus tout le manque, étaient insoutenables. Impossible de se procurer la moindre drogue pour assouvir les envies qui la dévoraient. Chaque jour, elle haïssait son père un peu plus.

Toutefois, au bout de quelques mois, elle s'aperçut avec étonnement qu'elle commençait à apprécier cet endroit. Son talent pour la biotique et sa force de caractère faisaient d'elle une excellente recrue. Elle était félicitée par ses instructeurs et respectée par les autres élèves. Son naturel bagarreur était ici un atout, qu'il fallait toutefois apprendre à maîtriser.

Au bout de deux ans, on lui proposa de rejoindre l'école militaire Yggdrasill sur Thessia, une école réservée à la formation de l'élite des combattantes asari. Assagie et convaincue d'avoir trouvé sa vocation, elle accepta et y reçut une formation de foudre de guerre. Elle en sortit majore de sa promotion et bardée de recommandations.



CLASSE

FOUDRE DE

FAMILLE

Père: Jorick, décédé. Était militaire turien. Mère: Arla, 761 ans.

Ingénieure agricole. Vit sur Illium.

BIODATA

Age 348 ans **Taille** 1,71m

SOCIÉTÉ

59 kg

Monde natal

Illium

oids



AGE ADULTE

Sa formation terminée, elle fut intégrée à la troisième flotte asari, spécialisée dans la protection des colonies isolées et des convois sensibles. Elle s'épanouit totalement dans cette fonction et prit part à de nombreux combats, notamment contre des pirates butariens et krogans. Combattante acharnée et efficace, elle devint rapidement chef d'escadron, à la tête d'une unité d'élite.

En 2157, une nouvelle espèce fait son apparition sur la scène galactique : les humains. Cet évènement déclenche immédiatement un conflit avec les Turiens. Le Conseil de la Citadelle, conscient que les humains ont transgressé ses lois par méconnaissance et jugeant qu'ils sont de bonne foi, ordonne aux Turiens, de mettre fin aux hostilités. La flotte de Lamia est envoyée dans l'une des zones de conflit afin de s'assurer que chacune des parties respecte le cessez-lefeu instauré par le Conseil. À la tête de son unité, elle sécurise plusieurs rencontres entre les généraux turiens et humains. Ces réunions ont lieu dans une ambiance très tendue, les rancunes étant fraîches et féroces entre les deux espèces, malgré la brièveté du conflit. Le sang-froid et l'autorité dont fait preuve Lamia permet de contenir les débordements des combattants de chaque camp, qui auraient pu ruiner les chances de parvenir rapidement à une paix durable.

En 2160, ses états de service impeccables et ses nombreux succès sur le terrain font d'elle une candidate de choix pour devenir Spectre. Le haut commandement asari la propose donc à ce poste auprès du Conseil, qui accepte sa candidature avec les honneurs. Elle est dès lors affectée principalement à des opérations de renseignement et de surveillance des humains. Cette espèce encore jeune semble pacifique et prête à s'intégrer mais elle inquiète le Conseil par son coté expansionniste et son arrogance.

Elle se retrouve rapidement au cœur du conflit qui oppose les butariens et les humains et prend progressivement parti pour ces derniers. Les deux espèces mènent des campagnes d'expansion massives et se retrouvent à revendiquer les mêmes zones. Elle estime toutefois que la manière dont les humains gèrent ce conflit est plus décent. Ils n'ont pas recours à l'esclavage ni au terrorisme, et, comparés aux butariens, leurs valeurs sont plus proches de celles défendues par le Conseil. L'opinion de Lamia influencera fortement le Conseil dans sa décision de ne pas intervenir dans ce conflit, avec les conséquences que l'on connaît : isolement des butariens et renforcement de la position des humains.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

En 2185, lors de la Guerre du Dernier Cycle, Lamia est envoyée en mission de renseignement sur Thessia. Alors qu'elle est en approche de la planète assiégée, sa corvette est touchée par un tir et s'écrase sur Thessia. Miraculeusement, Lamia survit au crash, avec cinq membres d'équipage. Profondément choquée par l'ampleur des destructions, elle décide d'organiser une résistance active contre les forces des Moissonneurs au sol, en liaison avec les autorités militaires asari. Ses groupes

remportent quelques succès mais Lamia est rapidement consciente qu'elle ne fait que retarder l'inévitable anéantissement de son peuple. Jusqu'au moment où tous les Moissonneurs s'écrasent mystérieusement au sol. Elle apprendra par la suite que la construction du « creuset » et l'organisation des forces galactiques autour d'un Spectre humain, le commandant Shepard, a permis de vaincre ces redoutables adversaires.

