UNE BRÈVE HISTOIRE GALACTIQUE

Comment résumer cinquante mille ans d'histoire galactique en quelques pages ? Cinquante mille ans, soit la durée d'un « cycle », cette période durant laquelle les moissonneurs, une espèce infiniment sophistiquée et venue du fond des âges, laissent les peuples galactiques se développer pour finalement anéantir ceux qui ont atteint le stade spatial.

Dans ce chapitre, nous avons tenté de résumer l'histoire du « dernier cycle » telle qu'elle a été imaginée par les auteurs de Bioware. Un résumé dans lequel nous avons fait des choix quant à la manière dont la guerre contre les moissonneurs s'est achevée. Un résumé que nous avons enfin prolongé par une histoire inédite, celle de la « nouvelle ère », qui raconte comment les peuples ont œuvrés pour rebâtir la communauté galactique. Une communauté qui sera désormais votre terrain de jeu et, nous l'espérons, l'occasion de vivre des aventures inédites et inoubliables. Bienvenue dans l'univers étendu de Mass Effect : Nouvelle Ère !

Age pré-conciliaire

« Dressez-vous sur les cendres d'un billion d'âmes défuntes et demandez à leurs fantômes si l'honneur compte. Le silence sera votre seule réponse.»

– Javik

-48 000

Après avoir colonisé la majeure partie de la galaxie et vassalisé de gré ou de force la plupart des espèces de son temps, la civilisation prothéenne est anéantie par les mystérieux moissonneurs. Les prothéens laissent derrière eux les ruines de cités jadis prospères et de nombreux artefacts. Les moissonneurs retournent dans le vide intergalactique dans l'attente du prochain cycle.

DU BON USAGE DES DATES

Cette édition du livre de règles est adaptée aux lecteurs humains. Ainsi, toutes les dates mentionnées ici sont exprimées selon le référentiel du calendrier grégorien, dont l'usage est majoritaire sur la planète Terre.

-1900

Sur Tuchanka, la guerre planétaire que se livrent les krogans depuis plusieurs années atteint son paroxysme. L'utilisation du feu atomique ravage leur monde en quelques jours, marquant le début d'un long hiver nucléaire. La civilisation krogane s'effondre et voit ses survivants s'organiser en une multitude de clans rivaux. Les conditions de vie extrêmes favorisent la survie des individus les plus robustes et les plus résistants.

-580

Après avoir découvert et analysé de nombreux artefacts prothéens, les asari parviennent à mettre au point leur propre technologie de vol supraluminique. Elles commencent à explorer la galaxie et découvrent une gigantesque station spatiale abandonnée au cœur de la nébuleuse du serpent : la Citadelle.

-520

A leur tour, les galariens découvrent la Citadelle et ses nouveaux occupants, les asari. Après une courte période de tension, un dialogue cordial s'instaure entre les deux espèces et débouche sur l'établissement de relations diplomatiques sincères et durables.

Espace Concilien

-500

Les asari et la galariens décident d'unir leurs empires respectifs et fondent le Conseil de la Citadelle afin de réglementer ce nouveau territoire désormais connu sous le nom d'Espace Concilien. La Citadelle est érigée en capitale galactique.

-200

Après plusieurs décennies d'exploration et de colonisation, les volus découvrent l'Espace Concilien. Ils sont accueillis avec bienveillance par les asari et les galariens et se voient attribuer une ambassade sur la Citadelle. Leurs talents pour le commerce sont rapidement mis à profit afin de rédiger les « règles bancaires unifiées » qui définissent le Crédit comme monnaie unique à travers l'Espace Concilien.

-180 à -1

En l'espace d'à peine deux siècles, de nombreuses espèces font leur apparition sur la scène galactique et intègrent l'Espace Concilien. Tout d'abord les butariens, suivi des elcors, des hanari et enfin des quariens. Les relations diplomatiques avec ces nouvelles espèces sont cordiales et chacune d'entre elles se voit attribuer une ambassade sur la Citadelle. La possibilité de siéger au Conseil demeure toutefois l'apanage des asari et des galariens.

Guerre et rébellion

1

Des explorateurs galariens ouvrent un relais menant à un système inconnu et découvrent une civilisation hostile : les rachni. Ces derniers lancent alors une vague d'expansion fulgurante, détruisant tout sur leur passage et restant sourds à toute tentative de conciliation. Très rapidement, les rachni submergent les forces conciliennes, constituées principalement de peuples paisibles et mal préparés à une guerre totale.

