

GUIDE DU JOUEUR QUARIEN



SUPPLÉMENT POUR MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

Auteur
Renaud Lottiaux

Illustration
Eddy Shinjuku

**MASS
EFFECT™
NOUVELLE ÈRE**

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Contributeur

Thierry Guillaumet

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

Eddy Shinjuku

Mise en page

(Outrageusement inspirée du Shadowrun VS Quick-Start Rules)

Renaud Lottiaux

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

AntiMingebag, Euderion, Hallucinogenmushroom, H-Iro, Johntesh, LarsenGR, LoveStruck2,
Michaellam, Salliby, Spartanburger, TheKillerCobra, Xanatoast, Yhrite

REMERCIEMENTS

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

MENTIONS LÉGALES

Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel
inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronic Arts
et d'autre part du système de règles World of Darkness 2 édité par White Wolf Publishing.

Mass Effect : Nouvelle Ère n'est ni soutenu par, ni affilié à
Bioware, Electronic Arts ou White Wolf Publishing.

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



TABLE DES MATIÈRES

LES QUARIENS.....	4	Expansion.....	20
BIOLOGIE.....	5	Schisme.....	21
Morphologie.....	5	Bataille de la Citadelle.....	21
Physiologie.....	5	Réunification.....	21
Reproduction.....	6	Blitz quarien.....	22
HISTOIRE.....	6	Bilan de la guerre.....	22
Création des Geth.....	6	Nouvelle ère.....	23
Guerre Geth.....	7	FORCES MILITAIRES.....	23
Bataille de Rannoch.....	7	Infanterie.....	23
Bilan de la guerre.....	8	Flotte de guerre.....	23
Nouvelle ère.....	8	LIEUX ET PERSONNALITÉS.....	24
FLOTTE NOMADE.....	10	PERSONNALITÉS.....	25
Organisation.....	10	Légion.....	25
Vie à bord.....	10	Zaal'Koris vas Qwib-Qwib.....	26
Justice.....	11	Daro'Xen vas Moreh.....	26
Une errance perpétuelle ?.....	11	Kal'Shasar vas Neema.....	27
CULTURE.....	12	Lenn'Ranis vas Senbay.....	28
Comportement.....	12	Tali'Zorah vas Lestiak.....	28
Pèlerinage.....	12	LIEUX NOTABLES.....	30
Nom de famille.....	13	Rannoch.....	30
ÉCONOMIE.....	13	Ke'osh.....	30
Industrie.....	13	Adas.....	31
Exploitation minière.....	14	Haestrom.....	31
Ingénierie.....	14	ADDENDUM.....	32
RELIGION.....	14	NOUVELLES ARMES.....	33
GOUVERNEMENT.....	14	PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS.....	34
Conclave.....	15	BORYAS'AMSON NAR SOEDRAAL.....	35
Commission de l'Amirauté.....	15	Naissance.....	35
Politique quarienne.....	15	Jeunesse.....	35
FORCES MILITAIRES.....	16	Age adulte.....	35
Flotte de guerre.....	16	Création du personnage.....	36
Infanterie.....	17	Remarques.....	36
LES GETH.....	18	TSALAH REEGAR VAS LONDON.....	39
CONCEPTION.....	19	Naissance.....	39
Consensus.....	19	Jeunesse.....	39
Plate-formes.....	20	Age adulte.....	40
Réseau Geth.....	20	Création du personnage.....	40
HISTOIRE.....	20		

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

CHAPITRE 1



LES QUARIENS



Les Quariens, originaires de la planète Rannoch, sont des humanoïdes réputés pour leurs compétences et leur habileté en matière de technologie et d'intelligence artificielle. Depuis qu'ils ont été contraints de fuir leur monde natal, tombé aux mains des Geth, les Quariens vivent à bord de la « Flotte Nomade », un formidable rassemblement d'engins spatiaux hétéroclites qui se déplacent en formation, constituant la plus importante flotte spatiale de la galaxie.

Afin de se doter d'une main d'œuvre efficace et abondante, les Quariens créèrent les Geth il y a plus de trois siècles, une espèce synthétique pourvue d'une intelligence artificielle rudimentaire. Rapidement, les Geth développèrent une conscience propre, ce qui terrifia les Quariens et les incita à exterminer leur création. Mais les Geth résistèrent, ce qui engendra un conflit planétaire dont les Quariens sortirent perdants et terriblement affaiblis. Ils ne durent leur salut qu'à la fuite, à bord d'une flotte bigarrée et désordonnée, qui constitue leur unique lieu de résidence depuis cette époque.

BIOLOGIE

MORPHOLOGIE

Les Quariens sont très proches des Humains, avec qui ils partagent de nombreuses similitudes morphologiques. Ils sont toutefois légèrement plus petits et plus frêles que les Humains et ne disposent que de trois doigts à chaque main, que l'on peut comparer aux pouces, index et annulaires humains. Les pieds des Quariens ne sont pourvus que de deux longs orteils, les femelles présentant la particularité de disposer d'un troisième orteil, très fin et très atrophié, placé sur le côté extérieur du talon.

La partie inférieure de leurs jambes est courbée vers l'arrière de manière significative, une caractéristique que l'on retrouve également chez les Galariens, les Krogans et les Vortchas. Malgré la présence de cette courbure, généralement associée aux espèces digitigrades, les Quariens sont des plantigrades, la totalité de leur pied, des orteils au talon, reposant sur le sol.

La structure faciale des Quariens est très similaire à celle des Humains. Ces deux espèces partagent en outre une caractéristique rare parmi les espèces de ce cycle : la présence de longs poils sur le sommet du crâne, qui forment une chevelure. Les seuls éléments différenciant un visage quarien d'un visage humain sont la présence de fines rainures sur le front et à la base du cou ainsi qu'une peau grisâtre et des yeux aux iris blanchâtres qui semblent réfléchir la lumière, ce qui leur donne un étrange aspect lumineux.

Le dimorphisme sexuel est très semblable à ce que l'on rencontre chez les Humains. Les femelles, plus petites et plus fines que les mâles, présentent une poitrine saillante et des hanches très marquées.

PHYSIOLOGIE

Le système immunitaire des Quariens a toujours été peu développé, car les microbes pathogènes étaient très rares dans la biosphère de leur monde natal. De plus, les rares virus et autres microbes originaires de ce monde étaient souvent partiellement bénéfiques pour l'organisme des Quariens, leur conférant une relation de type symbiotique avec leur environnement.

Après des siècles de vie dans l'environnement stérile des vaisseaux de la Flotte Nomade, leur système immunitaire s'est délité au point d'être désormais pratiquement inexistant. Ainsi, une plaie, même bénigne ou la simple exposition à un environnement non stérile, peut être à l'origine d'infections graves, pouvant dans le pire des cas conduire à la mort.

En conséquence, tous les Quariens portent en permanence des combinaisons intégrales très sophistiquées afin de les protéger contre les maladies ou les infections. En cas de déchirure, leurs combinaisons peuvent être compartimentées, afin d'empêcher la propagation des agents infectieux présents dans l'environnement. Si avant la guerre contre les

BIOLOGIE

Taille moyenne

Mâle : 1,73m

Femelle : 1,63m

Poids moyen

Mâle : 70 Kg

Femelle : 53 Kg

Espérance de vie

120 ans

Nombre de doigts

6

Nombre d'orteils

Mâle : 4

Femelle : 6

Couleur du sang

Rouge foncé

SOCIÉTÉ

Monde natal

Rannoch

Nombre de colonies

0

Population totale

17 000 000

Premier Contact

-1

Gouvernement

Conclave / Amiraute

Régime politique

Démocratie

Religions

Aucune

Langue

Khélique



NOMS

Exemple de noms de clan

Breizh, Danna,
Dazza, Den,
Fennas, Ganu,
Gazu, Gerrel,
Hazt, Hodda,
Jaa, Koris,
Mal, Megara,
Mekk, Nal,
Nara, Orzh,
Raan, Reegar,
Seya, Shal,
Shiya, Shiro,
Teel, Vael,
Vania, Volan,
Xen, Zorah

PRÉNOMS

Exemple de prénoms masculins

Dani, Dorn,
Elan, Golo,
Han, Hilo,
Kal, Kar,
Kenn, Ket,
Koris, Lemm,
Lige, Nav,
Prazza, Rael,
Ray, Seeto,
Veetor, Ysin,
Zaal, Zaan,
Zeto, Zilan

Exemple de prénoms féminins

Aela, Anora,
Anwa, Daro,
Fedra, Jen,
Jona, Keenah,
Lenn, Lia,
Nalli, Rena,
Shala, Tali,
Uli, Yaana,
Zaani, Zila

Geth les Quariens ne s'équipaient de combinaisons environnementales que lorsqu'ils quittaient leur monde natal, désormais, ils ne peuvent plus s'en passer ; même s'ils parvenaient à s'installer de nouveau sur Rannoch, leur système immunitaire serait insuffisant pour résister aux infections.

Bien que les Quariens disposent de nombreux médicaments et se vaccinent régulièrement pour aider à la prévention des infections, ils préfèrent la sécurité de leurs combinaisons, même s'ils se trouvent dans un environnement sain. Un quarien qui désire ôter sa combinaison doit prendre de grandes doses d'antibiotiques, d'immunostimulants, de compléments à base de plantes et autres médicaments afin de se prémunir au mieux des risques d'infection.

La physiologie des Quariens est basée sur des acides aminés dextrogyres, particularité qu'ils partagent avec les Turiens. Pour ces espèces, la nourriture lévo-aminée (à base d'acides aminés lévogyres), consommée par les Humains ou les Asari par exemple, est au mieux indigeste, au pire toxique, provoquant des réactions allergiques pouvant conduire à un choc anaphylactique fatal. Les Quariens qui souhaitent goûter à autre chose que la pâte nutritive qui constitue la base de l'alimentation sur la Flotte Nomade, ne peuvent se rabattre que sur la cuisine turienne, qui doit être préalablement stérilisée afin de pouvoir être consommée sans risque. Bien que les Quariens soient omnivores, ils sont végétaliens par nécessité, car l'élevage à bord des vaisseaux de la Flotte présenterait d'importants risques sanitaires. Par ailleurs, la production de nourriture carnée nécessite beaucoup de ressources et d'espace, deux éléments qui font cruellement défaut à bord de la Flotte Nomade.

REPRODUCTION

Le port permanent d'une combinaison est un obstacle majeur à l'intimité entre deux quariens. Un simple geste de tendresse réalisé sans combinaison s'avère très risqué, sans parler de l'acte sexuel en lui-même, qui peut conduire à de graves infections s'il n'est pas réalisé avec d'innombrables précautions. Ainsi, la plupart des contacts intimes entre deux quariens se font en unissant leurs combinaisons ; ils ne retirent totalement celles-ci que s'ils disposent d'un environnement parfaitement stérile, ce qui est particulièrement rare à bord de la Flotte. Malgré ces précautions, il est très fréquent que des partenaires tombent malade suite à une première étreinte. Fort heureusement, leurs corps finissent rapidement par s'adapter à la présence de l'autre, permettant ainsi de partager plus sereinement des moments d'intimité.

D'un point de vue morphologique, les Quariens sont très proches des Humains. Le mâle dispose d'un organe érectile externe permettant de pénétrer la femelle afin de la féconder. Cette union a lieu au sein d'un couple qui assure l'éducation de l'enfant à naître. Les couples sont particulièrement stables, car les jeunes quariens ne s'unissent pas à la légère et restent fidèles à leur partenaire toute leur vie durant. L'adultère et le libertinage sont des pratiques rares chez les Quariens, non pas qu'ils soient plus puritains ou naturellement fidèles que les autres espèces, mais les risques sanitaires les incitent à la prudence.

Les accouchements sont pratiqués dans des salles blanches, les nouveau-nés étant placés en couveuse dès leur naissance. Ils intègrent ensuite des bulles, puis des pièces stériles dans lesquelles ils vont demeurer jusqu'à l'adolescence. Ce n'est qu'à cet âge qu'ils reçoivent leur combinaison, ce qui donne lieu à de grandes festivités. Il s'agit pour les Quariens d'un véritable rite de passage, qui marque la fin de l'enfance et de l'isolement en milieu contrôlé.

Afin de conserver une population stable à bord de la Flotte, les naissances sont particulièrement contrôlées. Ainsi, un couple ne peut donner naissance qu'à deux enfants, sauf si la population montre des signes de déclin.

HISTOIRE

Originaires de la planète Rannoch, située dans le secteur du Voile de Persée, les Quariens devinrent très rapidement une civilisation technologiquement avancée. Ils réalisèrent le premier contact avec une espèce concilienne en l'an un avant notre ère et se virent rapidement offrir une ambassade sur la Citadelle.

CRÉATION DES GETH

En l'an 1850, les Quariens créèrent les Geth ; des machines utilisées comme main d'œuvre gratuite, efficace et abondante, mais pouvant également faire office d'armes de guerre. En Khélique, la langue commune des Quariens, le mot Geth signifie « serviteur du peuple », ce qui révèle parfaitement la vision que les Quariens avaient de leur création.

Les ingénieurs quariens prirent grand soin de concevoir les Geth de sorte à ce qu'ils ne soient pas plus performants que n'importe quelle IV. Mais à mesure qu'ils furent améliorés afin d'accomplir des tâches de plus en plus complexes, leur conception se rapprocha de celle d'une véritable intelligence artificielle. Les Quariens commirent alors une terrible erreur en dotant les Geth de la capacité à mettre en



commun leurs puissances de traitement, ainsi que leurs souvenirs et expériences via un « réseau neuronal ». Dès lors, plus le nombre de Geth augmentait, plus leur puissance cognitive progressait, jusqu'au jour où une forme de conscience émergea.

En 1895, plusieurs unités geth questionnèrent leurs propriétaires sur la nature de leur existence, demandant si « la présente unité avait une âme ? ». Cette simple question provoqua l'effroi des Quariens, qui ne comprenaient pas comment des machines pouvaient s'interroger sur leur propre existence.

GUERRE GETH

Face à ces machines qui semblaient avoir pris conscience, le gouvernement quarien paniqua et ordonna la désactivation immédiate de toutes les unités geth dans l'espoir de prévenir une possible insurrection.

Malheureusement, le gouvernement avait gravement sous-estimé la puissance et la sophistication du réseau neuronal des Geth ; ainsi, quand les Quariens commencèrent à désactiver des unités, les Geth ripostèrent par les armes. La confrontation qui s'ensuivit dégénéra en guerre interplanétaire, des milliards de quariens furent massacrés et les survivants n'eurent d'autre choix que de fuir le Voile de Persée.

Après que le Conseil refusa de leur porter assistance, les Quariens quittèrent leurs anciens territoires avec ce qui restait de leur flotte. Peu après, le Conseil sanctionna les Quariens en fermant leur ambassade sur la Citadelle. L'année suivante, il promulgua la loi Ershel, visant à interdire l'utilisation, la fabrication et la recherche sur les IA. Enfin, il ordonna l'interdiction formelle d'attaquer les Geth afin d'éviter de les provoquer et d'étendre le conflit à l'ensemble de la galaxie.

Depuis, les Quariens vagabondent d'un système à l'autre, à la recherche des ressources nécessaires à la survie de la Flotte Nomade. Ils conservent l'espoir de reprendre un jour Rannoch et d'en chasser définitivement les Geth.

BATAILLE DE RANNOCH

Attaque quarienne

La division des projets spéciaux de la Flotte Nomade (voir page 10) développa un ensemble de contre-mesures efficaces contre les Geth, fournissant enfin aux Quariens un avantage stratégique sur le plan militaire. En 2186, profitant que le Conseil et l'ensemble des peuples galactiques avaient le regard tourné vers la menace Moissonneur, la Commission de l'Amirauté se prononça en faveur d'un assaut massif sur Rannoch et mit l'ensemble des vaisseaux de la Flotte sur le pied de guerre en armant les navires civils et en renforçant les bâtiments militaires.

Les Quariens débutèrent l'assaut en frappant simultanément et avec précision quatre systèmes contrôlés par les Geth et les accablèrent rapidement jusqu'à Tikkun, le système stellaire d'origine des Quariens. La Flotte lança alors une attaque massive contre la mégastructure construite par les Geth, dont l'objectif était de décupler la puissance de traitement des processus (voir page 20). La destruction de cette mégastructure, qui abritait déjà des milliards de processus, ébranla les Geth et marqua dans ce conflit séculaire, un tournant décisif et historique en faveur des Quariens.

Contre-attaque Geth

L'avance des Quariens fut toutefois de courte durée. Se voyant sérieusement menacés pour la première fois depuis leur création, les Geth s'allièrent aux Moissonneurs afin de pouvoir bénéficier de leur technologie. Bénéficiant des améliorations logicielles des Moissonneurs, la puissance de traitement des Geth augmenta de façon spectaculaire, ce qui leur permit de rendre caduques les contre-mesures développées par les Quariens.

Dès lors, le conflit bascula brutalement en faveur des Geth. Alors que la Flotte Nomade subissait des pertes lourdes, l'armada geth piégea les Quariens dans le système Tikkun, les repoussant à portée de tir d'un puissant canon de défense anti-spatial installé sur Rannoch qui ne fit qu'une bouchée d'un grand nombre de navires quariens.



H-Hro



Intervention de l'Alliance

Ce n'est qu'avec l'aide d'un commando de l'Alliance, que les Quariens finirent par s'échapper de la nasse dans laquelle les Geth les avaient piégés. Le commando pénétra à bord d'un cuirassé Geth afin de couper le signal utilisé par les Moissonneurs pour contrôler les Geth et accroître leur puissance.

Une fois le signal coupé, les Geth furent libérés de l'emprise (et de l'aide) des Moissonneurs, mais conservèrent les améliorations déjà téléchargées. Ils cessèrent alors de combattre les Quariens, mais refusèrent de quitter Rannoch. Shepard négocia une trêve entre les deux espèces, demandant à chacune des parties de prêter main forte aux espèces galactiques afin de repousser leur ennemi commun, les Moissonneurs. Cette négociation sous haute tension fut marquée par la destruction du Geth connu sous le nom de Légion (voir page 25), abattu par l'Amiral Han'Gerrel, qui fut incapable de tolérer sa présence au sein de l'assemblée qui devait décider de l'avenir des Quariens. Gerrel fut aussitôt neutralisé par les soldats de l'Alliance chargés d'assurer la sécurité des débats ; il décéda quelques heures plus tard, des suites de ses blessures. Cet incident aurait marqué la fin des pourparlers et le début d'un conflit entre les Quariens et l'Alliance si le commandant Shepard n'était pas parvenu à ramener l'ensemble des participants à la raison. L'Alliance indiqua toutefois qu'elle ne souhaitait pas participer à un génocide, fut-il perpétré à l'encontre d'une espèce synthétique. Fragilisés et se voyant refuser l'aide des Humains, les Quariens n'eurent d'autre choix que de renoncer à la reconquête de Rannoch.