NOUVELLE ÈRE

Durant les années qui suivent la guerre, Lamia est envoyée sur Thessia pour aider à juguler les émeutes qui éclatent aux quatre coins de la planète. Elle est confrontée à une population affamée et manquant de tout, dont les membres les plus radicaux se sont imposés en leaders de petits groupes armés, prêt à tout pour survivre. Pour ramener la paix et la stabilité, elle doit démanteler ces groupes, ce qui passe le plus souvent par des actions violentes. Lamia parvient toutefois à limiter les pertes, consciente que ces rebelles sont animés principalement par le désir de survivre au sein d'un monde en ruine. Elle poursuit ces activités sur différentes colonies rebelles durant plus d'une décennie.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Les points disponibles lors de la création d'un personnage asari de niveau élite sont présentés dans le tableau suivant.

Attributs	10 points pour les attributs mentaux. 10 points pour les attributs physiques. 13 points pour les attributs sociaux. 6 points pour les attributs biotiques. La masse normale d'une asari est de 3.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points. « Biotique » niveau 5 (bonus d'espèce) « Ézo mentaliste » niveau 2 (bonus d'espèce) « Charmeuse » niveau 3 (bonus d'espèce) « Fusion de l'esprit » niveau 1 (bonus d'espèce)
Talents	12 points « Psychokinésie » niveau 3 (bonus d'espèce)
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

L'Avantage « Biotique » offert à la création comme Avantage d'espèce procure 2 points gratuits en Altération et 1 point en Intégration.

4 points de modules omnitech ont été convertis en 4 points de xéno.

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



Asari

Nom Lamia Evezia

Joueur

Åge <u>348 ans</u>

Classe <u>Foudre de guerre</u>

Chronique

Attributs

Intelligence	••••
A-L	

Résolution

Technologie

Force Dextérité

Bagarre _

Discrétion

Biotique

Vitalité

0000 00000

Présence Manipulation

Sang-Froid

000000 00000 000000 Altération Intégration

000000 000000

Masse 0000

Compétences

Mental

Bricolage	00000
Connaissance	••••
Interface	_ ●0000
Investigation	●0000
Médecine	00000
Politique	●0000
Science	00000

Physique

00000 Arme à feu ••000 Arme blanche 00000 Athlétisme 00000

00000 Laccin 00000 Pilotage 00000 Survie

•••000

00000

00000

Social

Animaux	00000
Baratin	00000
Commandement _	••••
Empathie	●0000
Expression	●0000
Intimidation	••000
Persuasion	••000
Socialisation	●0000

Omnitech

Modèle Logic Arrest

Emplacements

Communicateur

Protocole

Intégrité

Carac.

10

10

16

2

00000

Biotique

Divers

Potence •••00 Charge max 0000 60 Portée

Ézo

			\Box		\Box	
		ш	ш	ш	ш	ш

-5

Autres caractéristiques

●0000

11

4

0

7

Talents

•••00 Psychokinésie 00000 Fortification 00000 Tachyokinésie 00000 Infanterie 00000 00000

Spécialités

Monde de la nuit - Obstination

Conflit humano-butarien

Initiative

Défense

Vitesse

Bonus dégâts

Avantages

••••• Ézo mentaliste 00000 Charmeuse ●0000 Fusion de l'esprit ••000 Réflexes rapides **••**000 Sprinteur 00000 Inspirateur 00000 Spectre

Volonté

Santé

Détection Modules

00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000

Armure

Carac. **•••** Armure 0000000 ⊂ellules 3 Rechargement 0 Malus dextérité Malus discrétion

Malus biotique

Énergie



Bouclier

9 1-2-3-4-5 Perception

Armes							
Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Séide	8	1		1D8+1	2	25 / 50 / 100	
Disciple	4	+2		3D4 / 2D4 / 1D4	2	4/8/16	
M-6 Carniflex	4	2		1D8	2	6/12/24	
Poignard mono-moléculaire		+2		1D6 + 1 + bd	<u></u>		

Langues	
Natale (Haut Thessian)	•••
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
Traduction automatique (-1)	121 THE

Xér	10			
	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Butarien	-4 -3 -2 -1	1	-2 -1	-2 -1
Dreil	-4 -3 -2 -1	1	-2 -1	-2 -1
€lcor	-4 -3 -2 -1	-5 -4 <mark>-3 -2 -1</mark>	-2 -1	-2 -1
Galarien	-4 -3 -2 -1	1	-2 -1	-2 -1
Hanari	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-3 -2 <mark>-1</mark>	-3 -2 -1
Humain	-3 -2 -1		1	-2 -1
Krogan	-4 -3 -2 -1	1	-3 -2 <mark>-1</mark>	-3 -2 -1
Quarien	-4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-2 -1
Turien	-3 -2 -1	-2 <mark>-1</mark>	-1	-2 -1
Volus	-4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-2 -1
Vortcha	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-3 -2 <mark>-1</mark>	-2 -1
	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1
	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1