80

Les galariens découvrent les krogans, qui survivent depuis deux mille ans à l'hiver nucléaire qu'ils ont provoqué. Ils comprennent vite le potentiel de ces

colosses pétris de traditions guerrières et décident de les aider en échange de leur soutien dans la guerre qui oppose les espèces conciliennes aux rachni. Les krogans acceptent cette main tendue et font basculer le conflit de manière spectaculaire en faveur des peuples conciliens.

300

En traquant les rachni jusque sur leur monde d'origine, particulièrement inhospitalier, les krogans parviennent à tuer les reines et finalement, à éradiquer l'espèce toute entière. Les krogans sont considérés comme les sauveurs de la galaxie et reçoivent en remerciement les anciens mondes rachni ainsi que l'autorisation de coloniser plusieurs planètes de l'Espace Concilien.

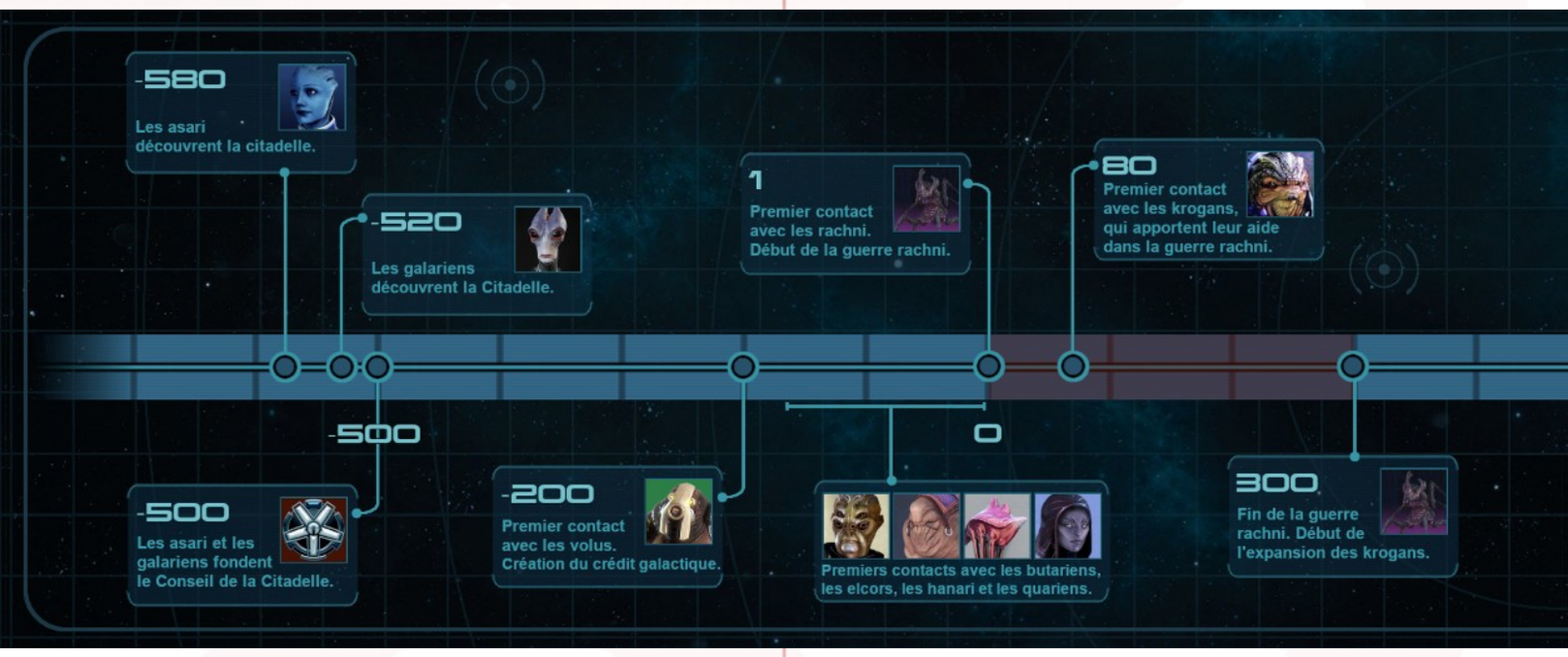
Libérés des contraintes mortifères de leur monde natal, les krogans commencent à se multiplier à une vitesse alarmante. Cette pression démographique les pousse à s'étendre rapidement à travers la galaxie, repoussant toujours plus loin les limites de leur espace vital.