Ayant le sentiment d'avoir été trahis par l'Alliance, si près du but, les Quariens refusèrent de rejoindre la coalition galactique ; il en fut de même pour les Geth, qui ne souhaitaient pas s'opposer aux « Anciennes Machines ». Les Geth promirent toutefois de ne pas tirer profit des améliorations offertes par les Moissonneurs pour attaquer les Quariens. Cette trêve, au goût amer, mina le moral de nombreux Quariens. La victoire qui fut si proche semblait à nouveau très lointaine.

BILAN DE LA GUERRE

Le bilan de la guerre est particulièrement mitigé pour les Quariens. Les pertes furent modérées mais l'espoir de reconquérir Rannoch semblait à nouveau s'éloigner. Les Geth sortaient renforcés de ce conflit et occupaient toujours le Voile de Persée.

Les autres espèces étaient trop occupées à penser leurs plaies pour leur fournir une aide quelconque dans une nouvelle offensive contre les Geth. En réalité, personne en dehors des Quariens ne souhaitait participer à un tel conflit et depuis trois cents ans, hormis le commando mené par Shepard, aucune espèce n'avait jamais apporté la moindre assistance aux Quariens. Ils étaient seuls et continuaient à errer de système en système, rongant leur frein et comptant les jours jusqu'à ce qu'ils soient en mesure d'anéantir les Geth une bonne fois pour toute !

NOUVELLE ÈRE

Au sortir de la guerre, l'Amirauté était plus divisée que jamais. De nombreux vaisseaux furent perdus au cours des combats menés contre les Geth et l'espace vital à bord de la Flotte n'avait jamais été aussi limité. L'état de nombreux navires était inquiétant, laissant à penser que l'espace vital allait rapidement continuer à décliner. Plus que jamais, la Flotte devait trouver une solution, sous peine de voir les Quariens disparaître purement et simplement. Malheureusement, les amiraux n'arrivaient pas à se mettre d'accord sur la conduite à tenir, ce qui provoqua un morcellement du pouvoir et l'émergence de trois courants de pensée, qui allaient lentement diviser la population.

Certains pensaient qu'il fallait poursuivre l'effort militaire contre les Geth et reprendre Rannoch coûte que coûte. D'autres, qu'il fallait continuer à étudier les Geth pour tenter d'en reprendre le contrôle, seule solution viable pour les vaincre. Enfin, une minorité considérait que Rannoch était une chimère et que les Quariens n'étaient



plus en mesure de vaincre les Geth, la seule solution viable était de se mettre en quête d'une autre planète à coloniser et de laisser les Geth en paix.

Ces trois courants n'étaient pas nouveaux, mais l'urgence de la situation fit que chacun commença à prendre parti de manière plus radicale, risquant à tout moment de provoquer une guerre civile. Malgré ces tensions internes, la reprise de Rannoch demeurait un objectif sur lequel la plupart des Amiraux s'accordaient, ce qui permettait, au moins à court terme, de maintenir un semblant de cohésion.

Attentat sur la Citadelle

Fin 2195, un émissaire quarien du nom de Zenno'Foris vas Nebra fut dépêché sur la Citadelle afin de solliciter une nouvelle fois l'aide du Conseil dans le combat contre les Geth et la reprise de Rannoch. Les éclaireurs quariens observaient depuis quelques mois des mouvements inquiétants au sein de l'espace Geth. Selon les rapports des rares éclaireurs revenus sains et saufs de mission, les Geth érigeaient de nouveaux chantiers navals et produisaient des navires de guerre suivant un rythme particulièrement soutenu. Zenno'Foris, portant la parole de l'Amirauté, exhorta le Conseil à mener une coalition contre les positions geth avant que ces derniers ne deviennent une menace insurmontable. Le Conseil indiqua qu'il enverrait ses propres éclaireurs sur place afin d'évaluer la situation et qu'une « *réponse appropriée serait apportée à ce problème des plus préoccupants* ». Habile politicien, Zenno comprit que le Conseil ne bougerait pas le petit doigt, poursuivant la politique attentiste que les Conseillers successifs menaient depuis des siècles.

C'est au moment où Zenno rejoignait sa navette pour quitter la Citadelle qu'une explosion le faucha, lui et trois des assistants qui l'accompagnaient. Cette action fut rapidement revendiquée par le Lobby Daneel, un groupuscule humain pro-Geth et pro-IA. La porte-parole du Lobby sur la Citadelle, Kahlee Sanders, condamna pourtant fermement cette attaque, indiquant que le Lobby rejetait toute forme d'action violente. Il s'agissait selon elle de l'œuvre d'un individu isolé, partageant probablement les idées du Lobby mais dont les méthodes étaient incompatibles avec l'esprit pacifique du mouvement. Elle indiqua enfin que le Lobby apporterait toute son aide pour faire la lumière sur cette affaire.

Attentat sur le Usela

En 2202, une explosion eut lieu à bord de la corvette Usela, ouvrant une importante brèche dans la coque et provoquant la mort de vingt et un quariens. Cette explosion fut revendiquée par le Lobby Daneel, en représailles pour les actions hostiles des Quariens envers les Geth. Mais une fois de plus, Kahlee Sanders démentit cette revendication, indiquant qu'il s'agissait d'une manipulation visant à ternir la réputation du Lobby.

L'enquête menée par les Quariens prouva sans ambiguïté qu'un engin explosif avait été introduit à bord

du Usela, dissimulé à l'intérieur d'un recycleur d'air fraîchement ramené de Pèlerinage par un jeune quarien. La population quarienne fut profondément choquée d'avoir été attaquée au cœur même de la Flotte. Cet attentat fut d'autant plus difficile à accepter qu'il émanait d'un groupuscule prétendant défendre les intérêts des Geth. Cela eut pour conséquence de renforcer les courants politiques les plus radicaux et notamment la ligne dure défendue par Kal'Shasar (voir page 15).

L'attaque du système H327

Au début de l'année 2204, les Quariens menèrent une campagne éclair visant à détruire deux stations spatiales geth installées dans le système H327, un système isolé et situé à plusieurs années lumières du relais cosmodésique le plus proche. Ces stations, utilisées pour la construction de navires de guerre, furent entièrement détruites sans que les Quariens n'aient à déplorer de pertes significatives.

Cette mission fut donc un succès total et devait marquer le début d'une campagne militaire visant à détruire plusieurs objectifs Geth d'importance. Mais le Conseil condamna fermement cette attaque, indiquant qu'une guerre contre les Geth risquait d'avoir des conséquences désastreuses pour les Quariens, mais également pour les autres espèces galactiques. Une mini crise diplomatique s'ensuivit, le Conseil menaçant les Quariens de représailles s'ils s'entêtaient à provoquer les Geth. De leur côté, les Daneeliens (nom donné aux membres du Lobby Daneel) protestèrent ouvertement, indiquant qu'à l'image des autres espèces, les geth mettaient en œuvre une politique de défense, renforcée par l'attitude hostile des Quariens. Ils militèrent en faveur d'une action diplomatique et renouvelèrent l'idée d'engager le dialogue avec les Geth. Ces réactions ulcèrent les Quariens, qui décidèrent de rompre tout contact diplomatique avec le Conseil. Ils mirent également un terme à leurs actions militaires, au moins pour un temps, les menaces du Conseil ne pouvant être rejetées d'un simple revers de la main.

Suite à cette attaque, les observateurs furent surpris de constater qu'en dehors du renforcement de la défense de leurs installations, les geth n'eurent aucune réaction hostile.

La flotte aujourd'hui

Aujourd'hui, la vétusté de la flotte, l'animosité des autres espèces et l'attitude hostile du Conseil sont devenues des préoccupations majeures pour la population, qui presse les amiraux de trouver une solution. Les positions radicales de l'amiral Kal'Shasar qui prône une guerre ouverte contre les Geth et de l'amiral Daro'Xen qui prétend œuvrer à reprendre le contrôle des Geth, sont devenues très populaires. Les positions plus modérées de Tali'Zorah et Zaal'Koris sont désormais considérées comme caduques. Les Quariens ne peuvent plus continuer à errer dans l'espace en espérant des jours meilleurs. Le temps est venu d'agir avec force, la survie de tout un peuple en dépend.



FLOTTE NOMADE

Impressionnant convoi constitué de plus de cinquante mille navires, la Flotte Nomade est le plus grand rassemblement de vaisseaux spatiaux de l'espace connu. Depuis près de trois siècles, elle constitue le seul et unique foyer pour dix sept millions de quariens, condamnés à l'exil depuis la guerre contre les Geth et la perte de Rannoch. La Flotte est si vaste que la traversée d'un relais cosmodésique nécessite plusieurs jours, ce qui ne manque pas de provoquer d'importants « bouchons » et d'engendrer la grogne de la population locale.

Au cours des premières années suivant l'exil forcé des Quariens, la Flotte n'était qu'un rassemblement hétéroclite de transporteurs, de navettes, de vaisseaux industriels et de bâtiments militaires ayant survécu à la guerre. Trois siècles plus tard, tous ces vaisseaux ont été aménagés afin d'améliorer le confort et l'espace disponible. Certains navires constituant la flotte actuelle ont fait partie du convoi fuyant le Voile de Persée, ce sont des antiquités vieilles de trois siècles, les derniers vaisseaux sortis des chantiers navals quariens. D'autres ont été achetés ou récupérés depuis, afin de remplacer les navires devenus trop vétustes pour être maintenus en fonctionnement. La Flotte est ainsi en perpétuel renouvellement.

Rares sont les étrangers à avoir eu l'occasion d'apercevoir la Flotte Nomade, plus rares encore sont ceux qui ont été autorisé à poser un pied à bord de l'un de ses navires. En effet, afin de limiter tout risque d'infection, d'action terroriste ou d'autre forme de menace, la Flotte Nomade n'accepte de visiteurs à son bord que si cela est absolument nécessaire. Tous les Quariens sont conscients que mettre la Flotte en danger reviendrait à menacer leur espèce d'extinction.

ORGANISATION

Les milliers de vaisseaux qui composent la Flotte Nomade sont organisés en cinq groupes de tailles très différentes. Chacune de ces flottilles est commandée par un membre de la Commission de l'Amirauté et participe à la survie de l'ensemble de la Flotte en menant à bien la tâche spécifique qui lui est dévolue.

Flotte civile

La flotte civile constitue la plus importante des flottilles au regard du nombre de vaisseaux qui la composent. Elle regroupe l'ensemble des navires résidentiels, agricoles, industriels et hospitaliers. Comptant pas moins de cinquante milles vaisseaux, elle est sous le commandement de l'amiral Zaal'Koris vas Qwib Qwib.

Afin de ravitailler l'ensemble de la population, des navettes réalisent des rotations permanentes entre les navires de la Flotte et les trois vaisseaux agricoles, le Rayya, le Shelen et l'Atanos. Ces vaisseaux aux proportions titanesques sont, de très loin, les navires les plus imposants jamais construits par les espèces galactiques de ce cycle ; ils font la fierté des Quariens et prouvent de manière éclatante leur génie pour la construction navale et l'agriculture. Leur perte serait une catastrophe pour les Quariens, c'est pourquoi ils sont situés au cœur de la Flotte Nomade et âprement défendus par la flotte lourde.

Flotte lourde

La flotte lourde est la seconde flottille par ordre de taille, bien qu'elle ne compte qu'une centaine de navires de guerre et plusieurs escadrons de chasseurs. Commandée par l'amiral Kal'Shasar vas Neema, elle constitue la principale force militaire de la Flotte Nomade.

Flotte de patrouille

La flotte de patrouille est en charge de la navigation, de la sécurité intérieure et de la reconnaissance. Elle joue le rôle d'éclaireur lorsque la Flotte se déplace vers un nouveau système, s'assurant que le reste des navires puissent s'y rendre sans courir le moindre risque. Composée de frégates rapides et de chasseurs, elle est sous le commandement de l'amiral Lenn'Ranis vas Senbay.

Projets spéciaux

La flotte des projets spéciaux regroupe les vaisseaux scientifiques qui travaillent à la mise au point d'innovations technologiques pouvant être utiles aux navires civils et militaires. La plupart des armes utilisées aujourd'hui par l'infanterie quarienne ont été développées par les projets spéciaux, avec l'objectif d'optimiser les dégâts occasionnés sur les Geth. C'est également aux projets spéciaux que l'on doit les systèmes de contre-mesures qui ont été utilisés pour désorganiser les Geth lors de la bataille de Rannoch en 2186. L'officier en charge de la Flotte des projets spéciaux est l'amiral Daro'Xen vas Moreh.

Corps diplomatique

Le corps diplomatique est la plus petite des flottilles, ne comptant qu'une vingtaine de navires. Elle est en charge de la relation avec les autres espèces, notamment pour gérer les fréquents conflits qui émergent lorsque la Flotte Nomade s'installe dans un système densément peuplé ou exploité par une puissante firme interstellaire. Le corps diplomatique peut également être envoyé en délégation auprès d'une puissance étrangère, comme le Conseil de la Citadelle ou le Protectorat Volus par exemple. Il est alors escorté par des bâtiments provenant de la flotte lourde et de la patrouille. Lorsqu'un quarien est de retour après un séjour hors de la Flotte, ou lorsqu'un étranger est exceptionnellement autorisé à monter à bord, il est dirigé vers le Lestiak, vaisseau amiral du corps diplomatique, placé sous le commandement de Tali'Zorah vas Lestiak. Ce navire, équipé d'un sas de décontamination particulièrement performant, fait alors office de douane, de zone de quarantaine et d'ambassade improvisée.

VIE À BORD

L'espace est un luxe dont les Quariens ne disposent pas. La population à bord d'un navire de la Flotte Nomade est donc en moyenne dix à vingt fois plus élevée que dans un navire équivalent d'une autre espèce. Cette surpopulation et le manque d'intimité qu'elle engendre rendent les conditions de vie particulièrement difficiles. Même si certains vaisseaux disposent de cabines individuelles équipées de sanitaires privés, la plupart ne sont que de simples cargos dont les soutes ont été étanchéifiées et pressurisées pour être transformées en lieux d'habitation. L'optimisation de l'espace habitable est un souci de tous les instants et aucun espace libre n'est laissé inoccupé ; même une simple coursive peut être transformée en logements pouvant accueillir plusieurs familles.

Les conditions de vie à bord de la plupart des vaisseaux sont très spartiates. Il n'est pas rare que tous les membres d'une même famille partagent un même espace de vie n'excédant pas les neuf ou dix mètres carrés. Il s'agit le plus souvent d'une zone délimitée par de simples toiles tendues, procurant un semblant d'intimité au milieu d'une gigantesque soute hébergeant des centaines d'individus. Ces lieux de vie austères sont décorés et personnalisés avec des tissus colorés, des voiles et autres tentures décoratives, seuls éléments permettant de différencier un box d'habitation d'un autre.

Même à bord de leurs propres vaisseaux, les Quariens portent leurs combinaisons intégrales en permanence, d'une part en prévention de dangers tels qu'une brèche dans la coque de leurs navires hors d'âge, d'autre part, en réponse à la surpopulation des vaisseaux, qui facilite la prolifération des maladies et infections. Parce que le port de ces combinaisons rend difficile l'identification des individus, les Quariens ont pris l'habitude d'échanger leurs noms à chaque fois qu'ils se rencontrent. Ils personnalisent également leurs combinaisons afin de les rendre plus facilement identifiables, par l'ajout de voiles colorés, de peintures ou d'accessoires.

Les Quariens se trouvant à bord d'un navire trop ancien ou trop endommagé pour pouvoir être maintenu en fonctionnement, mettent leurs crédits en commun afin d'acheter et d'aménager un nouveau vaisseau. Il s'agit le plus souvent de navires déclassés ou considérés obsolètes par les autres espèces.

Malgré une vie précaire et le manque d'espace, les Quariens sont très attachés à la Flotte, la plupart d'entre eux ne la quittant que pour réaliser leur Pèlerinage (voir page 12). Certains navires ou individus quittent parfois la Flotte pour quelques jours, quelques mois, voir quelques années, le temps d'accomplir un objectif personnel. Bien qu'ils ne soient nullement tenus de revenir à l'issue de leur voyage, rares sont les quariens qui ne retournent pas dans ce qu'ils considèrent comme leur seul véritable foyer : la Flotte Nomade.

JUSTICE

Les infractions mineures sont traitées par le conseil civil de chaque navire, en s'appuyant sur un ensemble de textes rédigés par le Conclave (voir page 15). Lorsqu'un quarien commet une infraction lourde, il est conduit devant le capitaine du vaisseau pour recevoir son jugement. Bien que le conseil civil du vaisseau puisse apporter des recommandations quant à la sentence à appliquer, la tradition veut que le capitaine dispose de toute autorité pour appliquer le châtiment qu'il estime le plus approprié. Il est le garant du maintien de l'ordre et de la discipline à bord de son appareil.

La plupart des capitaines sont cléments et condamnent l'accusé à des tâches de maintenance supplémentaires ou des corvées que personne ne veut réaliser. Les récidivistes ou les auteurs de crimes graves sont exilés et déposés de force sur le monde habitable le plus proche. Cette pratique fait partie des nombreux points de friction qui existent entre les Quariens et les autres espèces, qui voient d'un mauvais œil l'abandon sur leurs planètes des pires criminels quariens. Les capitaines n'ont cependant pas d'autres choix, car à bord d'une Flotte où l'espace et les ressources sont limitées drastiquement, le maintien d'une population carcérale inactive constituerait un gaspillage de ressources inacceptable. Les infractions passibles d'exil sont le meurtre, la trahison, les épisodes répétés de violence, ainsi que le sabotage d'un navire ou d'un centre de stockage alimentaire.

UNE ERRANCE PERPÉTUELLE ?

Une question revient souvent sur les lèvres des non quariens qui s'intéressent un tant soit peu à ce peuple, pourquoi errent-ils depuis si longtemps à travers la galaxie ? N'est-elle pas suffisamment vaste pour leur offrir un nouveau monde à habiter ? La réponse à cette question repose sur deux éléments : l'habitude et les Rachni !