Alliés synthétiques								
Nom		Vitesse	46-5-5-1	Cellules	00000000	N	00000000	
Force	00000000	Bagarre	00000	Armure	00000000	Résolution	00000000	
Dextérité	00000000	Arme à feu	00000	Masse	00000000	Intégrité		
Dég âls	(1 <u>1</u> (1)	Sa	nté	(€	nergie	Bo	uclier	
Mod. armure) <u>-</u> (_)-(
Portée								
AF								
Nom	TA	Vitesse		Celules	0000000	V	00000000	
Force	00000000	Bagarre	00000	Armure	00000000	Résolution	0000000	
Dextérité	00000000	Arme à feu	00000	Masse	00000000	Intégrité		
Dégâts		Sa	nté	(€	nergie	Bouclier		
Mod. armure								
Portée								
AF								

NOTE				
17,883				
4890				
		11		
		- 0 4		-
	A SUL			
				-
			7/ 6	
			7/ }	



Asari	Nom	Joueur
Age		Chronique
Attributs		

Mei	ntal	Phu	sioue	50	cial		vers
Comp	pétence	25				Bioti	que
Résolution	00000	Vitalité	00000	Sang-Froid	000000	Masse	0000
Astuce	00000	Dextérité	00000	Manipulation	00000	Intégration	000000
Intelligence	00000	Force	0000	Présence	000000	Altération	000000

Mental (incompétence : -3)		Physique (Incompétence : -1)		Social (Incompétence : -1)		Divers	
Bricolage	00000	Arme à feu	00000	Animaux	00000	Potence	00000
						Charge max	00000
Connaissance _	_ 00000	Arme blanche _	_ 00000	Baratin	_ 00000	Portée	
Interface	_ 00000	Athlétisme	_ 00000	Commandemen	<u>-</u> 00000	Barr	ièce
Investigation	_ 00000	Bagarre	_ 00000	Empathie	00000		
Médecine	_ 00000	Discrétion	_ 00000	Expression	_ 00000		
Politique	_ 00000	Larcin	_ 00000	Intimidation	_ 00000	Éz	
Science	_ 00000	Pilotage	_ 00000	Persuasion	_ 00000		
Technologie	_ 00000	Survie	_ 00000	Socialisation	_ 00000		

Autres carac	:téristiques	Omnitech	Armure
Talents	Avantages	Сагас.	Сагас.
00000	00000	Modèle	Armure 00000
00000	00000	Protocole	Rechargement Malus dextérité
00000	00000	Détection	Malus discrétion
Spécialités	00000	Modules	Malus biotique Energie
Initiative	Volonté	00000	Bouclier
Défense Bonus dégâts	Santé	00000	
Vitesse		00000	

Armes						
Nom	Capacité Armur	e Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
		_				-
				(

Langues	
Natale	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
	000
Traduction automatique (-1)	(III - STE

Xénd				
	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Butarien	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-3 -2 <mark>-1</mark>	-2 -1
Drell	-4 -3 -2 -1	-1	-2 -1	-2 -1
Elcor	-4 -3 -2 -1	-5 -4 <mark>-3 -2 -1</mark>	-2 -1	-2 -1
Galarien	-4 -3 -2 -1	-1	-2 -1	-2 -1
Hanari	-4 -3 -2 -1	-5 -4 <mark>-3 -2 -1</mark>	-3 -2 <mark>-1</mark>	-3 -2 -1
Humain	-4 -3 -2 -1	-1	-2 -1	-2 -1
Krogan	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-3 -2 <mark>-1</mark>	-3 -2 -1
Quarien	-4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-2 -1
Turien	-4 -3 -2 -1	-2 <mark>-1</mark>	-2 -1	-2 -1
Volus	-4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-2 -1
Vortcha	-4 -3 -2 -1	-2 -1	-3 -2 -1	-2 -1
	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1
	-4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-5 -4 -3 -2 -1	-4 -3 -2 -1

Alliés synthétiques								
Nom	- 12 13 1	Vitesse	41-41-31-1	Cellules	00000000	N	0000000	
Force	00000000	Bagarre	00000	Armure	00000000	Résolution	00000000	
Dextérité	00000000	Arme à feu	00000	Masse	00000000	Intégrité		
Dég àis		Sa	nté	É	nergie	Bo	ouclier	
Mod. armure								
Portée								
AF								
Nom		Vitesse		Cellules	0000000	N	0000000	
Force	00000000	Bagarre	00000	Armure	00000000	Résolution	0000000	
Dextérité	00000000	Arme à feu	00000	Masse	00000000	Intégrité		
Dégâts	<u></u>	Sa	nté	Énergie		Bo	ouclier	
Mod. armure	<u> </u>							
Portée								
AF								

Votes						
1 1 1 1 1 1 1 1 1	787737383					
1 (100)	11,111,111					
3 (AND 12 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1						
			-/6/2			
		nà .		100		
		32 /			3.7	
	May Jan	100			. 6	
V 100 : 0			7 10			
				+		
				-	7 7 7	
				A		

MASS EFFECT NOUVELLE ERE

Un jeu de rôle dans l'univers de Mass Effect Inspiré du système *World of Darkness*

www.masseffectnouvelleere.net