687

Les asari découvrent les vortchas mais n'établissent pas le premier contact. Ces derniers sont considérés comme trop primitifs pour supporter le choc d'une rencontre avec une autre civilisation, infiniment plus avancée d'un point de vue technologique. Les asari se contentent d'installer des avant-postes miniers sur les planètes voisines de Heshtok et ne révèlent pas l'existence des vortchas.

693

L'expansion incontrôlée des krogans devient une source d'inquiétude majeure pour la communauté galactique. Le Conseil ordonne la création d'une unité d'élite agissant dans le plus grand secret, les « spectres ». Issus des commandos de chasseresse asari et du GSI galarien, les spectres sont envoyés aux quatre coins de la galaxie pour surveiller les activités kroganes et rendre compte directement au Conseil.



700

Confrontés à un manque chronique d'espace vital et de ressources, les krogans commencent à annexer des mondes habités par d'autres espèces conciliennes. Dans un premier temps le Conseil préfère opter pour le statu quo, mais la tentative d'annexion de Lusia, une colonie asari, met le feu aux poudres. C'est le début de la rébellion krogane. Les krogans subissent de lourdes pertes, mais leur taux de natalité exceptionnel permet à la population de continuer à croître.

704

Les turiens entrent en contact avec les espèces conciliennes. En grande difficulté face aux assauts krogans, le Conseil demande l'aide de cette nouvelle espèce qui dispose d'une impressionnante flotte de guerre et de troupes particulièrement aguerries. Les

turiens acceptent et lancent plusieurs offensives contre les intérêts krogans. En représailles, les krogans dévastent plusieurs colonies turiennes à l'aide d'armes de destruction massive.

710

Malgré les succès militaires turiens, les krogans ne cèdent pas. Les turiens décident alors d'utiliser une arme biologique, le génophage, sur l'ensemble des mondes krogans. Conçu par les galariens, le génophage provoque un effondrement de la fécondité

800

Continuant à essuyer de lourdes pertes et n'étant plus en mesure de reconstituer leurs effectifs, les krogans sont contraints d'accepter les conditions de leur reddition. Des groupes d'insurgés continueront toutefois à mener des actions coup de poing durant plusieurs décennies, sans résultat.

A l'issue de ce conflit, les krogans sont décimés, exsangues et ont perdu tout espoir en l'avenir, convaincus que leur espèce est condamnée à l'extinction.

et une très forte mortalité infantile chez les krogans, ne rendant viable qu'une naissance sur mille. C'est le début d'un lent mais inexorable déclin de la population krogane.

720

Alors qu'ils tentent de mettre la main sur les mines asari fraîchement installées à proximité d'Hashtok, les krogans découvrent l'existence des vortchas, dont la férocité au combat n'est pas sans rappeler celle des krogans eux-mêmes.

Profitant de leur écrasante supériorité technologique sur les vortchas, les krogans débarquent sur Heshtok et commencent à enrôler de force des clans entiers pour les utiliser comme chair à canon face aux troupes conciliennes qui regagnent du terrain suite à l'utilisation du génophage.

Expansion concilienne

900

Leur puissance militaire, leur discipline et leur loyauté sans faille imposent les turiens comme le nouveau bras armé du Conseil. Le rôle majeur qu'ils ont joué pour mettre un terme à la rébellion krogane leur vaut l'honneur d'obtenir un siège au Conseil de la Citadelle, qui devient un triumvirat composé d'une asari, d'un galarien et d'un turien.

980

Le Ministère de la Défense Concilien (MDC) est créé. Sous l'égide du Conseil, il coordonne les forces armées des différents peuples afin d'assurer la

stabilité et la sécurité de l'Espace Concilien. Dans les faits, les navires turiens représentent à eux seuls plus de la moitié des unités placées sous l'autorité du MDC.

1895

Les geth, machines créées par les quariens quelques décennies plus tôt, acquièrent la conscience et deviennent autonomes. Paniqué, le gouvernement quarien ordonne la désactivation immédiate de tous les geth dans l'espoir de prévenir une possible insurrection. S'opposant à leur désactivation, les geth prennent les armes. La confrontation qui s'ensuit dégénère en guerre interplanétaire, des milliards de quariens sont massacrés et les survivants n'ont d'autre choix que de fuir le Voile de Persée à bord d'une immense flotte de vaisseaux hétéroclites : la « Flotte Nomade ».

1896

Le Conseil craint une attaque massive des geth sur le reste de la galaxie mais il n'en est rien, les geth s'isolent sur Rannoch. Les quariens sont sévèrement sanctionnés par le Conseil pour la menace qu'ils ont fait peser sur la galaxie. Décision est prise de fermer leur ambassade sur la Citadelle.