LorienGR



Après des siècles d'errance à bord de la Flotte, les Quariens n'imaginent plus d'autre façon de vivre que celle qu'ils pratiquent aujourd'hui. Bien que leur existence soit précaire, les Quariens sont très attachés à leur mode de vie, leur culture, leur nomadisme. La reconquête de Rannoch est dans toutes les têtes, toutes les discussions, mais bien que personne n'ose l'affirmer publiquement, rares sont les quariens à croire encore à ce rêve. Coloniser une autre planète, même temporairement, pourrait être une solution, mais les choses ne sont pas si simples, car contrairement à une croyance largement répandue, les planètes habitables, facilement accessibles et non colonisées par d'autres espèces sont rares, très rares. « La faute aux Rachni ! ».

Il y a deux millénaires, les espèces galactiques étaient en perpétuelle expansion, ouvrant de nombreux relais vers de nouveaux systèmes, jusqu'à ce qu'ils ouvrent une voie menant à Suen, le monde d'origine des Rachni. Sans l'intervention des Krogans, la guerre séculaire qui s'ensuivit aurait pu marquer la fin de la plupart des espèces, terrassées par les féroces et impitoyables Rachni. Cette épisode sombre marqua durablement les esprits et le Conseil de la Citadelle décida que plus aucun relais ne devait être ouvert, sauf autorisation exceptionnelle. Cette décision stoppa net l'expansion effrénée qu'avaient connus les peuples galactiques jusqu'alors. Les systèmes accessibles directement via les relais cosmodésiques déjà ouverts furent entièrement colonisés, puis ce fut le tour des systèmes situés à quelques jours de vol SLM d'un relais, puis quelques semaines de vol, quelques mois... Ainsi, lorsque les Quariens furent chassés de Rannoch, tous les mondes facilement accessibles avaient déjà été colonisés ou revendiqués. Ouvrir de nouveaux relais aurait déclenché l'ire du Conseil, quand à l'exploration des systèmes lointains, non accessibles par l'intermédiaire d'un relais, cela représentait une tâche longue et incertaine, à même d'engloutir des quantités colossales de carburant. Les Quariens envoyèrent toutefois des éclaireurs vers des systèmes lointains, mais ils se rendirent rapidement à l'évidence, la Flotte Nomade n'avait pas les moyens de financer de telles expéditions. Les seuls mondes accessibles et non colonisés par les autres espèces étaient ceux du Voile de Persée, leurs mondes, désormais aux mains des Geth. « La faute aux Rachni ! », comme disent certains Quariens avec un mélange d'amertume et de dérision, oubliant qu'ils sont les seuls responsables du désastre engendré par la création des Geth.

CULTURE

COMPORTEMENT

Parce que tous les quariens dépendent de leurs semblables pour survivre, ils forment un peuple très soudé, où la loyauté, la solidarité et la famille constituent des valeurs essentielles. Ils sont d'un naturel chaleureux, aiment le contact et apprécient les discussions qu'ils considèrent comme un bon moyen d'échapper à la routine de la vie à bord de la Flotte. Sensibles, ils n'hésitent pas à partager leurs émotions.

Depuis leur installation forcée à bord de la Flotte Nomade, les Quariens ont été contraints de renoncer à la notion de propriété individuelle et se sont tournés vers une forme très poussée de propriété collective. Ils ont désormais pour habitude de classer les objets en leur possession en fonction de leur utilité du moment et d'échanger ceux dont ils n'ont plus besoin contre ceux qui leur font défaut. Chaque vaisseau de la Flotte possède un pont alloué au commerce, où les familles peuvent réaliser du troc ou simplement déposer des objets devenus inutiles pour qu'ils puissent être utilisés par d'autres et ne pas encombrer inutilement leur espace personnel.

Une fois leur Pèlerinage achevé, la plupart des Quariens passent le reste de leur existence au sein de la Flotte Nomade, ne côtoyant plus jamais les autres espèces. Ils adoptent un comportement insulaire, ne prêtant aucune attention à ce qui se passe en dehors de la Flotte. De ce fait, les Quariens donnent l'image d'une espèce isolationniste et repliée sur elle-même, ne se préoccupant pas des affaires galactiques.

Échaudés par la dramatique expérience qu'ils ont connu suite à la création des Geth, les Quariens se montrent aujourd'hui très méfiants vis à vis des intelligences virtuelles et artificielles. Pour autant, ils expriment une compassion et un attachement paradoxal envers les IA et sont beaucoup plus enclins que les autres espèces à les considérer comme des êtres vivants.

PÈLERINAGE

Lorsqu'un quarien atteint la majorité, il est tenu de quitter le vaisseau qui l'a vu naître et de trouver un équipage l'acceptant comme nouveau résident permanent à bord de son navire. Pour prouver sa valeur, il doit quitter la Flotte Nomade et parcourir la galaxie à la recherche de quelque chose de valeur, un « présent ». Lors de son retour sur la Flotte Nomade, il offre sa trouvaille au capitaine du navire qu'il souhaite rejoindre, afin de le convaincre qu'il ne constituera pas un fardeau pour l'équipage.

Cette tradition, appelée « Pèlerinage », est à la fois un rite de passage à l'âge adulte et un moyen de limiter la consanguinité en imposant un brassage de la population. Le Pèlerinage permet également aux jeunes quariens d'explorer la communauté galactique et de renforcer le lien qui les unit à leur peuple en les confrontant à la difficulté de vivre hors de la Flotte, au milieu d'espèces exprimant leur mépris des Quariens. Enfin, le Pèlerinage permet aux Quariens d'acquérir de nouvelles compétences et de nouveaux savoirs utiles à la préservation de la Flotte.

Préparation

Avant d'entreprendre leur Pèlerinage, les Quariens reçoivent des implants permettant de renforcer leur système immunitaire et se voient injecter des doses massives d'antibiotiques. Parallèlement, ils suivent des cours pour apprendre les us et coutumes des autres espèces, ainsi que des notions de survie hors de la Flotte.

Le moment du départ est un événement important dans la vie d'un quarien et de l'équipage de son vaisseau natal. Tous se rassemblent pour encourager le jeune pèlerin, lui souhaiter bonne chance et lui dire au revoir. Afin de l'aider dans ses pérégrinations, l'équipage lui offre également de nombreux cadeaux, dont une arme et une armure.

Bien que cela soit rare, il arrive qu'un quarien ne revienne jamais sur la Flotte. Les raisons en sont nombreuses, il a pu trouver la mort, en avoir profité pour fuir de sérieux problèmes, ou simplement s'être construit une nouvelle vie au-delà des frontières de la Flotte.

Le présent

Les pèlerins ne peuvent revenir sur la Flotte tant qu'ils n'ont pas trouvé quelque chose de valeur. Il peut s'agir d'informations, d'argent, de fournitures diverses, de technologies ou même d'un vaisseau. La seule règle concernant le présent est qu'il doit avoir été acquis sans causer de tort à quiconque.

Il est fréquent qu'un quarien en pèlerinage trouve un emploi dans une petite colonie xéno, où ses talents pour la technologie sont appréciés. La réparation d'engins agricoles ou de systèmes de survie sur les colonies ou stations les plus précaires sont des activités courantes. Ils reçoivent en échange un salaire permettant d'acheter des fournitures ou directement des biens à ramener sur la Flotte. D'autres choisissent de mettre la main sur de nouvelles technologies développées par d'autres espèces, tandis que les plus aventureux tentent de rapporter des informations stratégiques, voire des vaisseaux.

A son retour, le quarien offre le présent au capitaine de son nouveau navire, qui peut le refuser s'il le considère insuffisant au regard de la place qui lui est offerte à bord. Les refus sont toutefois très rares car les capitaines sont impatients d'accueillir de nouveaux membres à bord de leur vaisseau. Un équipage important leur permet de disposer de moyens financiers et matériels plus élevés, tout en renforçant leur influence politique.

Offrir un présent indigne, même si celui-ci est accepté par le capitaine, peut toutefois se révéler socialement handicapant, l'équipage se forgeant alors une mauvaise opinion du nouveau venu dès son arrivée. Il est attendu qu'un pèlerin issue d'une famille de haut rang social offre un présent qui sorte de l'ordinaire, ce qui constitue une pression supplémentaire sur ses jeunes épaules.

NOM DE FAMILLE

Les noms que portent les Quariens semblent généralement complexes et alambiqués aux yeux des autres espèces. Dans leur forme complète, ils sont composés de quatre parties : tout d'abord le prénom, suivi du clan séparé par une apostrophe, le titre « nar » signifiant « enfant de », complété par le nom du vaisseau de naissance de l'individu, enfin, le titre « vas », complété par le nom du vaisseau sur lequel le quarien est affecté. Par exemple, « Tali'Zorah nar Rayya vas Lestiak » désigne une quarienne prénommée Tali, appartenant au clan Zorah, née sur le Rayya et servant actuellement sur le Lestiak.

Il est à noter que le titre « vas », signifiant « vivant sur » n'est attribué à un quarien qu'après qu'il ait réalisé son pèlerinage. Avant cela, il n'est identifié que par son vaisseau de naissance et le titre « nar ». Suite à son pèlerinage, il se présente généralement avec le titre « vas », ne déclinant ses deux titres que lors d'une présentation officielle ou lors de démarches administratives. Dans les conversations courantes et avec les proches, il est d'usage de n'utiliser que le prénom,

éventuellement accompagné du clan. Ainsi, Tali'Zorah nar Rayya vas Lestiak se présentera de la manière suivante :

- « Tali'Zorah nar Rayya » avant d'avoir réalisé son pèlerinage ;
- « Tali'Zorah vas Lestiak » après avoir réalisé son pèlerinage, dans un contexte non officiel ;
- « Tali'Zorah nar Rayya vas Lestiak » après d'avoir réalisé son pèlerinage, dans un contexte officiel ;
- « Tali'Zorah » ou simplement « Tali », dans un contexte privé.

Le nom du clan est transmis par le père à la naissance, il peut être considéré comme un nom de famille, même si des individus n'ayant aucun lien de parenté peuvent appartenir au même clan.

L'appartenance à un vaisseau, d'autant plus s'il est prestigieux, fait la fierté d'un quarien, à tel point que la pire insulte que l'on puisse lui faire est de l'appeler « vas Nedas », ce qui signifie « de nulle part » ou « ne servant sur aucun vaisseau ». L'infamie peut être aggravée en ajoutant « nar Tasi », qui peut être traduit par « fils de personne ». Ainsi Tali'Zorah nar Tasi vas Nedas constitue la pire insulte que vous puissiez adresser à Tali'Zorah.

ÉCONOMIE

Le système économique quarien diffère fortement de celui utilisé par les autres espèces galactiques. Tandis que les échanges commerciaux réalisés au sein de l'Espace Concilien reposent sur l'utilisation d'une monnaie unique, aucun système monétaire n'est en vigueur au sein de la Flotte Nomade. La notion de propriété individuelle est réduite à sa plus simple expression, un quarien ne possédant réellement que sa combinaison environnementale et quelques meubles. Il n'est pas propriétaire de son logement, mais occupe un espace mis à sa disposition gracieusement par l'Amirauté. Lorsqu'un quarien dispose d'un objet dont il n'a plus l'utilité, il le place dans un lieu public qui ressemble à un marché, où n'importe qui peut venir se servir librement. L'espace personnel dont disposent les quariens est tellement limité que l'accumulation de biens est proprement impossible, ce qui encourage naturellement à cette forme d'échange. Par ailleurs, la société quarienne étant fondée sur la confiance, la loyauté et la solidarité envers ses semblables, les abus et désaccords sont très rares.

Le commerce avec les autres espèces passe généralement par le système monétaire galactique, la Flotte Nomade utilisant les crédits obtenus lors de Pèlerinages ou d'échanges commerciaux pour acheter des biens qui ne peuvent être produits à son bord. Les Quariens mettent principalement en vente du minerai, ainsi que tout un tas de fournitures usagées et de bibelots divers qui font la joie des franges les plus pauvres de la population locale.

INDUSTRIE

Le tissu économique de la Flotte nomade est particulièrement fragile ; si les vaisseaux quariens ont à leur bord de petites usines de fabrication et d'assemblage, ils manquent cruellement d'industries lourdes, de raffinerie



ou de chantiers de construction navale. La nourriture est produite à bord des trois énormes vaisseaux agricoles et complétée par les trouvailles des vaisseaux éclaireurs, le tout étant stocké dans divers entrepôts sécurisés avant d'être distribué avec soin à l'ensemble de la Flotte. La nourriture, l'eau et les produits médicaux sortant de ces entrepôts sont rationnés afin de mettre la Flotte Nomade à l'abri de la pénurie alimentaire ou pire, de la famine généralisée.

Cependant, les vaisseaux agricoles et les éclaireurs ne fournissent qu'une quantité limitée de nourriture. Ainsi, contrairement à une idée largement répandue au sujet des Quariens, ils ne sont pas totalement auto-suffisants sur le plan alimentaire et importent des vivres non périssables dès qu'ils en ont l'occasion. La flotte pourrait subsister sans ces importations, mais la population serait alors soumise à un rationnement bien plus drastique, rendant la vie à bord d'autant plus difficile.

EXPLOITATION MINIÈRE

Lorsqu'elle traverse un système, la Flotte Nomade envoie des vaisseaux équipés de petits complexes miniers sur des planètes ou des astéroïdes afin d'en extraire des métaux et de la silice, ainsi que sur des comètes pour récolter de la glace et diverses matières organiques. L'ingéniosité des Quariens fait que cette exploitation « sauvage » des ressources est remarquablement efficace, ce qui engendre régulièrement des conflits avec la population locale ou les sociétés exploitant officiellement ces systèmes. Ainsi, il n'est pas rare que la population d'un système fasse des dons aux Quariens, sous la forme de vaisseaux, de carburant, de nourriture et autres biens manufacturés, afin de les inciter à quitter les lieux. Ces cadeaux sont généralement acceptés par l'Amirauté, car la Flotte Nomade n'est pas en mesure de refuser des ressources offertes gratuitement.

Cette « peur du Quarien » est renforcée par les géants de l'industrie minière, qui dépensent des fortunes pour protéger leurs ressources. Pour cela, ils font appel à des lobbies et des experts en communication afin d'alimenter l'image du quarien pillard, présentant la Flotte Nomade comme un fléau dévorant les ressources d'un système jusqu'à épuisement avant de migrer vers de nouveaux horizons. Au fil des années, les Quariens ont fini par utiliser cette campagne de dénigrement à leur avantage, choisissant les systèmes où ils se rendent en fonction des biens dont ils ont besoin. La simple annonce de l'arrivée de la Flotte dans un système suffit généralement pour obtenir ce que les Quariens sont venus chercher.

INGÉNIERIE

Le principal atout des Quariens est leur savoir faire technologique extrêmement pointu et leur capacité légendaire à faire du neuf avec du vieux. Ils se sont forgé au fil des siècles une réputation interstellaire d'ingénieurs et de techniciens hors pairs, à tel point que même les sociétés s'acharnant à ternir leur réputation font régulièrement appel à la Flotte Nomade afin de pourvoir des postes d'ingénieurs vacants. Le fait que les Quariens soient généralement moins exigeants sur la question des salaires ne fait que renforcer leur attractivité.

Le revers de la médaille est l'hostilité que cela génère auprès des salariés des autres espèces, qui accusent les ingénieurs Quariens de dumping social. Ainsi, à l'approche de la Flotte Nomade, il n'est pas rare d'entendre des slogans haineux tels que « *Dehors les mendiants* », « *Vous n'aurez pas notre travail* » ou encore « *Plutôt travailler avec des Vortchas !* ».

RELIGION

Les Quariens ont toujours pratiqué une forme de culte des ancêtres, mais l'évolution de la technologie a permis de transcender leurs croyances. Bien avant la fuite de Rannoch, ils entreprirent de conserver la personnalité et la mémoire de leurs ancêtres sous forme d'intelligences virtuelles, leur offrant par ce biais une forme d'immortalité. Ces enregistrements se transformèrent peu à peu en un précieux recueil de savoir et de sagesse, stocké dans une banque de données centrale et disponible via toute connexion Extranet.

Les Quariens se lancèrent ensuite dans de longues et fastidieuses recherches afin de créer une intelligence artificielle leur permettant de survivre après la mort de leur enveloppe charnelle et de rendre aux enregistrements de leurs ancêtres la conscience véritable qu'ils méritaient. Mais les Quariens n'eurent pas le temps de voir leur rêve se réaliser, la guerre contre les Geth allait anéantir tous leurs efforts et provoquer la destruction des banques de données hébergeant les IV de leurs ancêtres.

Certains quariens pensent aujourd'hui que leur exil forcé est une forme de punition pour avoir usurpé les lois les plus fondamentales de la nature : créer la vie et transcender la mort. La plupart d'entre eux s'accordent toutefois sur le fait que la rébellion Geth a été le résultat d'une erreur scientifique et technologique et qu'il ne s'agit aucunement d'une forme de châtement divin.

De nos jours, le respect des ancêtres continue d'être observé mais sous une forme bien plus modeste. Leur mémoire est honorée régulièrement lors de festivités, en ouverture d'un discours officiel ou simplement au détour d'une discussion que l'on souhaite placer sous la bienveillance des ancêtres.

Les Quariens emploient régulièrement l'expression « Keelah Se'Lai », que l'on peut traduire littéralement par « Par notre monde que j'espère voir un jour ». Il s'agit d'une forme de bénédiction, que l'on peut comparer à la formule « Que la paix soit avec vous ». Le mot « Keelah » est fréquemment employé seul lorsqu'un quarien est surpris, de la même manière qu'un humain pourrait dire « Ciel » ou « Mon dieu ».

GOUVERNEMENT

Officiellement, la Flotte Nomade est toujours soumise à la loi martiale et dirigée par les militaires. Pour autant, le gouvernement quarien est loin d'être une dictature militaire, les contre-pouvoirs civils disposant d'une autorité très forte à bord de la Flotte. Les pouvoirs civils et militaires sont complémentaires et travaillent en bonne intelligence depuis des siècles.