En outre, le Conseil promulgue la loi Ershel, qui rend illégal l'utilisation, la production et la recherche sur les intelligences artificielles. Depuis, les quariens vagabondent d'un système à l'autre, à la recherche des ressources nécessaires à la survie de la Flotte Nomade.

1980

Les hanari découvrent les drells sur leur monde d'origine, Rakhana. Celui-ci est à l'agonie, ravagé par la pollution, l'épuisement des ressources naturelles et la surpopulation. Ne disposant pas encore de la technologie spatiale, les drells sont condamnés à l'extinction. Les hanari décident alors d'organiser le sauvetage de 370 000 drells volontaires, qu'ils installent sur Kahjé au sein de cités-dômes à la surface des océans, ou au cœur de leurs cités sous-marines. Les drells ayant refusé la main tendue par les hanari périront sur leur planète au cours des décennies suivantes.

2125

Des explorateurs découvrent la planète Parnack et ses habitants, les yahg, une civilisation pré-spatiale. Une délégation est envoyée par le Conseil afin d'entamer des relations diplomatiques avec cette nouvelle espèce. Malheureusement, les yahg se sentent insultés par l'attitude des diplomates, qu'ils considèrent hautaine, et massacrent toute la délégation. Le Conseil rompt immédiatement toute relation avec les yahg et déclare Parnack « t*erra non grata* ».

2148

L'humanité découvre des ruines prothéennes sur Mars, ainsi que de nombreux artefacts technologiques. Leur analyse permet aux humains de faire un bond de géant dans le domaine scientifique des champs à effet de masse, qui conduira au développement du vol supraluminique.

2149

Grâce aux données prothéennes recueillies sur mars, les humains découvrent que Charon, le satellite principal de Pluton, est en réalité un relais cosmodésique emprisonné dans la glace. Celui-ci est rapidement dégagé et activé. Jon Grissom et son équipe sont les premiers humains à quitter le système solaire grâce au relais Charon. Cet événement marque le début de l'exploration et de la colonisation de mondes extrasolaires par les humains.

Avènement des humains

2157

Les turiens découvrent les humains alors qu'ils tentent d'activer un relais cosmodésique en sommeil, action formellement interdite par le Conseil. Selon les lois en vigueur, ils ouvrent le feu et déclenchent un conflit que les humains baptiseront « guerre du premier contact ». Grâce à l'intervention bienveillante du Conseil, le conflit est bref, mais il marque durablement les esprits dans les deux camps.

2165

En l'espace de quelques années, les humains nouent de nombreuses relations commerciales et diplomatiques avec les espèces conciliennes. Face à cette volonté farouche d'intégrer la communauté galactique, le Conseil offre aux humains une ambassade permanente sur la Citadelle. L'expansion de l'humanité au sein de la Bordure Skyllienne, une zone encore peu explorée et située à la frontière des espaces butariens et humains, devient une source de tension entre ces deux espèces.

2171

Les butariens demandent au Conseil d'intervenir pour freiner l'expansion des humains et exigent que la Bordure Skylienne soit déclarée « zone d'intérêts butarienne ». Outrés face au refus du Conseil d'accéder à leur demande, les butariens ferment leur ambassade sur la Citadelle et rompent toute relation diplomatique avec les espèces conciliennes.

2176

Plusieurs gangs de pirates et d'esclavagistes, soutenus secrètement par le gouvernement butarien, lancent une attaque coordonnée contre Elysium, la colonie humaine la plus développée de la Bordure Skyllienne. Cette attaque, connue aujourd'hui sous le nom de « Raid Skylien », marque le point culminant de plusieurs années d'une politique butarienne visant à nuire aux intérêts humains dans la région.

La milliardaire humaine Jien Garson fonde l'Initiative Andromède, un projet trans-espèce sans précédent qui vise à envoyer une flotte composée de cinq navires et d'une station spatiale en direction de la galaxie Andromède. Soutenu par de nombreux philanthropes, le projet se développe rapidement.

2178

Les humains lancent une attaque massive contre Tofan, une lune qui sert de base arrière pour de nombreux criminels butariens impliqués dans le raid skylien. Cet événement marque le début du repli des butariens dans leur espace et d'un abandon progressif de leurs prétentions sur la Bordure Skylienne. La rancœur de nombreux butariens conduira certains d'entre eux à mener des actions terroristes isolées contre des intérêts humains.

Guerre du Dernier Cycle

« Nous imposons l'ordre au chaos de l'évolution organique. Vous existez avec notre permission et disparaîtrez par notre volonté. »

— Sovereign, avant-garde des moissonneurs

2183

Menés par le spectre renégat Saren Arterius, des geth attaquent la colonie humaine d'Eden Prime. Le commandant Shepard, premier humain à être promu au rang de spectre, se lance à la poursuite de Saren. Ce dernier, devenu la marionnette du moissonneur Sovereign, lance une offensive geth de grande envergure contre la Citadelle. Grâce à l'intervention de la flotte humaine l'attaque est déjouée et Sovereign est détruit, mais les pertes sont lourdes.

L'action héroïque des humains et leur victoire contre Sovereign, un ennemi qui semblait invincible, est unanimement saluée. Le Conseil prend alors une décision historique en offrant aux humains de siéger au côté des asari, des turiens et des galariens.

2184

Les raloi lancent leur premier télescope spatial et découvrent la présence d'un vaisseau alien dans leur système : le croiseur asari Azades, alors en mission d'observation pour étudier ce peuple pré-stellaire. Les asari entrent formellement en contact avec cette espèce, qui est rapidement accueillie au sein de la communauté galactique.

Bioware

2185

Lancement des vaisseaux de l'Initiative Andromède. Quatre arches baptisées Hypérion, Leusinia, Natanus et Paarchero accompagnent la station spatiale Nexus pour un voyage en direction de la galaxie d'Andromède. L'équipage de ces navires est placé en cryostase et ne sera réveillé qu'à l'issue de ce périple, six cents ans plus tard. Une cinquième et dernière arche, baptisée Keelah Si'yah, sera lancée l'année suivante.

2186

Le commandant Shepard découvre que Sovereign n'était qu'un éclaireur et que des milliers de moissonneurs sont sur le point d'envahir la galaxie en passant par un relais situé dans le système Bahak. Il prend alors la décision de détruire ce relais, dont l'explosion provoque l'anéantissement du système planétaire, dans lequel vivent plus de trois cent mille butariens. Malheureusement, cette action ne fera que retarder l'invasion des moissonneurs de quelques mois.

Fin septembre, les moissonneurs pénètrent l'espace butarien et convertissent une grande partie de sa population en cyborgs afin de disposer d'une infanterie sacrifiable. Alors que chaque espèce se met en ordre de bataille pour défendre son territoire, le commandant Shepard entame une croisade afin que les peuples galactiques demeurent unis et fassent front commun face aux moissonneurs. Urdnot Wrex parvient à négocier l'aide des krogans en échange d'un remède contre le génophage. Dans un ultime effort, les espèces conciliennes construisent une super-arme, le Creuset, en se basant sur les plans laissés par les prothéens. Grâce à cette arme, les moissonneurs sont définitivement éradiqués, mais la galaxie a payé un lourd tribut.

Bilan de la guerre

A l'issue de la guerre, les morts se comptent par milliards. De nombreuses colonies ont été entièrement ravagées et plusieurs planètes majeures, dont la Terre, Thessia, Palaven et Khar'Shan ont été durement touchées. La mort a frappé de manière très injuste : tandis que les pertes galariennes sont modiques, la civilisation butarienne a frôlé l'extinction. Fort heureusement, les relais cosmodésiques sont demeurés intacts et permettent aux secours de s'organiser.

Les quariens ont tenté de reprendre Rannoch, sans succès. Ils continuent à errer à travers la galaxie à bord de la flotte nomade tandis que les geth restent maîtres du Voile de Persée. Le commandant Shepard est acclamé et devient un héros de guerre galactique.

Nouvelle ère

Fin 2186

La situation humanitaire sur Khar'Shan est critique. Par manque d'eau, de nourriture et de soins, des millions de butariens meurent de faim et de maladie, des millions d'autres partent en exil aux quatre coins de la galaxie. La plupart des peuples concentrent leurs efforts sur leurs mondes d'origine et leurs colonies principales, négligeant nombre de petites colonies qui sombrent rapidement dans le chaos.

2187

Les centaines de millions de réfugiés butariens, mais également humains, volus et elcors provoquent

d'importants troubles sur les planètes où ils s'installent. La plupart sont parqués dans des camps de fortune quant ils ne sont pas chassés par une population civile particulièrement hostile.

Les membres survivants de l'Hégémonie butarienne lancent un appel à leurs compatriotes exilés, les invitant à rentrer sur Khar'Shan afin de rebâtir leur monde natal.

Le conseil vote la loi « Tevos », qui vise à aider les peuples galactiques à reconstruire leurs mondes, en levant un impôt exceptionnel sur les transactions financières et en organisant l'entraide entre les espèces.