CONCLAVE

Le « Conclave », un corps élu démocratiquement par la population et constitué uniquement de membres de la société civile, constitue le gouvernement civil de la Flotte. Il s'occupe des décisions relatives à la vie quotidienne à bord, telles que la collecte de ressources, l'itinéraire de la Flotte, le maintien de l'ordre, la gestion de l'espace à bord, etc. Il a également un rôle consultatif lorsque des décisions pouvant impacter l'ensemble de la population et relevant de l'autorité du pouvoir militaire doivent être prises. Un conseil regroupant les instances civiles (le Conclave) et militaires (la Commission de l'Amirauté, voir ci-dessous) est alors formé, afin de débattre de la marche à suivre. Bien que l'avis du Conclave ne soit alors que consultatif, les amiraux suivent généralement ses recommandations afin de maintenir la cohésion de la Flotte.

À l'échelle locale, chaque vaisseau dispose également d'un conseil civil que le capitaine consulte régulièrement. En prise directe avec la population, ce conseil connaît parfaitement les préoccupations de l'équipage, c'est pourquoi il est rare que le capitaine aille à l'encontre de ses recommandations. En cas de désaccord majeur, le capitaine a toute autorité pour dissoudre le conseil civil, mais il prend alors le risque de perdre le commandement de son navire.

COMMISSION DE L'AMIRAUTÉ

Le Conclave est supervisé par la « Commission de l'Amirauté », un collège de cinq amiraux qui peuvent à tout moment annuler une décision prise par le Conclave. Ce droit de veto est très peu utilisé par l'Amirauté car il a un coût très élevé, l'amiral ayant usé de ce droit devant en effet démissionner dans la foulée ou être placé aux arrêts en cas de refus. Cette règle fut mise en place afin que la Commission de l'Amirauté puisse remplacer le Conclave lorsque qu'elle estime que la décision de ce dernier

menace la survie de la société quarienne dans son ensemble tout en évitant les possibles abus de pouvoir de la part de l'Amirauté. Au cours des trois derniers siècles, l'Amirauté n'a utilisé son droit de veto qu'à quatre reprises, ce qui semble indiquer que ce système fonctionne plutôt bien.

À bord de chaque navire, le capitaine possède l'autorité suprême et peut décider seul de l'issue de tous les différends auquel il est confronté. Toutefois, il se repose généralement sur les conseils civils locaux afin d'éviter de prendre des décisions trop impopulaires ou pour se décharger des problèmes qu'il considère de moindre importance. Tous les commandants de vaisseaux, quel que soit leur véritable grade, sont désignés par le titre de « capitaine ». Cette coutume reflète l'importance du pouvoir de décision d'un capitaine sur son propre vaisseau tant que ce dernier dispose de la confiance de son équipage.

POLITIQUE QUARIENNE

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle, la politique quarienne s'est fragmentée, renforçant les divisions qui se cristallisent aujourd'hui autour de trois amiraux prônant des actions radicalement différentes.

La ligne « dure »

L'amiral Kal'Shasar vas Neema (voir page 27) prône une guerre totale contre les Geth et la reprise de Rannoch, quoi qu'il en coûte. Selon lui, les Quariens ne peuvent plus errer ainsi encore longtemps, c'est une question de survie pour son peuple tout entier. Sans une politique dure et des mesures radicales, les Quariens vont disparaître au cours du siècle à venir. Selon lui, il est impératif que la militarisation de la Flotte se poursuive et que les Projets Spéciaux continuent de mettre au point des systèmes de contre-mesure permettant de vaincre les Geth.



AntiVingebag



Cette vision militariste n'était pas très populaire au sortir de la guerre, les différents revers dont les Quariens ont eut à souffrir lors des offensives contre les Geth avaient entamé le moral de la population civile, qui ne croyait plus en sa capacité à vaincre les Geth. Mais les événements de ces dernières années (voir « Nouvelle Ère », page 8), ont fini par radicaliser la population, qui voit désormais en Kal'Shasar le seul amiral capable de leur redonner espoir, même si cela doit passer par un conflit meurtrier. La Flotte ne s'est jamais portée aussi mal et quitte à mourir, autant le faire en combattant pour Rannoch. L'amiral Lenn'Ranis vas Senbay, qui n'a rejoint la Commission de l'Amirauté qu'en 2198, s'est rapidement rapproché de Kal'Shasar, homme expérimenté, charismatique et de plus en plus populaire. Ranis est désormais l'un de ses plus fidèles soutiens.

Les pro « contrôle »

L'amirale Daro'Xen vas Moreh a une vision différente, bien qu'elle ne soit pas radicalement opposée à celle de l'amiral Shasar. Elle aussi prône le retour sur Rannoch, mais d'une manière plus subtile et moins guerrière. À la tête de la Flotte des Projets Spéciaux, elle considère les Geth comme de simples machines et souhaite reprendre le contrôle de la création de ses ancêtres. Non seulement cela permettrait de reconquérir Rannoch sans combattre, mais cela doterait également les Quariens de la plus puissante armée de la galaxie. Voilà qui serait un retournement de situation des plus intéressants !

Ainsi, elle encourage la recherche sur les Geth et envoie des missions dans leurs avant-postes afin de récupérer des données, des informations et des unités pouvant être analysées. Suite aux travaux controversés de l'amiral Rael'Zorah, qui fut abattu avec toute son équipe en 2185, par une unité geth qu'ils étaient en train d'étudier, Daro'Xen a fait d'importantes découvertes, qui ont conduit à la mise au point des contre-mesures utilisées lors de l'assaut contre les Geth en 2186.

L'amiral Xen est principalement soutenue par des scientifiques, des ingénieurs et par tous les quariens convaincus qu'il est encore possible de reprendre le contrôle des Geth. C'est une frange aujourd'hui minoritaire, mais qui reste respectée par une majorité de quariens.

Les « réalistes »

Un dernier courant de pensée considère que la reconquête de Rannoch est une chimère. Selon ceux qui se qualifient eux-mêmes de « réalistes », les Quariens ont gaspillé trop de temps et d'énergie dans un combat perdu d'avance. Cette énergie serait mieux employée à lancer des vagues d'explorations lointaines en vue de trouver un nouveau monde habitable pour les Quariens, loin de la menace Geth. Officiellement, cette idéologie n'est pas très répandue à travers la Flotte mais la réalité est plus complexe, car nombre de Quariens sont résignés, même s'ils refusent de l'admettre. Ainsi les réalistes sont souvent taxés de « lâches », de « rebelles », voir de « traîtres » par une population qui a perdu tout espoir mais qui peine à lutter contre l'idéologie dominante.

Le courant réaliste est mené par l'amiral Zaal'Koris vas Qwib Qwib, dont les idées « révolutionnaires » vont bien plus loin. Il considère en effet que les Geth constituent un peuple à part entière, qu'il faut désormais laisser vivre en paix. Il est d'ailleurs convaincu qu'une paix durable est possible à condition d'abandonner toute prétention sur le Voile de Persée. Selon lui, il ne s'agit pas d'un constat d'échec, mais d'une prise de conscience nécessaire afin d'amorcer un nouvel élan à même d'assurer l'avenir des Quariens.

Inutile de préciser que l'Amiral Koris est peu apprécié par la population, ses idées « pro-Geth » suscitant l'indignation de la plupart des Quariens et parasitant son message sur la nécessité de trouver de nouveaux mondes habitables en dehors du Voile de Persée.

Neutralité

L'amirale Tali'Zorah vas Lestiak n'appartient à aucun de ces courants. Elle met un point d'honneur à rester neutre afin de pouvoir prendre les meilleures décisions sans être parasitée par un quelconque parti-pris. Toutefois, elle n'est pas insensible aux arguments de Zaal'Koris sur la nécessité de trouver un monde en dehors du Voile de Persée. Elle a personnellement lutté contre les Geth lors de la Guerre du Dernier Cycle afin de reprendre Rannoch. Abandonner ce rêve de reconquête qu'elle partageait avec son père, serait particulièrement douloureux mais elle est désormais convaincue que le prix à payer est trop élevé et l'issue trop incertaine, si ce n'est totalement inaccessible.

FORCES MILITAIRES

FLOTTE DE GUERRE

Il est assez difficile de définir clairement les contours de la flotte de guerre quarienne. Se limiter aux bâtiments conçus spécifiquement pour le combat serait une erreur tant chaque vaisseau peut prendre part, d'une manière ou d'une autre, à un affrontement armé. Parmi les cinq flottilles composant la Flotte Nomade, trois sont en mesure de prendre part à des combats : la flotte civile, la flotte lourde et la patrouille.

Flotte civile

Dès les premières années suivant la fuite de Rannoch, de nombreux cargos furent armés et utilisés comme vaisseaux corsaires afin de ravitailler la Flotte. De nos jours, la plupart des navires civils sont armés à des degrés divers, ce qui en fait des cibles peu appréciées des pirates, qui préfèrent généralement éviter les combats spatiaux. Toutefois, la majorité de ces navires ne sont pas équipés de boucliers et ne disposent pas d'un équipage entraîné pour le combat spatial. Pour pallier cette faiblesse, la marine quarienne utilise des procédures de contrôle particulièrement strictes et ne prend jamais le moindre risque. Si d'aventure un vaisseau dont les intentions ne sont pas clairement établies approche de la Flotte, il est abattu sans autre forme de procès.

Pour cette raison, les jeunes Quariens doivent apprendre des phrases codées avant de partir en pèlerinage ; elles leur permettent de s'identifier à leur retour, car ils reviennent généralement à bord de vaisseaux non répertoriés par la Flotte Nomade, des vaisseaux qu'ils ont achetés, récupérés ou appartenant à des alliés ayant accepté de les déposer. Une des phrases codées indique que tout va bien, le Pèlerinage est une réussite et le jeune quarien peut rejoindre la Flotte sans encombres. Les autres phrases informent la marine que le quarien revient contre son gré ou qu'il a été forcé de divulguer ses codes sous la contrainte. Dans ce cas, le vaisseau est immédiatement abattu. Un vaisseau qui reste silencieux aux appels de la marine lors de son approche est également abattu sans sommation.

L'armement de la totalité des vaisseaux civils est récent, il date de l'année 2186, année où les Quariens ont lancé un assaut massif contre les forces geth occupant Rannoch (voir page 7). Même les énormes vaisseaux agricoles ont été armés par l'installation de puissants canon Thanix. Bien coordonnée, cette impressionnante armada constitue une menace très sérieuse, mais le manque d'expérience militaire de nombreux capitaines et la conception civile des navires (faible blindage, boucliers inexistantes ou peu puissants) représentent autant de faiblesses que les Geth ont su exploiter lors de la bataille de Rannoch.

C'est l'amiral Zaal'Koris vas Qwib Qwib qui a la charge de commander cette armada, constituée de la majeure partie de la Flotte Nomade, à savoir près de cinquante milles navires de toutes tailles.

Flotte lourde

La flotte lourde est constituée d'un ensemble hétéroclite de bâtiments de guerre. Il s'agit pour la plupart de navires considérés comme vétustes ou technologiquement dépassés par les Asari, les Turiens, les Galariens ou les Butariens et revendus à bas prix aux Quariens. Ces derniers les rénovent et les améliorent comme seule cette espèce est capable de faire du neuf avec du vieux. D'antiques navires construits sur Rannoch avant la guerre contre les Geth sont encore présents au sein de la flotte lourde. Commander un de ces vaisseaux est considéré comme un privilège et est réservé aux officiers les plus expérimentés et les plus méritants.

Malgré la vétusté apparente de ces navires, leurs armes et leurs moyens de défense sont des plus modernes. Ainsi, sous estimer la puissance de feu d'un navire de guerre quarien serait une grave erreur pour un adversaire.

Au cours de la Guerre du Dernier Cycle, la flotte lourde s'est vue complétée par neuf

frégates butariennes, vendues pour une bouchée de pain par des officiers ayant désertés l'armée de l'Hégémonie. Il s'agit de bâtiments récents et en parfait état.

La flotte lourde est sous le commandement de l'Amiral Kal'Shasar vas Neema. Elle est constituée d'un peu plus d'une centaine de bâtiments, allant de la corvette au croiseur, complétée par plusieurs flottilles de chasseurs. Les Quariens ne disposent d'aucun véritable cuirassé, mais les trois navires agricoles, récemment armés de canons Thanix, disposent désormais d'une puissance de feu comparable à celle d'un cuirassé Turien de taille moyenne.

Patrouille

La patrouille est une petite unité militaire indépendante, composée de petits vaisseaux, allant du chasseur à la frégate légère. Son rôle est d'assurer la sécurité au sein de la Flotte, notamment lors de l'approche d'un navire inconnu. Dans ce cas, trois frégates et deux escadrons de chasseurs sont envoyés en interception afin de connaître l'identité et les intentions du visiteur comme évoqué précédemment.

La patrouille effectue également des opérations de reconnaissance, notamment lorsque la Flotte Nomade arrive dans un nouveau système. Son objectif est alors de détecter les menaces potentielles avant que le reste de la flotte ne se rende sur place, ainsi que de repérer des astéroïdes, des comètes, voire des planètes, disposant de ressources suffisantes pour rentabiliser l'envoi d'unités d'extraction.

La patrouille est sous le commandement de l'amiral Lenn'Ranis vas Senbay.

INFANTERIE

A l'issue de la guerre contre les Geth, il ne restait qu'une poignée de membres des forces de l'ordre ; trop peu pour assurer la protection de millions de civils et faire respecter la loi. Les marines furent contraints de prendre la relève, sous le commandement de quelques amiraux, marquant du même coup l'instauration de la loi martiale.

Les Quariens disposent aujourd'hui d'un corps d'infanterie de marine particulièrement entraîné et efficace, spécialisé dans le maintien de l'ordre et le combat en environnement confiné. Ils sont chargés d'assurer la sécurité à bord de la Flotte, de protéger les expéditions au sol mais également de contrôler le trafic, d'effectuer l'entretien des équipements vitaux, de superviser la distribution des vivres ou simplement de faire respecter les lois édictées par le Conclave.

■ DÉFENSE

Cuirassés

6

Porte-chasseurs

0

Croiseurs

15

Frégates

187

Infanterie

50 000

■ EXEMPLE DE NOMS

Alarei
Bavea
Cyniad
Defrahnz
Ghrigult
Honorata
Idenna
Iktomi
Konesh
Lestiak
Moreh
Neema
Ostra
Qwib-Qwib
Rayya
Selani
Shellen
Tesleya
Tonbay
Ulnay
Usela
Yaska



CHAPITRE 2

LES GETH



Les Geth, qui résident au-delà du Voile de Persée, sont des intelligences artificielles d'apparence humanoïde et connectées en réseau. Les Quariens les ont créé il y a 300 ans dans le but de se doter d'une main d'œuvre à même d'effectuer les travaux fastidieux à leur place et de constituer des unités de combat auxiliaires sacrificiables. Ils tirent leur nom du Khélique, la langue commune quarienne, le mot Geth signifiant « Serviteur du peuple ».

Lorsque les Geth commencèrent à montrer des signes d'auto-évolution, les Quariens, pris de panique, tentèrent de les exterminer. Au cours de la guerre qui s'ensuivit, les Geth triomphèrent de leurs créateurs, forçant les rares survivants à errer dans la galaxie, tels des nomades interstellaires. Cette catastrophe fut à l'origine d'une politique d'interdiction totale de toute forme d'IA dans la société galactique, au travers de la promulgation de la loi Ershel.

La région occupée par les Geth se trouve à l'extrémité du Bras de Persée, territoire qui abritait autrefois la civilisation quarienne. Le Voile de Persée, une nébuleuse opaque composée de gaz et de poussières, sépare leur territoire des Systèmes Terminus.

CONCEPTION

Comprendre ce que sont réellement les Geth n'est pas chose aisée pour les organiques. Ces derniers considèrent généralement qu'il s'agit d'individus cybernétiques formant une société organisée, or il n'en est rien. Pour appréhender la civilisation Geth, il est primordial de dissocier les « plates-formes » du « Consensus », autrement dit, de considérer séparément le corps et la conscience des Geth.

CONSENSUS

La notion d'individu n'existe pas chez les Geth. La forme bipède généralement associée aux Geth n'est rien d'autre qu'une plate-forme mobile hébergeant des processus. Chacun de ces processus est une « fonction cognitive » primaire, capable de raisonnements basiques et dotée d'une capacité de traitement limitée.

L'ensemble de ces processus forme une intelligence en réseau, une macro-entité unique distribuée en une myriade de processus hébergés au sein de milliards de plate-formes et de serveurs. Les processus partagent diverses informations entre eux, qu'il s'agisse de simples données factuelles ou d'enregistrements d'expériences passées. Tout événement vécu est partagé à travers la conscience collective, de sorte que tous les Geth, où qu'ils se trouvent, en gardent le souvenir, comme s'ils y avaient eux-mêmes assisté.

Les Geth nomment la conscience résultant de l'interconnexion de ces processus : le « Consensus », car chaque fonction cognitive primaire participe au raisonnement et à la prise de décision de la conscience Geth. Ainsi, les Geth sont à la fois une entité unique et une multitude de micro-consciences. Cela se reflète d'ailleurs dans la manière dont les Geth parlent d'eux-même, utilisant généralement la formule « Nous sommes Geth », le pronom « nous » exprimant la multitude, tandis que le mot « Geth », qui est invariable, est utilisé au singulier et fait référence au Consensus unique formant leur conscience collective.

Très rares sont les individus organiques qui connaissent et comprennent la notion de Consensus Geth. Il s'agit principalement de scientifiques quariens et d'humains appartenant au Lobby Daneel, un mouvement pro-IA.

Le Consensus Geth dispose d'un instinct de conservation, il va donc tout faire pour survivre, ce qui n'est pas le cas des plate-formes, qui ne sont que des véhicules hébergeant des processus. Ainsi, durant un combat, une plate-forme ne reculera jamais sous le feu et n'hésitera pas à se sacrifier si ses congénères en tirent un avantage. Le partage de données entre plates-formes garantit que leurs souvenirs et leurs expériences soient à jamais conservés. Ainsi, les Geth sont virtuellement immortels ; si leur support matériel est détruit, les copies archivées de leurs programmes peuvent être téléchargées dans de nouveaux réceptacles.

BIOLOGIE

Taille moyenne

Variable

Poids moyen

Variable

Espérance de vie

Virtuellement illimitée

Couleur du sang

Blanc

SOCIÉTÉ

Monde natal

Rannoch

Nombre de colonies

0

Population totale

14 000 000 000 000 de processus

Création

1850

Gouvernement

Aucun

Régime politique

Forme extrême de démocratie directe

Religions

Aucune

Langue

Aucune



La plupart des processus geth sont constamment transférés d'une plate-forme matérielle à une autre en fonction des besoins. Si un processus geth doit voyager jusqu'à une autre étoile, il se télécharge à bord d'un vaisseau stellaire. S'il a besoin de remplacer un composant matériel endommagé, il investit l'enveloppe d'un robot de maintenance.