En signe d'apaisement envers les espèces organiques, les geth proposent de contribuer au colossal effort de reconstruction. Ils essuient un refus poli de la part des espèces organiques qui demeurent méfiantes envers les créatures synthétiques et particulièrement les geth. Ces derniers retournent à leur isolement par delà le Voile de Persée.

Sur Terre et sur Thessia, les zones les plus sinistrées sont rongées par les pillages et les émeutes. Dans de nombreuses régions, les affrontements entre la population et les forces de l'ordre tournent à la guerre civile. Parallèlement, les actes de piraterie explosent, perpétrés par d'anciens colons ayant tout perdu et désormais prêts à tout pour survivre.

De son côté, Urdnot Wrex est auréolé de gloire. Il profite de cette notoriété pour reprendre son rêve d'unification des clans, qu'il avait abandonné trois cents ans plus tôt.

2188

L'année 2188, que les historiens baptiseront « année pourpre », marque le point culminant des désordres galactiques. Sur de nombreuses colonies secondaires, des gangs se sont formés et ont pris le pouvoir. Des corps expéditionnaires y sont envoyés afin de rétablir l'ordre, mais les affrontements sont brutaux et sanglants. Sur Terre et sur Thessia, les guerres civiles sont réprimées avec violence et la loi martiale est instaurée sur de nombreux territoires.

Sur Palaven, la discipline légendaire des turiens est mise à rude épreuve mais aucun incident majeur n'est à déplorer. Malgré les destructions et les pénuries, l'ordre règne.

2189

Après plusieurs mois d'affrontements sanglants, la plupart des colonies majeures sont pacifiées. Sur Terre et sur Thessia, les guerres civiles laissent place au terrorisme. Divers groupuscules (religieux, ethniques, idéologiques...) profitent du chaos laissé par la guerre pour tenter de s'imposer dans certaines régions en déstabilisant le pouvoir en place.

Urdnot Wrex a rallié de nombreux clans à sa cause. Il souhaite instaurer un gouvernement afin de rebâtir et de restructurer Tuchanka. Plus largement, son ambition est de restaurer la grandeur des krogans et de réaffirmer leur place dans la communauté galactique.

AVIS AUX PURISTES

Mass Effect est avant tout une histoire de choix. Pour créer l'univers étendu de Mass Effect : Nouvelle Ère, nous avons fait des choix quant à la manière dont les jeux vidéo nous permettent de terminer l'aventure. Ainsi, notre jeu se déroule dans une version alternative de la "fin destruction", où les relais cosmodésiques et les geth n'ont pas été détruits. Nous espérons que nos choix et ces entorses à l'histoire officielle ne gâcheront pas votre plaisir.

2190

Le succès de la coopération militaire entre les espèces galactiques durant la Guerre du Dernier Cycle conduit le Conseil à intégrer pleinement toutes les espèces conciliennes au sein du Ministère de la Défense Concilien (MDC). La nouvelle Flotte Galactique Concilienne est placée sous les ordres du Sur-Amiral John Shepard.

Les quariens demandent au Conseil un soutien militaire afin de reconquérir Rannock et d'anéantir la menace geth, fortement affaiblie au sortir de la guerre. Mais cette requête restera lettre morte.

La loi Ershel, promulguée en 1896 et interdisant les recherches et expérimentations sur les IA, est étendue pour donner naissance à la loi Ershel-2, qui vise à interdire toute forme d'étude sur les moissonneurs. Les IA créées par les humains et installées à bord de certains vaisseaux (les IDA) sont désactivées. Jeff Moreau, le célèbre pilote du SSV Normandy, s'oppose publiquement à cette décision. Son idylle avec l'androïde IDA puis la mystérieuse disparition de cette dernière défrayera la chronique durant plusieurs mois.

2191

Urdnot Wrex se proclame chef suprême des krogans et crée la « Coalition Krogane », le premier véritable gouvernement depuis l'apocalypse nucléaire de l'an -1900.

En réaction à la loi Ershel-2, un groupe de philosophes et de scientifiques humains fondent le « Lobby Daneel ». Ils réclament l'autorisation de réaliser des recherches « raisonnées » sur les IA et militent pour la reconnaissance de la civilisation geth et son intégration à la communauté galactique.

La colonie humaine de New Canton est attaquée par un commando butarien qui abat froidement plus de deux cents civils dans un quartier résidentiel. Cette action est revendiquée par un groupuscule dénommé « Bahak'Je Relag », ce qui signifie « Les enfants de Bahak » en langue butarienne. Ce nom fait référence à la tragédie du système Bahak, provoquée par les humains en 2186. Une majorité de butariens considèrent que cet événement a placé leur monde natal en première ligne de l'invasion des moissonneurs et ainsi causé l'anéantissement de leur civilisation.

2192

Le groupe terroriste « Bahak'Je Relag » mène de nouveaux raids sur plusieurs colonies humaines, mais en dehors de ces attaques isolées, l'ordre et la sécurité sont rétablis sur la quasi-totalité des colonies. Vidées de leur population, les plus petites d'entre elles deviennent des mondes fantômes.

Sur Thessia, l'ordre est rétabli et plus aucun territoire n'est soumis à la loi martiale. Sur Terre, le terrorisme est encore très présent dans de nombreux pays et les autorités peinent à faire face.

2193

Les idées réformistes défendues par Wrex ne font pas l'unanimité auprès des krogans. De nombreux clans attachés aux anciennes traditions s'allient autour de Jorag, nouveau leader du clan Gatatog, afin de lutter contre l'ordre instauré par Wrex. De nombreux conflits éclatent aux frontières des zones contrôlées par la Coalition krogane, marquant le début des guerres claniques.

2194

Plusieurs colonies turiennes et galariennes sont prises pour cible par des commandos krogans, semant la mort et la terreur parmi les civils. Ces actions sont menées par des extrémistes krogans, ivres de vengeance après quinze siècles d'humiliation sous l'emprise du génophage.

Face à la difficulté de juguler la piraterie et à l'émergence de nombreux groupes extrémistes, le conseil ordonne la création d'un nouveau genre d'unité d'élite, les Groupes d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce (GEIST). Dirigées par un Spectre, les unités Geist sont construites sur le modèle des équipes inter-espèces qui ont fait la renommée du commandant Shepard.

2195

Le gouvernement butarien ferme ses frontières et déclare que toute présence étrangère dans leur espace sera désormais considérée comme hostile.

Un émissaire quarien est assassiné sur la Citadelle alors qu'il était en visite officielle pour solliciter à nouveau l'aide du Conseil en vue de reconquérir Rannoch. L'attentat est revendiqué par les Daneeliens, alors que la porte-parole du Lobby condamne fermement cette action et précise qu'elle est probablement l'œuvre d'un individu isolé.

2196

Sur Terre, l'ordre a été rétabli et plus aucun territoire n'est soumis à la loi martiale. Sur Dekuuna, planète d'origine des elcors et Irune, planète d'origine des volus, la reconstruction est achevée.

Le Sur-Amiral Shepard échappe de justesse à une tentative d'assassinat revendiqué par le groupe « Bahak'Je Relag ».

2198

L'année 2198 marque la fin des guerres claniques, qui ont fait des ravages au sein des krogans. Les clans fidèles à Wrex ont remporté de nombreuses victoires face aux traditionalistes, les forçant à déposer les armes. Parmi les clans vaincus, certains ont fait le choix de rejoindre la Coalition, d'autres se sont unis au sein de l'Union Traditionaliste Krogane (UTK). Officiellement, l'UTK entend combattre la Coalition sur le terrain politique et diplomatique, mais il semble clair que son objectif réel est de servir de façade à une nouvelle guerre, larvée et fondée sur le terrorisme et l'intimidation.

2199

La fin des guerres claniques inquiète la communauté galactique, qui craint une nouvelle expansion incontrôlée des krogans désormais apaisés, organisés et libérés du génophage. Afin de surveiller l'évolution de la situation, le Conseil demande la création d'un « Haut Comité aux Affaires Kroganes », geste considéré comme une provocation par la Coalition. Soucieux d'apaiser les esprits, le Conseil propose aux krogans d'ouvrir une ambassade sur la Citadelle et d'intégrer ce nouveau comité. En réponse, Urdnot Wrex prononce un discours fondateur dans lequel il accepte, au nom de son peuple, la main tendue par le Conseil et affirme qu'il va rendre aux krogans leur véritable place au sein de la communauté galactique, tout en contrôlant l'expansion de son peuple.

2200

Sur la Citadelle, Thax Vigar prend ses fonctions en qualité de premier ambassadeur krogan de l'histoire.

Le lobby volus « Korlak », qui milite depuis de nombreuses décennies afin de faire intégrer son espèce au Conseil, s'est récemment radicalisé. Comme de nombreux volus, ses membres ont été ulcérés lorsque les humains ont intégré le Conseil, trente ans à peine après leur premier contact. Le lobby Korlak use désormais d'un discours ouvertement anti-humain et a récemment fait scandale en demandant la création d'un « Haut Comité aux Affaires Humaines ». Ils affirment que les humains constituent une menace au même titre que les krogans et dénoncent leur attitude arrogante, expansionniste et rebelle. Le gouvernement volus, à l'origine de la création de ce lobby, prend désormais ses distances et dénonce une dérive extrémiste.