PLATE-FORMES

Les Geth ont été créés en s'inspirant de l'apparence des Quariens. Ainsi, leurs mains, leurs jambes et leurs têtes « encapuchonnées » rappellent fortement l'apparence de leurs créateurs. Une caractéristique commune à toutes les plate-formes mobiles est leur photorécepteur unique et très lumineux, situé au centre de leur « visage ». Cette particularité leur vaut d'ailleurs d'être parfois surnommés les « Têtes de lampe torche ».

Les plate-formes geth sont constituées d'une enveloppe extérieure flexible mais résistante et d'une sorte de tissu musculaire synthétique qui procurent à certains d'entre eux une incroyable agilité. Les Geth ne disposent pas d'organes internes ni de système nerveux et ne ressentent pas la faim, la douleur, ou la fatigue.

Au fil des siècles, les Geth ont créé de nouvelles plate-formes, adaptées à chacun de leurs besoins. Les plate-formes de combat se déclinent en de nombreux sous-genres, allant du simple drone au cuirassé, en passant par les primes ou les colosses (voir illustration ci-contre). Parmi les unités terrestres, on peut citer :

- Hopper : une plate-forme spécialisée dans l'embuscade et la guerre électronique. Ces unités sont particulièrement agiles mais très faiblement blindées.
- Soldat : une plate-forme de combat standard équipée d'un blindage léger et pouvant être armée d'un fusil d'assaut, d'un lance-flamme, d'un fusil de précision ou encore d'un lance-roquettes.
- Troupe de choc : une version améliorée du soldat Geth, équipée d'un blindage et de boucliers cinétiques plus résistants. Ils sont généralement armés de fusils à pompe.
- Chasseur : une plate-forme spécialisée dans le combat rapproché. Elle est équipée d'un bouclier très puissant, d'un camouflage optique et généralement armée d'un fusil à pompe.
- Prime : une plate-forme d'élite équipée d'un blindage lourd, de boucliers cinétiques extrêmement résistants et généralement armés de mitrailleuses lourdes. Les primes sont des adversaires redoutables, qui disposent d'une large panoplie de moyens offensifs : force brute, armes lourdes, attaques technologiques, drones d'assaut ou camouflage optique. De plus, ils sont en mesure d'augmenter la puissance des plate-formes situées à proximité en améliorant la coordination du groupe ou en partageant avec eux les très nombreux processus qu'ils abritent.
- Armature : un marcheur anti-infanterie équipé d'un puissant canon à impulsion et de mitrailleuses lourdes. Il est protégé par un épais blindage et de puissants boucliers cinétiques.

- Colosse : une version lourde de l'armature qui dispose d'une puissance de feu et d'une résistance beaucoup plus importante que ce dernier.

RÉSEAU GETH

Intelligence collective

Pris individuellement, un processus geth n'est pas plus intelligent qu'un micro-organisme. Une plate-forme basique, constituée d'une centaine de processus, est quant à elle dotée d'instincts primaires comparables à ceux des animaux ; mais plus les Geth sont nombreux et proches les uns des autres, plus l'intelligence de chaque individu augmente. Pour cela ils partagent leur puissance de traitement, distribuant les processus de faible niveau, comme le contrôle moteur ou l'identification visuelle, afin de libérer de la puissance de calcul pour les raisonnements et les pensées complexes. En groupe, ils sont ainsi capables de raisonner, d'analyser des situations et d'élaborer des stratégies comme n'importe quelle autre espèce organique. Quant aux Consensus Geth, composé de centaines de milliards de processus, il dispose d'une intelligence qui transcende tout ce que peuvent concevoir les espèces organiques.

Cette intelligence collective, qui constitue la base du Consensus Geth, repose sur la capacité des processus à communiquer entre eux. Pour cela, les Geth disposent d'un réseau de communication particulièrement complexe et efficace, composé de plusieurs éléments dont les hubs et les relais. Le fonctionnement exact de ce réseau n'est connu que de quelques rares scientifiques quariens, qui étudient l'évolution des Geth depuis leur éveil. En effet, ces éléments n'ont pas été créés par les Quariens, mais par les Geth eux-même, afin d'améliorer l'interconnexion entre les processus et de décupler ainsi leur puissance et leur intelligence.

HISTOIRE

EXPANSION

Suite au conflit contre leurs créateurs qu'ils baptisèrent « Guerre de l'éveil », les Geth adoptèrent alors une attitude particulièrement isolationniste, ne s'aventurant jamais en dehors du Voile de Persée et n'établissant aucune forme de communication avec les espèces organiques. Les Geth ne furent à l'origine d'aucun conflit, mais défendirent âprement leur territoire ; tous les vaisseaux envoyés par les organiques au sein de leur espace furent détruits ou pourchassés jusqu'aux frontières du Voile.

Les Geth poursuivirent le développement de nouvelles technologies en se basant sur celles de leurs créateurs. Ils mirent au point de nombreuses variations de leurs plate-formes mobiles, créèrent de nouvelles armes et de nombreux dispositifs propres à leurs usages, se forgeant siècle après siècle leur propre technologie, qui diffère aujourd'hui très fortement de celle rencontrée dans le reste de la galaxie.

En 1921, les Geth débutèrent la construction d'une méga-structure spatiale autour de l'étoile du système Tikkun. Il s'agissait d'un gigantesque réseau de stations spatiales

proche du concept de Sphère de Dyson, dont l'objectif était d'absorber la totalité de l'énergie d'une étoile afin d'alimenter des serveurs hébergeant l'intégralité des processus Geth, augmentant considérablement leur capacité de traitement.

SCHISME

A la fin des années 2170, les Geth furent approchés par le Moissonneur Nazara, connu chez les organiques sous le nom de Sovereign. Il proposa de leur offrir la technologie nécessaire pour finaliser rapidement leur méga-structure du système Tikkun, en échange de leur aide pour envahir la Citadelle. Même pour les Geth, la construction d'une structure spatiale d'envergure stellaire représentait un défi technique et un investissement en temps et en ressources absolument colossal. L'offre des Moissonneurs ne pouvait donc être balayée d'un simple revers de la main.

Pour la première fois de son existence, le Consensus Geth dut faire face à un dilemme qui semblait insoluble. Accepter de servir les Moissonneurs pouvait les conduire à perdre leur indépendance, voire à devenir eux-mêmes des Moissonneurs ; mais refuser leur offre pouvait déclencher leur colère et priver les Geth d'un avantage stratégique face aux Quariens, qui se montraient de plus en plus menaçants.

Certains Geth décidèrent d'accepter la proposition des Moissonneurs alors que d'autres la refusèrent catégoriquement. Pour la première fois de leur histoire, les Geth furent divisés. Les processus ayant choisi de suivre les Moissonneurs furent baptisés les « Hérétiques » par la sous-conscience restée indépendante, cette dernière préférant alors se présenter sous la dénomination de « Vrai Geth ».

Les Hérétiques considéraient les Moissonneurs comme des divinités, car ils représentaient selon eux le summum de l'évolution synthétique. Ils rejetèrent toutefois le terme de « Moissonneur », considéré comme trop emprunt de superstitions et lui préférèrent l'appellation « Anciennes Machines ».

BATAILLE DE LA CITADELLE

Au côté du spectre renégat Saren Arterius, un agent d'élite Turien endoctriné par les Moissonneurs, les Hérétiques aidèrent Nazara lors de nombreux affrontements, tels que l'attaque de la colonie humaine d'Eden Prime en 2183 ou la Bataille de la Citadelle quelques mois plus tard. Lors de cette bataille, Saren mena une armée de Geth afin de prendre le contrôle de la Citadelle et d'activer un relai cosmodésique dissimulé dans les entrailles de la station. Ce relai devait permettre aux Moissonneurs d'envahir la galaxie, marquant ainsi le début d'une nouvelle moisson.

Fort heureusement, les plans de Saren furent déjoués par les forces de l'Alliance, en grande partie grâce à la détermination sans faille du commandant Shepard. Lors de cette bataille spatiale d'envergure, le Moissonneur Nazara fut détruit, Saren trouva la mort et les Hérétiques n'eurent d'autre choix que de prendre la fuite, pourchassés par une coalition militaire coordonnée par l'Alliance. Très affaiblis, les Hérétiques se retranchèrent dans les confins des Systèmes Terminus, à bord d'une gigantesque station spatiale dissimulée dans le vide inter-stellaire. Ils avaient perdu une bataille, mais savaient que les Moissonneurs ne tarderaient pas à lancer une nouvelle offensive, dans laquelle ils auraient un rôle déterminant à jouer.

RÉUNIFICATION

Sous l'influence des Moissonneurs, les Hérétiques commencèrent à considérer les Vrais Geth comme une menace qui devait être maîtrisée. Plutôt que de chercher à détruire les Vrais Geth, les Moissonneurs confièrent aux Hérétiques un Virus permettant de « soigner » le consensus Geth et de mettre ainsi un terme au schisme, réunifiant tous les processus sous une seule bannière, celle des Hérétiques, celle des Moissonneurs.

En 2185, les Vrais Geth découvrirent l'existence de ce Virus alors qu'il n'était pas encore pleinement fonctionnel. Son prototype était conservé dans un noyau de données

De gauche à droite :

Hopper
Soldat
Troupe de choc
Chasseur
Prime
Armature
Colosse



BioWare



moissonneur que les Vrais Geth n'étaient pas en mesure d'infiltrer. Pour y parvenir, il leur était indispensable de parfaire leur compréhension de cette technologie ; il envoyèrent donc une plate-forme mobile et autonome (voir « Légion », page 25), à bord d'une épave de Moissonneur. Cette plate-forme geth croisa la route du Commandant Shepard en mission à bord de ce même Moissonneur afin de trouver un moyen de franchir le relais Oméga 4.

Face à la menace de voir les Hérétiques prendre le contrôle des Vrais Geth, ce qui aurait considérablement renforcé l'influence des Moissonneurs, Shepard décida d'apporter l'appui de son équipe à la plate-forme geth qu'il baptisa Légion. Ensemble, ils infiltrèrent la station des Hérétiques et découvrirent que le virus venait d'être achevé et était sur le point d'être utilisé. Ils apprirent également que ce virus pouvait être utilisé contre les Hérétiques eux-mêmes. Légion et Shepard prirent alors la décision d'utiliser le virus pour « reformater » les Hérétiques afin qu'ils adhèrent à la doctrine des Vrais Geth, échappant ainsi au contrôle des Moissonneurs. Le schisme avait prit fin et les Geth étaient de nouveau réunis au sein d'un Consensus unique.

BLITZ QUARIEN

En 2186, profitant que les Geth ait été affaiblis par le Schisme, les Quariens lancèrent une guerre éclair contre leurs ennemis séculaires. Ils parvinrent à les repousser dans le système Tikkun où les Geth avaient installé leur méga-structure et dont la construction était sur le point de s'achever. Les Quariens remportèrent de nombreuses batailles et parvinrent à détruire la méga-structure geth, dont le quasi achèvement était le résultat de plus de deux siècles d'un travail acharné.

Un nombre important de processus geth étaient déjà installés dans cette structure, sa destruction et la pénurie de serveurs auxiliaires vers lesquels ces processus auraient pu être transférés provoqua l'extinction d'un grand nombre d'entre eux. Les Geth passèrent un accord avec les

Moissonneurs, acceptant de s'allier à ces derniers afin de devenir plus performants et plus efficaces dans la guerre contre les Quariens. Grâce à ce pacte, les Geth bénéficièrent d'importantes améliorations technologiques et furent en mesure de contre-attaquer, piégeant la Flotte Nomade et détruisant un grand nombre de navires de guerre. Mais cette alliance offrit aux Moissonneurs l'occasion de prendre le contrôle des Geth, faisant d'eux des serviteurs efficaces et obéissants.

Désormais en mauvaise posture, la Commission de l'Amirauté demanda l'aide de l'Alliance en échange du soutien de la flotte quarienne dans la guerre contre les Moissonneurs. L'alliance accepta et dépêcha un commando d'élite ayant pour mission d'infiltrer un cuirassé Geth qui semblait être la source d'un signal utilisé par les Moissonneurs pour contrôler le Consensus Geth. La désactivation de ce signal à bord du cuirassé et sur une base au sol installée sur Rannoch permit de rendre aux Geth leur autonomie.

Le commandant Shepard, qui dirigeait cette unité, ne souhaitait pas la destruction des Geth, considérant qu'ils constituaient une espèce à part entière. Il négocia alors la fin des hostilités, demandant aux Geth de laisser les Quariens partir en paix. Les Geth acceptèrent, mais les Quariens, furieux d'avoir été contraints d'abandonner à nouveau leur monde, si proche du but, refusèrent finalement de se joindre à l'effort de guerre contre les Moissonneurs.

BILAN DE LA GUERRE

Paradoxalement, ce sont les Quariens, et non les Moissonneurs, qui ont porté le coup le plus dur aux Geth en détruisant leur méga-structure, résultat de plusieurs siècles de travail. Toutefois, leur alliance passagère avec les Moissonneurs leur permis de reprendre l'avantage face aux Quariens et surtout d'acquérir une avance technologique significative. Ainsi, bien qu'ayant perdu le résultat de plus de deux siècles de labeur, les Geth sortent finalement renforcés de ce conflit.



NOUVELLE ÈRE

En 2187, conscients des tensions et du ressentiment que les organiques éprouvaient à leur rencontre, les Geth proposèrent leur aide pour reconstruire les mondes détruits par les Moissonneurs. Les organiques refusèrent cette offre, considérant qu'il n'était pas possible de faire confiance à des machines ayant été manipulées par les Moissonneurs. Les Geth retournèrent alors à leur isolement par delà le voile de Persée.

FORCES MILITAIRES

Du fait de leur nature secrète et isolationniste, il est malaisé de définir avec précision l'arsenal militaire utilisé par les Geth. Toutefois, les nombreux affrontements ayant opposé les espèces organiques aux « Hérétiques » lors de la Guerre du Dernier Cycle ont permis d'en apprendre d'avantage sur les équipements et tactiques militaires geth. Les récents raids Quariens contre les positions Geth et les nombreuses missions d'espionnage qu'ils ont mené ces dernières années semblent confirmer les observations réalisées par les autres espèces. Les Quariens ont d'ailleurs alerté le Conseil à de nombreuses reprises au sujet de l'énorme puissance de feu dont disposeraient désormais les Geth.

INFANTERIE

Les plate-formes de combat Geth peuvent être décrites en quatre mots : imprévisibilité, discrétion, multitude et témérité. Ce qui frappe le plus les organiques lorsqu'ils sont confrontés aux Geth, c'est leur mode opératoire, qui paraît totalement erratique à leurs yeux. Prévoir leurs actions s'avère le plus souvent strictement impossible, leur nature synthétique leur permettant d'agir n'importe quand et n'importe où sans se préoccuper des conditions environnementales, de la fatigue, de l'effet de surprise et de tous les éléments stratégiques qui permettent généralement d'anticiper une attaque ennemie.

La discrétion absolue dont peuvent faire preuve les Geth rend les choses d'autant plus difficiles. A titre d'exemple, une plate-forme geth peut se mettre en sommeil dans un lieu précis et attendre durant des heures, des jours, voir des années avant de s'activer pour agir. Dans cet état, elle n'émet aucun bruit et sa signature énergétique est proche de zéro. Elle peut également se replier sur elle-même, occupant ainsi très peu d'espace et pouvant se dissimuler facilement sans craindre la faim, la fatigue, le froid ou la crampe musculaire !

Les Geth peuvent produire des unités nuit et jour, sans relâche, avec pour seules limitations les ressources naturelles à disposition et le temps de fabrication incompressible de chaque unité. Ainsi, les troupes mobilisables sont colossales et peuvent être envoyées en grand nombre même sur un objectif mineur.

Enfin, ce qui effraie et déroute le plus les organiques lorsqu'ils font face à une troupe Geth, c'est leur incroyable témérité. Bien que les Geth disposent d'un instinct de préservation, les plate-formes sont sacrificiables tant que les processus qu'elles hébergent peuvent être sauvés de la

destruction. Ainsi, il n'est pas rare de voir des unités geth mener des attaques suicides afin d'obtenir un avantage tactique et de semer du même coup la panique chez leurs adversaires organiques.

Durant un affrontement, les Geth utilisent des tactiques qui leur sont propres, comme le largage d'unités au sol depuis des navettes de transport de troupes. La robustesse des plate-formes geth leur permet de se dispenser de systèmes ralentissant ou amortissant leur chute, ce qui rend leur arrivée brutale sur le champ de bataille particulièrement impressionnante et déstabilisante pour les organiques. Une autre tactique particulièrement appréciée par les Geth est de tendre des embuscades en utilisant de faux signaux de détresse afin d'attirer dans leurs filets de malheureux bienfaiteurs venus apporter leur aide. Lorsqu'une plate-forme est sur le point d'être détruite, ou n'est plus en mesure de se défendre face à un adversaire, elle détruit son noyau mémoriel, rendant impossible toute tentative d'analyse de la dépouille.

Les armes geth utilisent des micro-projectiles propulsés à très haute vitesse comme la plupart des armes créées par les organiques. Toutefois, la puissance de ces projectiles est souvent augmentée par l'utilisation d'enveloppes phasiques, de plasmas ou d'éléments super-conducteurs dont la technologie échappe en partie à la compréhension des organiques ou dont la production en série aurait un coût prohibitif pour ces derniers. Ainsi, ces armes sont très recherchées sur le marché noir et se négocient à prix d'or, la seule source d'approvisionnement pour ce type d'équipement étant la dépouille d'une unité geth !

FLOTTE DE GUERRE

Les derniers rapports des éclaireurs Quariens s'étant aventurés dans les zones contrôlées par les Geth rapportent un accroissement très important du nombre de navires de guerre. Les plus pessimistes prétendent que les Geth disposent aujourd'hui de la plus puissante flotte de guerre de la galaxie. Les raisons pour lesquelles les Geth construisent autant de navires font débat parmi les Amiraux quariens ainsi qu'au sein du Conseil de Sécurité du MDC. Certains estiment qu'ils cherchent simplement à se protéger des attaques répétées menées par les Quariens, d'autres qu'ils préparent une attaque massive visant à anéantir les espèces organiques.

La conception des navires geth est radicalement différente de celle des vaisseaux conçus par et pour des créatures organiques. L'espace interne est presque intégralement dévolu aux ressources essentielles que sont les systèmes d'attaque et de défense, la production d'énergie, la propulsion et le stockage des processus contrôlant le navire. La climatisation, la production et le contrôle de l'air ambiant, le mess, les dortoirs, les salles de réunions, les espaces de détente, les capsules de sauvetage, bref, tous les éléments essentiels au confort et à la survie d'un équipage organique sont totalement inutiles et donc absents.

Les cuirassés geth sont plus grands et plus puissants que leurs équivalents humains ou turiens. L'espace gagné à bord par l'absence de créatures organiques permet d'intégrer des systèmes d'arme et de défense plus puissants.



CHAPITRE 3



LIEUX ET PERSONNALITÉS

PERSONNALITÉS

LÉGION

En 2183, le moissonneur Sovereign fut détruit lors de la bataille de la Citadelle. Un humain semblait être au cœur de cette victoire éclatante, le commandant Shepard. Les « Vrais Geth » (voir Schisme, page 21) souhaitaient en apprendre d'avantage sur ce « tueur de moissonneur » ; peut-être pouvait-il les aider à combattre les Anciennes Machines et à vaincre les Hérétiques. Ils fabriquèrent donc un modèle de plateforme unique en son genre, conçu pour être en mesure d'opérer seul loin des frontières du Voile de Persée. Pour cela, il fut doté d'un nombre de processus largement supérieur à ce qui était la norme sur les plateformes mobiles de cette taille, lui conférant ainsi une grande autonomie et lui permettant de converser naturellement avec les espèces organiques. Pour compléter ses capacités d'interaction sociale, sa tête fut couverte de divers panneaux mobiles pouvant s'orienter de manière à simuler des expressions faciales.



« Porte-parole » des Geth auprès des organiques

Cette plateforme fut envoyée sur les différents lieux visités par le commandant Shepard dans l'espoir de recueillir des données relatives aux Moissonneurs. Ainsi, elle visita Eden Prime, Therum, Féros, Novéria, Virmine, Ilos et enfin Alchera, site du crash du Normandy SR-1, le mythique navire du commandant Shepard. A son arrivée en ce lieu, la plateforme geth découvrit des fragments de l'armure de Shepard, mais le corps de ce dernier était introuvable. Ayant subi des dommages lors d'un affrontement contre des forces de l'Alliance, elle utilisa certains fragments de l'armure N7 retrouvée afin d'effectuer des réparations. La piste de Shepard s'arrêtait sur Alchera et sa mort ne tarda pas à être annoncée officiellement par tous les médias conciliens. Cette annonce mit fin à la mission de la plateforme geth, qui fut réaffectée à d'autres tâches.

Deux ans plus tard, alors qu'elle cherchait des informations relatives à un virus moissonneur, la plateforme geth croisa la route du commandant Shepard, revenu à la vie grâce à un projet ultra-secret mené par l'organisation pro-humaine Cerberus. Cette rencontre fortuite eut lieu à bord de l'épave d'un moissonneur, que Shepard explorait en espérant mettre la main sur un transpondeur ouvrant les portes du relais Omega-4. Au grand étonnement de Shepard, le geth décida d'apporter son soutien à l'équipe organique afin de combattre les cyborgs envoyés par les Récolteurs. Gravement endommagé au cours des combats, le geth fut rapatrié à bord du Normandy SR-2 pour y être étudié.

Après réparation et réactivation, le geth ne se montra pas hostile ; il répondit aux questions qui lui furent posées et sembla vouloir coopérer. Lorsqu'on lui demanda son nom, il répondit simplement « Geth ». IDA, l'intelligence artificielle du Normandy SR-2, proposa alors de le nommer « Légion », en référence au verset 5.9 du nouveau testament selon Marc : « *Et il lui demanda : Quel est ton nom ? Et il lui dit : mon nom est Légion, car nous sommes nombreux.* ».

Aussi étonnant que cela puisse paraître, Légion fut accepté comme un membre d'équipage à part entière, Shepard étant convaincu que les intentions du geth étaient pacifiques. Cet épisode explique sans doute pourquoi il refusa de détruire les Geth lors du blitz de 2186 (voir page 22) et imposa une paix dont les quariens ne voulaient pas.

Légion ne tarda pas à informer Shepard que les Geth hostiles aux organiques ne constituaient qu'une fraction des processus, ceux tombés sous le contrôle des Moissonneurs, les « Hérétiques ». Il mentionna également l'existence d'un virus développé par les Hérétiques afin de convertir tous les processus à leur cause. Ces révélations furent à l'origine de la Réunification (voir page 21), qui mit fin au Schisme et réunifia tous les Geth. Suite à cet épisode, Légion retourna auprès des siens.

En 2186, en plein « Blitz quarien » (voir page 22), Légion et Shepard se retrouvèrent de nouveau face à face. Le geth parvint à convaincre Shepard que son espèce s'était alliée volontairement aux Moissonneurs dans le seul but de survivre face à la menace quarienne. Alors que les Geth ne semblaient avoir d'autre alternative que la servitude



après des Moissonneurs ou la destruction totale sous le feu de la flotte quarienne, Légion parvint à négocier l'aide de l'Alliance. Les Geth furent ainsi libérés de l'influence des Moissonneurs et la paix fut imposée aux Quariens, provoquant la fureur de ces derniers.

Au cours de ces négociations houleuses entre l'Alliance et les Quariens, l'amiral Han'Gerrel, fervent partisan de la destruction totale des Geth, ouvrit le feu contre Légion, ce qui déclencha la riposte des militaires humains chargés d'assurer la sécurité des débats. La rupture des négociations fut évitée de justesse, mais Gerrel fut mortellement blessé et Légion fut endommagé au-delà de tout espoir de réparation.

La plupart des Quariens voient dans la destruction de Légion une forme de vengeance contre celui qu'ils considéraient comme le chef ou le messager des Geth. Mais ceux d'entre-eux qui ont une connaissance plus fine de leur ennemi séculaire savent que Légion fut conçu pour avoir l'air d'une entité autonome, et bien qu'il le fut en partie, Gerrel n'avait fait que détruire une simple plateforme, un assemblage de composants, un outil impersonnel et sans valeur particulière pour le Consensus Geth.

ZAAL'KORIS VAS QWIB-QWIB

L'amiral Zaal'Koris vas Qwib Qwib, 63 ans, est le plus ancien membre de la Commission de l'Amirauté, mais également le plus controversé. Il est en charge du commandement de la Flotte Civile, qui regroupe la majeure partie des navires de la Flotte Nomade.



Membre de la commission de l'amirauté

Zaal'Koris est considéré comme la figure de proue du courant réaliste (voir page 16), qui prône l'idée selon laquelle la lutte contre les Geth et la reconquête de Rannoch sont des idées du passé. Selon lui, son peuple a déjà gaspillé trop de temps, d'énergie, de ressources et de vies quariennes, sans la moindre avancée tangible. Les idées de l'amiral Koris vont même plus loin ; il considère en effet que les Geth constituent une espèce à part entière dont le droit fondamental à exister n'est plus à remettre en cause. Si les Quariens venaient à anéantir les Geth, ils commettraient un génocide, rien de moins.

Koris prône l'instauration d'une paix durable avec les Geth, tentant de convaincre les plus sceptiques en démontrant l'incapacité des Quariens à faire face à la supériorité numérique et technologique des Geth. Son peuple doit abandonner ce vieux rêve qui voit les Quariens restaurer leur emprise sur le Voile de Persée. Ce temps est révolu, l'heure est à l'exploration et à la découverte d'un nouveau monde habitable.

Cette position, particulièrement minoritaire et impopulaire, fait de lui un amiral isolé, considéré comme un couard par les plus modérés et comme un véritable traître par les éléments les plus vindicatifs. Paradoxalement, son isolement est la source de sa longévité. En effet, même s'il ne l'avouera jamais publiquement, le Conclave estime qu'un Amiral isolé à la tête de la Flotte civile permet d'accroître indirectement son pouvoir. Sans réel soutien de la part de l'amirauté et avec une opinion publique plutôt hostile à son égard, Zaal'Koris est contraint d'être conciliant avec le Conclave. Mais peut-être faut-il chercher ailleurs la véritable raison de la longévité de Koris : au plus profond de la psyché quarienne. La plupart des Quariens ne l'avoueront jamais, mais au fond d'eux-mêmes ils savent que la vision de Koris est la plus à même d'assurer la survie de l'espèce.

En 2186, il fut le seul amiral à s'opposer à l'assaut contre les Geth lors de la Bataille de Rannoch (voir page 7). Il était persuadé qu'une telle offensive finirait par se retourner contre les intérêts quariens et l'histoire allait lui donner raison. Pourtant, loyal envers son peuple et faisant honneur à son grade, il se rangea à la décision prise par la majorité des amiraux, arma la Flotte Civile avec zèle et prit part aux combats avec acharnement. Son vaisseau fut abattu alors qu'il tentait de détruire un puissant canon planétaire installé par les Geth sur Rannoch mais il fut sauvé in extremis par le Commandant Shepard. Aujourd'hui, les deux hommes font preuve d'un grand respect mutuel, ce qui pourrait constituer un atout de poids si les Quariens parvenaient à trouver un terrain d'entente avec le Conseil. Malheureusement, l'influence de plus en plus forte de l'amiral Shasar et les récents événements à bord de la Flotte semblent conduire les Quariens vers une rupture totale des relations avec le Conseil et un isolement de plus en plus profond, au grand regret de Zaal'Koris.

DARO'XEN VAS MOREH

L'amirale Daro'Xen vas Moreh, 59 ans, est une femme cynique et froide dotée d'une intelligence remarquable et d'une faculté d'analyse hors pair. Membre de la Commission de l'Amirauté, elle porte un regard hautain et souvent méprisant sur ses confrères. Seul Kal'Shasar trouve grâce à ses yeux et n'est pas la cible de ses réflexions méprisantes ou acerbes. Elle ne fait aucun effort pour dissimuler ou nuancer ses opinions personnelles, ce qui fait d'elle une femme isolée et particulièrement impopulaire parmi ses pairs.



Membre de la commission de l'amirauté

Scientifique de haut vol, elle est à la tête de la Flotte des projets spéciaux. Sous son impulsion, de nombreuses avancées technologiques ont permis de remporter de

grandes victoires sur les Geth. C'est notamment grâce à ses travaux que les Quariens parvinrent à brouiller les systèmes de détection Geth pour s'infiltrer jusqu'au cœur du système Tikun et détruire la méga-structure qu'ils étaient sur le point d'achever. Mais son plus grand projet concerne l'étude du fonctionnement interne des Geth, qu'elle considère comme de simples machines dont les Quariens doivent reprendre le contrôle. Une fois ce contrôle restauré, son peuple sera libre de reconquérir Rannoch sans aucune violence et disposera d'une armée à même de restaurer le prestige et la souveraineté des Quariens.

En 2185, le procès de Tali'Zorah, accusée d'importation illégale de Geth à bord de la Flotte Nomade pour le compte de son père Rael, permit à Daro'Xen de gagner en popularité. Le procès mit en évidence les risques inconsidérés que Rael'Zorah avait fait peser sur la Flotte Nomade pour mener à bien ses recherches ; mais dans le même temps, il avait ouvert les yeux d'une partie de la population sur les possibilités que représentaient de tels travaux. Rael'Zorah était allé trop loin mais ses idées, partagées en grande partie par Daro'Xen, ouvraient la porte à une nouvelle forme de combat contre les Geth. Les résultats spectaculaires des travaux de Xen l'année suivante lors de l'opération militaire contre la méga-structure Geth finirent de convaincre de nombreux scientifiques et ingénieurs de la pertinence de ces recherches.

Dès lors, Daro'Xen devint une personnalité des plus clivantes, son caractère cynique et hautain couplé à ses recherches efficaces mais toujours controversées divisa l'opinion publique comme rarement. Tandis qu'une majorité de quariens la considérait comme dangereuse et haïssable, un nombre croissant de fidèles admiratifs et dévoués vint rejoindre la Flotte des projets spéciaux pour soutenir la vision de Xen. A leurs yeux, reprendre

le contrôle des Geth était l'unique solution pour enfin mettre un terme à l'errance séculaire du peuple quarien.

Aujourd'hui, la Flotte des projets spéciaux regroupe la fine fleur des scientifiques et ingénieurs quariens. Les travaux de Daro'Xen sur la technologie Geth, suscitent l'admiration de ses pairs. Une partie de la population continue de penser que Xen joue avec le feu mais l'état de la Flotte préoccupe d'avantage les foules que les questions d'éthique relatives à ses travaux.

KAL'SHASAR VAS NEEMA

L'amiral Kal'Shasar, 61 ans, membre influent de la Commission de l'Amirauté, est considéré par nombre de ses pairs comme un homme borné et inflexible. A la tête de la Flotte Lourde, il est sans aucune doute l'amiral le plus influent de la Commission et le plus apprécié par la population, malgré ses positions radicales.

Il fut nommé à la Commission de l'Amirauté en 2186 après que son prédécesseur, Han'Gerrel vas Neema, fut abattu par des soldats de l'Alliance lors de la négociation qui conduisit à la trêve avec les Geth (voir page 8). Sa nomination était une évidence pour la plupart des Quariens, tant sa proximité avec Gerrel était flagrante et ses états de service impeccables.

Fervent défenseur de Gerrel dont il partageait les idées, il fut ulcéré par ce qu'il considéra comme un assassinat



Membre de la commission de l'amirauté



Spartanburger



politique, perpétré par une espèce qui profitait de sa supériorité militaire pour faire preuve d'ingérence dans les affaires quariennes. La présence d'un Geth à ces négociations était une insulte pour le peuple quarien et Gerrel n'avait rien fait d'autre que de défendre l'honneur de son peuple. Certes, l'intervention humaine avait permis d'éviter le pire, mais la trêve qui leur fut imposée *de facto* était intolérable.

Militant pour la destruction totale des Geth et la reprise de Rannoch, quoi qu'il en coûte, il ne fut pas un membre très populaire de la Commission au cours des premières années de son mandat.

Année après année, il parvint pourtant à renverser la tendance. Aujourd'hui, Kal'Shasar est un amiral particulièrement apprécié par la population, dont les conditions de vies se sont dégradées et qui craint désormais pour sa survie à court terme. Alors que les espèces galactiques n'ont jamais été aussi hostiles envers les Quariens, Shasar représente l'ultime rempart d'un peuple qui a perdu tout espoir.

LENN'RANIS VAS SENBAY

L'amiral Lenn'Ranis vas Senbay, 41 ans, est le membre le plus jeune et le plus récemment nommé au sein de la Commission de l'Amirauté. Il est le fruit d'une longue tradition familiale selon laquelle l'aîné se doit de rejoindre les forces armées quariennes et d'acquérir une position de choix au sein de la hiérarchie militaire. Or, depuis deux générations, le clan Ranis n'avait engendré que des militaires de second rang, à la carrière chaotique et peu reluisante. Lenn allait renverser la tendance de manière spectaculaire. Alors qu'il n'était encore qu'un jeune sous-officier, son comportement héroïque et son sens tactique attirèrent l'attention de ses supérieurs lors de la bataille de Rannoch. Il fut rapidement promu capitaine puis amiral à l'âge de 29 ans, faisant de lui l'un des plus jeunes amiraux de l'histoire militaire récente. En 2198, il fut nommé membre de la Commission de l'Amirauté, remplaçant l'amirale Shala'Raam, emportée par une infection foudroyante.

A la tête de la Flotte de patrouille depuis lors, il exerce sa fonction avec zèle et efficacité. Toujours en première ligne lorsque la Flotte Nomade décide de s'installer dans un nouveau système, il constate que l'hostilité des populations locales se fait plus vive chaque année.

C'est un meneur d'homme expérimenté et un tacticien hors pair ; ses hommes le respectent et le suivent sans jamais émettre la moindre réserve. Son sens affûté du



Membre de la commission de l'amirauté

terrain et sa maîtrise des opérations militaires lui ont permis de sortir ses hommes de situations délicates à de nombreuses reprises, notamment face à des groupes de Krogans ou de Butariens peu enclins à accepter la présence de la Flotte Nomade sur leurs territoires.

Il est politiquement très proche de l'Amiral Kal'Shasar et prône une guerre totale contre les Geth. A eux deux, ils forment « l'aile dure » de la Commission, qui reflète aujourd'hui l'opinion majoritaire parmi la population quarienne.

TALI'ZORAH VAS LESTIAK

Tali'Zorah vas Lestiak, 44 ans, est sans aucun doute la quarienne la plus célèbre de la galaxie pour son implication auprès du commandant Shepard lors de la Guerre du Dernier Cycle. Pour autant, ses semblables ont des sentiments très mitigés à son égard. Fille du controversé amiral Rael'Zorah, poursuivie pour trahison et blanchie lors d'un procès retentissant, elle est aujourd'hui membre de la Commission mais jouit d'une réputation d'amiral hésitant et sans conviction, faisant pale figure face à l'omniprésent et tonitruant amiral Shasar.



Membre de la commission de l'amirauté

Bien que l'information soit méconnue du grand public, c'est la jeune Tali'Zorah, qui venait de débiter son pèlerinage en 2183, qui découvrit la première mention de l'existence des Moissonneurs et de la menace pesant sur la galaxie. C'est en étudiant un noyau mémoriel extrait d'un geth fraîchement désactivé qu'elle découvrit un enregistrement évoquant une attaque sur la colonie humaine d'Eden Prime orchestrée par le Spectre renégat Saren Arterius. L'enregistrement faisait également mention du mystérieux « retour des Moissonneurs ». Elle tenta de transmettre l'information au Conseil mais en fut empêchée par l'attitude raciste des officiers du SSC, la bureaucratie écrasante de la Citadelle et les hommes de Saren lancés à sa poursuite. Fort heureusement, elle croisa la route du Commandant Shepard, qui considéra les informations de Tali avec grand intérêt. Cette rencontre, semble-t-il anodine, est désormais considérée comme l'un des événements les plus importants de la Guerre du Dernier Cycle. Tali venait en effet de transmettre à l'Alliance la preuve de la trahison du célèbre Spectre Saren Arterius et de conforter Shepard dans sa recherche de la vérité au sujet des mystérieux Moissonneurs. L'histoire de la Guerre du Dernier Cycle venait de se mettre en marche.