2201

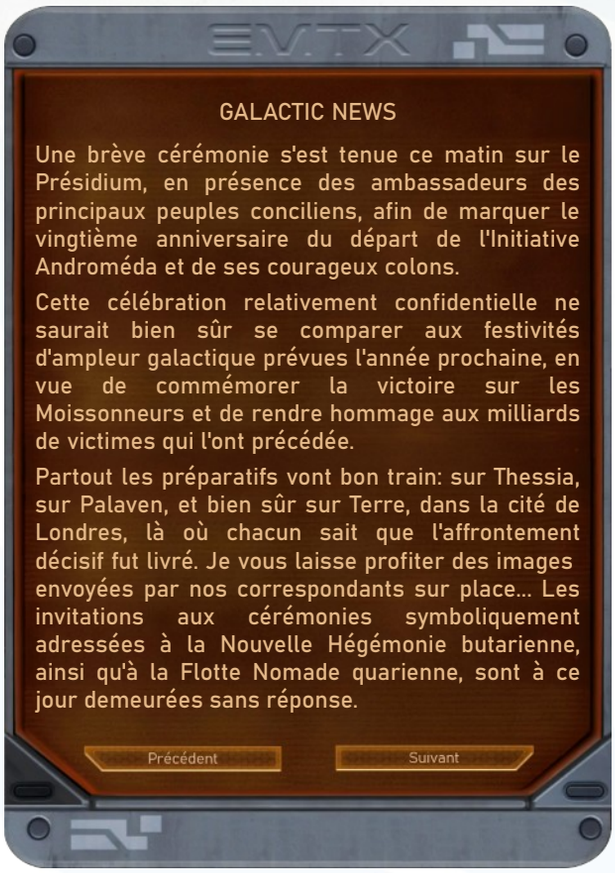
Dans la mouvance du lobby Korlack et suite à la nomination d'un humain à la tête d'une nouvelle unité Geist, les hanari, jusqu'ici très mesurés dans leurs actions de politique extérieure, haussent le ton. Ils alertent la communauté galactique sur l'influence croissante de l'humanité et le déséquilibre géopolitique que cela pourrait engendrer. Les hanari proposent que le Conseil soit ouvert à toutes les espèces conciliennes, mais les conseillers se montrent réticents. Les hanari menacent alors de fermer leur ambassade sur la Citadelle, un ultimatum très inhabituel pour ce peuple réputé flegmatique et courtois. Cet incident n'aura toutefois aucune conséquence majeure.

2202

Une explosion a lieu à bord d'une corvette quarienne, provoquant la mort de vingt et un civils. Cette action est revendiquée par le lobby Daneel, mais une fois de plus, la porte-parole du lobby dément toute implication et prétend qu'il s'agit d'une manipulation visant à ternir la réputation de son organisation. Elle condamne fermement toute action violente et présente ses condoléances aux quariens.

2203

De retour d'un voyage officiel sur la Citadelle, la navette d'Urdnot Wrex explose en vol. La Coalition accuse immédiatement l'UTK d'être à l'origine de cet accident mais l'enquête conduite par le Conseil détermine que l'explosion est d'origine accidentelle. Wrex n'ayant pas organisé sa succession, une période de trouble s'installe au sein de la Coalition. Jorgal Shag s'impose finalement comme nouveau chef suprême, mais il ne fait pas l'unanimité et plusieurs clans coalisés font sécession. Une nouvelle guerre clanique est évitée de justesse mais la Coalition perd de son influence et l'espoir de voir enfin les krogans s'unir durablement est sévèrement mis à mal.



2204

Les quariens mènent une campagne éclair visant à détruire deux stations spatiales geth destinées à la construction de navires de guerre. Ils affirment que les geth ont mis sur pied un programme d'armement sans précédent et qu'il est urgent et vital de réagir. Cette offensive déclenche une mini-crise diplomatique entre les quariens et les espèces conciliennes. Le Conseil condamne fermement cette attaque, indiquant qu'une guerre contre les geth risquerait d'avoir des conséquences désastreuses pour toutes les espèces galactiques. Les Daneeliens encouragent la voie diplomatique et renouvellent l'idée d'engager le dialogue avec les geth. Ces derniers n'ont eu aucune réaction hostile suite à cette attaque.

2205

Aujourd'hui.