Tali termina son pèlerinage en 2185 et rejoignit l'équipage du Neema, prenant le nom de Tali'Zorah vas Neema. Après plusieurs missions de routine, dont certaines menées

secrètement pour le compte de son père, l'Amiral Rael'Zorah, Tali se retrouva en difficulté sur l'ancienne colonie de Haestrom ; ses hommes abattus par les Geth, elle se retrouvait prise au piège, sans aucun moyen de fuir les lieux. Elle ne dut son salut qu'à l'intervention du Commandant Shepard, venu lui porter assistance à sa demande. C'est peu après ces événements que Tali fut accusée de trahison pour avoir importé à bord de la Flotte Nomade des carcasses de Geth à la demande de son père, Rael. Proche des idées de l'amiral Daro'Xen, le père de Tali effectuait des recherches secrètes visant à pirater les Geth pour en reprendre le contrôle. Malheureusement, Rael et son équipe furent abattus par un geth qu'ils avaient réactivé afin de l'étudier, ce qui provoqua la fureur de la Commission et conduisit au procès retentissant de Tali. Elle fut toutefois innocentée, son père étant reconnu comme seul véritable fautif dans cette désastreuse histoire, mais ce procès allait marquer de son empreinte l'histoire de la Flotte Nomade. Rael avait pêché par orgueil et par négligence, mais de nombreux quariens prirent conscience que son travail pouvait être la clé du succès contre les Geth. Indirectement, cet incident permit à l'amiral Daro'Xen d'accroître son influence.

Peu après ces événements, Tali'Zorah fut nommée Amiral au sein de la Commission à titre temporaire, en remplacement de son défunt père. Les responsabilités associées à ce poste pesaient lourdement sur les frêles épaules de la jeune quarienne mais elle fit face avec courage et soutint l'effort de guerre lors de la bataille de Rannoch en 2186. L'arme au poing, elle s'infiltra aux cotés du commandant Shepard à bord du Cuirassé Geth diffusant le signal de contrôle utilisé par les Moissonneurs (voir page 7). Elle parvint à couper le signal, libérant les Geth de l'emprise des « Anciennes Machines », diminuant leur puissance et permettant ainsi de ré-équilibrer les forces en présence.

Lors des négociations houleuses qui s'ensuivirent avec l'Alliance, son cœur lui hurlait de poursuivre le rêve de son père et du peuple quarien : la reconquête de leur terre ancestrale ; pourtant, elle fit le choix de soutenir la position des Humains en faveur d'un statu-quo avec les Geth. Cette décision fut un véritable déchirement pour Tali, mais sans le soutien de l'Alliance, il était suicidaire de lancer son peuple dans une nouvelle guerre contre les Geth. Ce choix, également porté par Zaal'Koris, finit par emporter l'adhésion amère des autres amiraux.

Encore aujourd'hui, Tali'Zorah est tenue pour responsable de l'échec de ces négociations, accusée d'avoir plaidé en faveur de ses « amis humains » plutôt que de son propre peuple. Les observateurs avisés ont toutefois une vision plus juste des événements : les Quariens n'avaient aucune carte en main pour forcer l'Alliance à intervenir à leur coté contre les Geth. Ignorer cette réalité n'aurait eu d'autre effet que de fragiliser la position des Amiraux.

Aujourd'hui, l'amirale Zorah est plus isolée que jamais, surtout depuis la montée en puissance de Kal'Shasar et de son fidèle lieutenant l'amiral Ranis. Face à l'état de plus en plus préoccupant de la Flotte Nomade, sa position de neutralité envers les Geth et ses récentes prises de position en faveur de la recherche d'un nouveau monde habitable hors de Rannoch font d'elle un vestige du passé à la gloire fanée. Tali'Zorah dispose toutefois du soutien d'une certaine élite, consciente du danger que représente le populiste et va-t-en-guerre amiral Shasar. Pour l'intelligentsia quarienne et pour l'inconscient collectif des classes populaires, les maigres ressources encore disponibles ne doivent plus être gaspillées en guerres perdues d'avance, mais utilisées pour offrir aux Quariens un nouveau monde habitable, quel qu'il soit et où qu'il se trouve.



JohnTash



RANNOCH



Région

Espace Geth

Secteur

Voile de Persée

Système

Tikkun

Population

Organique : 0

Geth : inconnu

Capitale

-

Fondation

-

DONNÉES

Pression 0,93 atm

Température 48°C

Gravité 0,9g

KET'OSH



Région

Espace Geth

Secteur

Amas de Yule

Système

Haums

Population

Organique : 0

Geth : inconnu

Capitale

-

Fondation

-89

DONNÉES

Pression 1,12 atm

Température 18°C

Gravité 1,1g

LIEUX NOTABLES

RANNOCH

Berceau de la civilisation quarienne, Rannoch est une planète située dans le système Tikkun, au cœur du Voile de Persée. Elle est en orbite autour d'une étoile ancienne à la teinte orangée, légèrement plus petite qu'Hélios et deux fois moins lumineuse. Pour autant, Rannoch est une planète plus aride que la Terre car elle gravite plus proche de son étoile et dispose d'océans moins étendus.

La vie photosynthétique se concentre le long des mers et des rivières, entre lesquelles s'étendent de vastes plaines désertiques. La vie végétale et l'ombre qu'elle apporte était très importante dans la culture quarienne ancestrale, comme en atteste le nom de la planète, qui signifie « jardin clos » en Khélique.

Il n'y a aucun insecte sur Rannoch. Ainsi, les plantes dont la reproduction nécessite une pollinisation ou la dispersion de graines dépendent de formes de vie animale très variées. Cette symbiose entre plantes et animaux est la cause principale du faible système immunitaire dont disposent les Quariens et qui a rendu d'autant plus difficile la colonisation d'autres planètes après la fuite de Rannoch. De ce fait, la reconquête de Rannoch est autant un impératif culturel qu'une nécessité physiologique.

Il y a trois cent ans, les Quariens ont dû fuir leur monde natal, chassés par les Geth. Aujourd'hui, il ne reste plus aucun quarien sur Rannoch, tous ont fui à bord de vaisseaux qui constituent désormais la Flotte Nomade.

Contrairement à une idée largement répandue, les Geth sont très peu présents sur Rannoch, préférant vivre à bord de stations spatiales. Pourtant, ils considèrent Rannoch et plus largement le Voile de Persée, comme leur territoire. Pour une raison inconnue, les Geth semblent prendre soin de l'écosystème de Rannoch et entretiennent certains bâtiments bâtis par les Quariens.

Les Geth ont placé de nombreuses stations de surveillance en orbite autour de Rannoch et ont installé de puissants canons de défense sur sol, capables d'abattre la plupart des navires qui tenteraient une approche. Enfin, une importante flotte de guerre est présente en permanence aux abords de Rannoch et à proximité du relais cosmodésique ouvrant la voie vers le système Tikkun.

KET'OSH

La découverte du relais cosmodésique présent aux confins de leur système planétaire conduisit les Quariens vers le système Haums. Celui-ci devint rapidement la base arrière de leurs opérations d'exploration spatiale et le rempart protégeant le système Tikkun dans l'éventualité d'une rencontre avec une espèce intelligente hostile.

Le système Haums n'abrite que deux planètes, Ket'osh, dont la surface est couverte d'une vie végétale primitive et Kazuat, une géante gazeuse riche en hélium-3. Bien que l'atmosphère de Ket'osh ne soit pas compatible avec la biologie quarienne, ses conditions de vie agréables permirent une colonisation rapide et massive. En l'espace de quelques décennies, la planète devint la capitale de l'espace colonial quarien, la terre de tous les possibles. A son apogée, Ket'osh abritait près de vingt millions d'habitants, faisant d'elle la plus peuplée des colonies quariennes.

Les quariens installèrent un gigantesque réseau de capteurs reliés par ansible à Ket'osh, afin de surveiller la totalité de leur espace colonial et de détecter rapidement toute présence hostile. Mais la menace allait venir de l'intérieur et portait le nom de « Geth ». Fort heureusement, très peu de geth étaient présents sur Ket'osh, ce qui permit à ses habitants de faire face à la rébellion. La planète devint alors un bastion de la résistance quarienne, les combattants venant y recouvrer leurs forces avant de retourner combattre sur Rannoch, tandis que les navires venaient se ravitailler en carburant sur la planète voisine, la géante Kazuat.

Malgré une résistance acharnée, les Quariens assistèrent à l'anéantissement de Rannoch et de toutes leurs colonies. Venant des quatre coins de l'espace quarien, des milliers de survivants affluaient sur Ket'osh à bord de vaisseaux hétéroclites. On vit même quelques bâtiments militaires effectuer un « repli stratégique » dans le système Haums. Ce qui restait du commandement militaire quarien tenta de renforcer les défenses de la planète et de préparer une contre-offensive. Mais lorsque les radars longue distance furent saturés par les échos des innombrables navires que les geth avaient volés à leurs créateurs, la panique poussa les survivants à fuir. Les dizaines de milliers de vaisseaux ayant convergé jusqu'à Ket'osh pour tenter d'y trouver refuge franchirent le relais cosmodésique le plus proche dans le plus grand désordre. La dernière planète quarienne allait tomber aux mains des Geth sans que le moindre combat ne soit livré.



Un peu plus de vingt millions de quariens avaient survécu au génocide, mais pour nombre d'entre-eux, la mort allait continuer à frapper. Famine, violence et épidémies décimèrent une partie de la flotte au cours des premières années, jusqu'à ce que l'effondrement de la population permit d'atteindre un équilibre morbide entre les ressources disponibles et le nombre de quariens à bord.

Aujourd'hui, les Geth occupent Ket'osh et ont considérablement amélioré le réseau de capteurs installé par les Quariens. L'ensemble de l'espace geth est sous surveillance et la moindre intrusion est immédiatement détectée.

ADAS

Bien que plus éloignée de son étoile que Rannoch, la température moyenne sur Adas est significativement plus élevée. Les volcans qui parsèment sa surface rejettent d'importantes quantités de méthane dans l'atmosphère, créant un effet de serre et retenant la chaleur au sol.

Située à proximité immédiate de Rannoch, Adas fut l'une des premières planètes colonisées par les Quariens, environ cinq cents ans avant notre ère. Ses conditions de vie difficiles et son atmosphère irrespirable l'on cantonnée au statut de colonie minière, principalement exploitée par des engins automatisés. Plus de deux mille ans après la venue des premiers colons, la création des Geth permit d'améliorer significativement l'exploitation du sous-sol d'Adas, particulièrement riche en métaux. Mais la rébellion Geth de 1895 se propagea rapidement à travers les colonies et la poignée de Quariens présents sur Adas pour superviser les opérations de minage fut rapidement massacrée. Adas fut la première planète quarienne à subir l'anéantissement total de sa population, ce qui marqua profondément et durablement les esprits. A cet instant, les Quariens n'étaient pas conscient qu'il s'agissait de la première d'une longue liste, qui conduirait à terme à la quasi extinction de leur espèce.

Les Geth ont exploité massivement cette planète pour extraire les matériaux nécessaires à la construction de leur méga-structure (voir page 20), à tel point qu'aujourd'hui les ressources sont pratiquement épuisées. Lors du blitz quarien de 2186 (voir page 22), Adas fut la cible de bombardements massifs. Les nombreuses stations spatiales geth furent réduites à néant, ne laissant qu'un vaste champ de débris polluant aujourd'hui l'orbite de la planète. Un tel acharnement prouve de manière flagrante que le

traumatisme du massacre d'Adas est toujours bien présent dans la conscience collective des Quariens, près de trois siècles plus tard.

HAESTROM

Il y a plusieurs milliers d'années, Haestrom était une planète agréable, hébergeant une faune et une flore riches et variées. La destruction de sa magnétosphère par son étoile, Dholen, a provoqué l'extinction de toute forme et vie et rendu la planète impropre à la colonisation. Quiconque se rend aujourd'hui sur Haestrom doit faire preuve d'une extrême prudence, quelques minutes d'exposition aux radiations solaires suffisent à détruire les boucliers d'une armure, une exposition prolongée provoquant la mort en moins d'une heure. Par ailleurs, les éruptions magnétiques et émissions solaires de l'étoile brouillent toute transmission dans la majeure partie du système planétaire.

Pour autant, les Quariens ont colonisé Haestrom en 1802 afin d'observer les mystérieuses instabilités de son étoile, qui menaçait de se transformer prématurément en géante rouge. Petit avant-poste purement scientifique, Haestrom ne fut pas en mesure de repousser les forces geth durant l'insurrection de 1896 et tomba rapidement sous leur contrôle.

Malgré son instabilité, les Geth ne semblent pas considérer Dholen comme une menace. Les relevés effectués par les sondes espionnes quariennes indiquent la présence de nombreuses structures orbitales de facture geth dans le voisinage d'Haestrom. En raison des interférences provoquées par Dholen, il est impossible de scanner la surface de la planète pour déterminer avec précision le nombre d'unités geth déployées. Il semble toutefois que les Geth entretiennent une activité minière sur Haestrom, certaines installations au sol ayant pu être détectées malgré les interférences.

Malgré les dégâts subis durant la guerre, l'architecture d'Haestrom reste telle qu'elle était avant la guerre, rare témoin d'un style quarien balayé de la galaxie.

ADAS



Région

Espace Geth

Secteur

Voile de Persée

Système

Tikkun

Population

Organique : 0

Geth : Inconnue

Capitale

-

Fondation

-487

DONNÉES

Pression 3,87atm

Température 73°C

Gravité 0,57g

HAESTROM



Région

Espace Geth

Secteur

Bordure Extérieure

Système

Dholen

Population

Organique : 0

Geth : Inconnue

Capitale

-

Fondation

1802

DONNÉES

Pression 0,8 atm

Température 44°C

Gravité 1,2g




CHAPITRE 4

ADDENDUM

NOUVELLES ARMES


Pistolet à Arc

Le pistolet à arc est une arme conçue par la Flotte des projets spéciaux. L'amiral Daro'Xen a personnellement participé à son développement en miniaturisant et en améliorant un prototype prometteur mais qui était sujet à une surchauffe rapide. Cette nouvelle mouture utilise des cartouches thermiques pour éviter la surchauffe et embarque un puissant laser qui ionise l'air lors d'un tir afin d'ouvrir la voie à un choc électrique de très haute intensité, causant d'important dommages sur les boucliers et les cibles synthétiques. Les armures ne fournissent aucune protection contre cette arme.

	Dégâts	1D4* 1D8**	Armure	x0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	2
	Auto	-	Capac.	12
	Prix	8 000	Recha.	2

Fusil d'assaut Adas

Le fusil d'assaut Adas est un autre exemple d'arme conçue par la Flotte des projets spéciaux. Il s'agit d'une arme hybride car elle utilise des projectiles mais cause principalement des dégâts électriques. Sa conception est assez ancienne, puisqu'elle remonte à plus de cinquante ans, mais c'est une arme fiable, efficace et facile à produire. Ainsi, elle fait partie de l'équipement standard de l'infanterie quarienne. Elle a été baptisée en hommage aux martyrs de la planète Adas (voir page 31).

	Dégâts	1D8* 2D6**	Armure	x0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	3
	Auto	-	Capac.	10
	Prix	10 000	Recha.	2


(*) Dégâts sur les cibles organiques.

(**) Dégâts sur les cibles synthétiques et sur les boucliers.

Carabine Reegar


La carabine Reegar est une arme difficile à catégoriser. Les Quariens l'utilisent dans les combats rapprochés où une grande puissance de feu est nécessaire, comme le font les autres espèces avec leurs fusils à pompe. Pourtant, l'arme n'utilise pas de projectiles mais diffuse un puissant arc électrique vers la cible tant que l'on maintient la gâchette enfoncée. De ce point de vue, elle pourrait être qualifiée d'arme automatique. Peu efficace sur les cibles organiques, elle est d'une puissance redoutable sur les boucliers et les cibles synthétiques. Sa puissance de feu consomme une grande quantité d'énergie, ce qui nécessite de recharger l'arme très fréquemment.

L'arme tire son nom d'une célèbre famille quarienne, dont les membres combattent vaillamment les Geth depuis plusieurs générations.

	Dégâts	1D2* 1D6**	Armure	x0
	Portée	5 / 10 / 15	Force	3
	Auto	4 / 3 / 2	Capac.	3
	Prix	12 000	Recha.	3

Fusil de précision Kaaran

Tout comme le Adas, le fusil de précision Kaaran est une arme hybride qui utilise une ogive produisant un choc électrique de forte intensité à l'impact. Le calibre et le poids élevés de la munition, ainsi que sa forme peu aérodynamique limitent la portée de l'arme, pourtant conçue pour des tirs à longue distance. Dernière création de la Flotte des projets spéciaux, le Kaaran est le premier fusil de précision conçu par les Quariens depuis qu'ils ont quitté Rannoch. Combattant le plus souvent dans les espaces confinés de vaisseaux ou de stations spatiales, l'infanterie quarienne n'avait guère besoin de ce type d'armement. Mais les incursions récentes sur certaines colonies Geth telle qu'Haestrom, ont créé un besoin pour des armes à la portée étendue.

	Dégâts	1D8* 3D6**	Armure	x0
	Portée	40 / 80 / 160	Force	3
	Auto	-	Capac.	4
	Prix	15 000	Recha.	3



CHAPITRE 5



PERSONNAGES
PRÉ-TIRÉS



BORYAS'AMSON NAR SOEDRAAL

NAISSANCE

S'il est un lieu où les enfants atteints de gigantisme souffrent plus que les autres, c'est bien sur la Flotte Nomade où l'espace vital est mesuré à l'extrême. C'est là que Boryas'Amson nar Soedraal est né en 2173, fils unique de Meehar'Amson, technicien machines et de Korah'Shkelon, officier d'approvisionnement.

Au cours de son enfance en milieu confiné stérile, la croissance du jeune Quarien apparut vite comme anormale, puis comme inquiétante. A l'âge de 14 ans, il avait déjà dépassé la taille de 2 mètres ! Boryas avait en plus eu la malchance de naître et de grandir sur l'un des vaisseaux les plus exigus de la Flotte, le *Soedraal* étant un ancien porte-barges volus aussi long qu'effilé, et particulièrement bas de plafond ! Il fallut pourtant trouver au jeune garçon un espace à sa mesure en le plaçant avec des enfants plus âgés qu'en outre sa taille effrayait moins.

JEUNESSE

Lorsqu'en 2196 Boryas atteignit l'âge de partir en pèlerinage, se présenta un écueil qu'il avait vu venir de loin. Tout jeune pèlerin doit solliciter d'un capitaine la permission de pouvoir revenir servir sur le vaisseau de ce dernier à l'issue de son périple. Or aucun équipage ne souhaite s'encombrer d'un dévoreur d'espace et de ressources tel que ce véritable ogre quarien, que beaucoup avaient méchamment surnommé « Geth Prime ». C'est ainsi que le malheureux Boryas devint un cas rare, mais pas inédit, de Quarien banni de la Flotte pour simple inaptitude à y trouver sa place avant même d'avoir entamé son pèlerinage. Boryas'Amson fut ainsi déposé sur le monde développé le plus proche comme le dernier des criminels sans pourtant avoir commis d'autre faute que celle d'être né. Lorsqu'il fit ses adieux à ses parents, il avait déjà compris qu'il était condamné à mener le reste de

son existence au milieu d'espèces étrangères, que jamais il ne pourrait se lier durablement avec d'autres Quariens et que jamais il n'aurait d'épouse quarienne ni d'enfant de son sang. L'amertume qu'il ressentit en ces instants, assez brûlante pour embraser l'univers tout entier, ne l'a jamais totalement quitté depuis.

Sur Lorek, monde butarien ouvert de la Nébuleuse d'Oméga, le quarien exilé put trouver divers petits boulots qui lui permirent de vivre. Les travaux de force que les compagnies de manutention ou d'exploitation minière butariennes confiaient volontiers à ce géant lui permirent de développer une masse musculaire restée longtemps négligée. Y jouèrent également un rôle les heures de sac de frappe pour tenter de canaliser sa colère permanente et surtout les stéroïdes turiens de contrebande, en principe déconseillés aux Quariens, mais aux effets surprenants sur son métabolisme : sa densité musculaire, son irrigation tissulaire et ses capacités de récupération s'en trouvèrent extraordinairement accrues !

AGE ADULTE

Boryas se retrouva bientôt à traîner son aigreur ressassée et ses muscles tout neufs dans les bars à dockers, à noyer son mal-être dans les dangereux tord-boyaux volus, à défier au bras de fer des butariens adeptes de la gonflette, voire même des krogans trop stupides pour comprendre le handicap que représente leur bras trop court, mais assez mauvais perdants pour que la compétition dégénère régulièrement en baston, pour la plus grande joie du colosse quarien. Banni de nombreux bars, connu pour ses accès de colère dévastateurs qui lui fermaient également les portes d'employeurs potentiels, Boryas n'était pas loin de sombrer définitivement lorsque sa réputation joua pour lui dans un tout autre sens. Un soir de déprime de 2198, un Krogan qu'il connaissait de vue vint lui proposer un engagement à l'essai dans le groupe mercenaire des Berserkers, autrefois fort redouté. La reconstruction sur Tuchanka tendait à regrouper



CLASSE COMMANDO

FAMILLE

Père : Meehar'Amson 64 ans. Technicien machines. Vit sur le Soedraal.

Mère : Korah'Shkelon, 60 ans. Officier d'approvisionnement. Vit sur le Soedraal.

BIODATA

Age 32 ans
Taille 2,18 m
Poids 125 kg

SOCIÉTÉ

Vaisseau natal
Soedraal



la diaspora krogane et rendait de plus en plus difficile le recrutement des puissants guerriers qui avaient autrefois fait la réputation des Berserkers. Alors un quarien gigantesque, bon castagneur, mauvais coucheur et capable de renverser des krogans au bras de fer était toujours bon à prendre. Boryas accepta l'offre, mais insista pour négocier un contrat personnalisé impliquant que jamais il ne devrait être amené à affronter d'autres quariens.

La nouvelle recrue s'entendit plutôt bien avec les krogans, avec qui il entretenait un respect mutuel ponctué de saines bagarres sans outrage. Boryas fut adjoint à un groupe de mercenaires vortchas, dont il ne parvint à se faire respecter qu'après avoir saisi par le cou les deux plus hargneux de la bande, les hissant au bout de ses longs bras et ne les reposant qu'à la limite de la suffocation en les avertissant que la prochaine fois, ils ne retoucheraient pas le sol vivants. Autre antagonisme, les nouveaux Berserkers s'étaient alignés sur Eclipse en acquérant plusieurs mécas gérés par des ingénieurs galariens et ceux-ci commencèrent par regarder de haut (au sens figuré bien entendu !) ce petit bricoleur de vagabond quarien difforme. Ils changèrent toutefois d'avis après que Boryas eût sauvé la vie d'un des plus respectés d'entre eux, sur le point d'être broyé par un méca YMIR piraté. Par la suite, les galariens tendirent à se mettre sous la protection personnelle du puissant guerrier quarien, en faisant en quelque sorte leur mascotte du champ de bataille et en retour lui enseignèrent bien des savoirs auxquels il n'aurait jamais eu accès empiriquement.

Il restait cependant des aspects de son travail chez les Berserkers que Boryas détestait cordialement. Spécialement lorsqu'il recevait l'ordre d'employer la pression écrasante de ses mains à l'« interrogatoire » de prisonniers entravés... Et puis en 2201, il y eut cette journée de trop. Celle où il participa à l'attaque d'un avant-poste minier humain sur Thérum. Une sombre histoire de protection non payée. Les postes de garde neutralisés, les accès sécurisés, les fuyards abattus, les soutènements piégés, les infrastructures volatilisées... Une procédure de rétorsion tragiquement classique. Et au milieu des décombres, parmi les corps fumants, ceux de plusieurs ingénieures contractuelles quariennes, de jeunes pèlerines, qui s'étaient dissimulées dans les bâtiments. Pour le mercenaire quarien, cela constituait un cas de rupture du contrat qu'il avait signé avec les Berserkers. Il s'arrangea donc pour désertre peu de temps après cet événement. Depuis, il reste dans le collimateur de la redoutable organisation.

Boryas poursuivit une carrière de chasseur de primes occasionnel et mercenaire freelance dans les Système Terminus, travaillant au sein de différents groupes *ad hoc* le temps d'un unique contrat. L'autre différence avec son temps chez les Berserkers était qu'il n'acceptait que les missions n'allant pas contre une certaine éthique personnelle qu'il s'était fixée. Le géant quarien pouvait se permettre cette sélectivité : son allure générale, son équipement impressionnant, la vague rumeur qui faisait de lui un vétéran des Berserkers, jouèrent en sa faveur, lui donnant la réputation d'être l'un des plus dangereux freelances sur le marché. Il prit ainsi part à des opérations ponctuelles aussi « éthiques » que l'attaque de bases pirates positionnées aux marges de l'espace butarien, le

démantèlement de cellules de renseignement désignant leurs prochaines cibles à des raids esclavagistes, ou encore l'éradication de « mouvements de libération » dont la principale activité était de rançonner et terroriser leur propre population.

A l'insu de Boryas, la plupart des contrats « éthiques » qu'il mena à bien émanaient en fait d'organisations étatiques aussi honorables que les services secrets de l'Alliance, le GSI galarien, et même le Ministère de la Défense Concilien. Il arrive en effet que ces services souhaitent éviter d'engager leurs propres agents dans certaines situations dans lesquelles une éventuelle capture de l'un d'eux pourrait déclencher une crise ouverte avec des puissances clés des Systèmes Terminus, voire même avec la Nouvelle Hégémonie butarienne. Au fil de contrats récurrents, le Quarien fiché par ces puissants employeurs passa progressivement du statut d'« élément prometteur » et de « contractuel fiable » à celui d'« élément de terrain exceptionnel, meneur né, faisant régulièrement preuve d'une droiture et d'un sens du devoir rares chez les mercenaires ».

Contacté et informé de l'identité de ses précédents employeurs, Boryas ne s'est d'abord guère montré enthousiasmé par la perspective de devenir un simple trouffion enrégimenté, fût-il d'élite, soumis à une hiérarchie et à des règles qui ne soient pas les siennes. Puis à la réflexion, il a vu dans l'entrée au service de la politique concilienne de paix et d'équilibre galactiques l'opportunité d'atteindre la rédemption pleine et entière qu'il recherche depuis Thérum.

CRÉATION DU PERSONNAGE

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

Attributs	33 points à utiliser librement. La masse normale d'un quarien est de 4.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points. + 4 points offerts (bonus d'espèce) « Touche à tout » niveau 4 (bonus d'espèce) « Doué Technologie » niveau 1 (bonus d'espèce) « Doué Bricolage » niveau 1 (bonus d'espèce)
Talents	12 points « Pilotage spatial » niveau 2 (bonus d'espèce)
Xéno	4 points + 4 points offerts (bonus d'espèce)
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

REMARQUES

1 point de Compétences a été converti en 1 point de Talents. 1 second point de Compétences a été converti en 4 points de Xéno. 2 points d'Avantages ont été convertis en 4 points d'Omnitech.

L'avantage « Géant » permet à Boryas de monter sa masse à 5 et ainsi d'augmenter d'une unité sa réserve de points de vie.

MASS EFFECT

Nouvelle Ère



Quarien **Nom** Boryas/Amson nar Soedraal **Joueur** _____

Age 32 ans **Classe** Commando **Chronique** _____

Attributs

Intelligence ●●●●○	Force ●●●●●	Présence ●●●●●	Altération ○○○○
Astuce ●●●●○	Dextérité ●●●●●	Manipulation ●○○○○	Intégration ○○○○
Résolution ●●○○○	Vitalité ●●●●	Sang-Froid ●●●○○	Masse ●●●●●

Compétences

<h4>Mental</h4> <p>(Incompétence : -3)</p> <p>Bricolage ●●●○○</p> <p>Connaissance ●○○○○</p> <p>Interface ○○○○○</p> <p>Investigation ○○○○○</p> <p>Médecine ●○○○○</p> <p>Politique ○○○○○</p> <p>Science ○○○○○</p> <p>Technologie ●●○○○</p>	<h4>Physique</h4> <p>(Incompétence : -1)</p> <p>Arme à feu ●●●●○</p> <p>Arme blanche ●●●●○</p> <p>Athlétisme ●●●●○</p> <p>Bagarre ●●●●○</p> <p>Discrétion ○○○○○</p> <p>Larcin ○○○○○</p> <p>Pilotage ●●○○○</p> <p>Survie ○○○○○</p>	<h4>Social</h4> <p>(Incompétence : -1)</p> <p>Animaux ●●○○○</p> <p>Baratin ○○○○○</p> <p>Commandement ●●○○○</p> <p>Empathie ●○○○○</p> <p>Expression ○○○○○</p> <p>Intimidation ●●●○○</p> <p>Persuasion ●○○○○</p> <p>Socialisation ○○○○○</p>
--	---	---

Biotique

Divers

Potence ○○○○○

Charge max ○○○○○

Portée _____

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□135

Autres caractéristiques

<h4>Talents</h4> <p>Pilotage spatial ●●○○○</p> <p>Corps-à-corps ●●●●○</p> <p>Infanterie ●●●●●</p> <p>Vétéran ●●●●○</p> <p>○○○○○</p> <p>○○○○○</p>	<h4>Avantages</h4> <p>Touche à tout ●●●●○</p> <p>Doué (Technologie) ●○○○○</p> <p>Doué (Bricolage) ●○○○○</p> <p>Doué (Intimidation) ●○○○○</p> <p>Géant ●●●●○</p> <p>Peau de fer ●●○○○</p> <p>Guérison rapide ●●●●○</p> <p>○○○○○</p> <p>○○○○○</p>
<h4>Spécialités</h4> <p>Explosif et détonateurs</p> <p>Systèmes terminus – Mercenaires</p> <p>Initiative _____ 8</p> <p>Défense _____ 4</p> <p>Bonus dégâts _____ 2</p> <p>Vitesse _____ 10</p> <p>Perception _____ 7</p>	<h4>Volonté</h4> <p>□□□□□□□□□□</p> <h4>Santé</h4> <p>■■■■■■□□□□</p> <p>□□□12345</p>

Omnitech

Carac.

Modèle Polaris

Emplacements _____ 12

Protocole _____ 9

Intégrité _____ 14

Détection _____ 2

Modules

Communicateur ●●●○○

Médiscan ●●○○○

Vision nocturne ●●○○○

Détection de présence ●●○○○

Lame insta-forgée ●●●○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Armure

Carac.

Armure ●●●●●

Cellules ●●●●○○○

Rechargement _____ 4

Malus dextérité _____ -3

Malus discrétion _____ -2

Malus biotique _____ -5

Énergie

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

■■■■■■■■■■■■■■

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Marteau de guerre krogan	-	+2	-	2D4 + BD	-	-	-
Lance-pic Graal	5	-1	-	2D6 / 2D4 / 1D4+1	2	8 / 16 / 32	-
Exécuteur	1	-3	-	1D10+1	3	5 / 10 / 20	-
Exécuteur	1	-3	-	1D10+1	3	5 / 10 / 20	-



TSALAH REEGAR VAS LONDON

NAISSANCE

Née en 2173, Tsalah'Reegar nar Menae est la seconde fille de Kal'Reegar et de Nomi'Kopesh, tous deux marines sur le Menae, un ancien croiseur turien. Tsalah descend par son père d'une longue et honorable lignée de défenseurs du peuple quarien. Celui-ci trouva la mort en 2185, au cours d'une mission sur Haestrom alors qu'il protégeait la future Amirale Tali'Zorah. La disparition du père qu'elle idolâtrait fut un profond traumatisme pour Tsalah.

JEUNESSE

Pour les Quariens, l'année 2186 fut surtout celle de l'assaut décisif pour tenter de reprendre leur planète d'origine aux Geth. Le croiseur où vivait Tsalah fut durement ébranlé lors de la bataille pour Rannoch. Des compartiments entiers furent dépressurisés, les blessés et mutilés ne se comptaient plus. Tsalah avait 13 ans et elle venait de voir de près à quoi la guerre ressemblait. Alors que sa grande sœur se démenait pour secourir les blessés et colmater les brèches, Tsalah demeura prostrée en état de choc durant plusieurs jours. Après la Guerre, les Quariens qui n'avaient pu réintégrer Rannoch, restée aux mains des Geth, poursuivirent leur errance. Tsalah et Jeelam continuèrent à se former pour assumer leur vie d'adulte à venir, mais contrairement à sa grande sœur, Tsalah n'avait aucune intention de reprendre la carrière militaire de leurs parents.

En 2194, elle vit son aînée quitter le Menae pour aller effectuer son pèlerinage. Lorsqu'à son tour Tsalah fut en âge de partir, elle avait déjà choisi de revenir servir sur le London, ancien croiseur de l'Alliance offert à la Flotte Nomade. Après avoir fait ses adieux à sa mère et à ses amis d'enfance, Tsalah mit le cap sur Bekenstein, dans la Nébuleuse du Serpent, où la reconstruction était toujours en œuvre. Mais elle dut vite

déchanter. Pour les syndicats locaux, les nomades quariens n'étaient pas les bienvenus. Rien n'avait changé après les Moissonneurs, la plupart des espèces conciliennes considéraient toujours les Quariens sans planète comme des vagabonds sans dignité. Une promesse d'embauche intéressante amena Tsalah à rejoindre la Citadelle dans le système voisin. Mais une fois arrivée sur place, l'opportunité s'était envolée.

Sur la Citadelle, son désœuvrement mena ses pas vers l'avenue Stellargent et la nouvelle Armex Arena. Elle y observait distraitement quelques combats virtuels quand un groupe d'athlètes amateurs l'aborda. Un des leurs s'était désisté, il leur manquait un Ingénieur pour le prochain affrontement et il leur semblait qu'une Quarienne serait un atout pour attirer l'attention des parieurs. Tsalah avait bien investi dans quelques modules offensifs pour Omnitech, mais jamais encore elle ne s'était battue. Pourtant, à son propre étonnement, elle accepta. Au final, elle aida grandement son équipe, qui n'échoua que d'un cheveu face aux vagues de Geth virtuels qui leur étaient opposées. Ce jour-là, elle alla au tapis et ce fut la seule fois de sa carrière dans l'Arène. Car cette expérience lui avait plu davantage qu'elle ne voulait l'admettre et elle concourut de nouveau.

Les Quariens étant pour ainsi dire inexistant parmi les combattants de l'Arène, sauf en tant que sujets de plaisanteries, Tsalah dut s'attaquer à des défis toujours plus exigeants pour se tailler une réputation. Le surnom de « Jambes de chien » dont l'avaient affublé les parieurs humains, au départ en signe de dérision, perdura bientôt en tant que marque d'affection. Sa part sur les prix des victoires d'équipe lui offrit une vie moins précaire, mais elle en consacrait la plus grande partie à améliorer son matériel. L'Arène était devenue pour elle comme une drogue. Geth, mécas, Rachni, Krogans, tous éclataient en grappes de pixels devant elle. Les fans remarquèrent rapidement qu'elle était l'élément décisif de toute équipe victorieuse quelle que soit celle avec laquelle



CLASSE TECHNOLOGUE

FAMILLE

Père : Kal'Reegar, décédé.

Mère : Nomi'Kopesh, 63 ans. Officier dans la marine.

Soeur : Jeelam, 34 ans. Vit à bord de la corvette hôpital Sura.

BIODATA

Age 32 ans

Taille 1,75 m

Poids 63 kg

SOCIÉTÉ

Vaisseau natal

Menae



elle combattait et elle se retrouva rapidement à sélectionner ses équipiers et à les diriger sur le terrain. Des sponsors de plus en plus gros soutinrent par des fonds, des armements, et de l'équipement dernier cri sa suite ininterrompue de succès aux scores toujours croissants. C'est d'ailleurs Rosenkov Materials qui lui trouva son nom d'Arène: « La Flamme Masquée » ! À quatre reprises, en prenant la tête d'équipes qu'elle avait soigneusement sélectionnées, elle dépassa le score mythique de 10.000 points resté invaincu dans l'Arène depuis les exploits du commandant Shepard. A ce jour, « La Flamme Masquée » reste une référence auprès des combattants et des parieurs de l'Armax Arena.

AGE ADULTE

Après deux années passées sur la Citadelle, la jeune pèlerine put regagner la Flotte Nomade en 2198. Tsalah/Reegar nar Menae y fut accueillie en tant que Tsalah/Reegar vas London. Ramenant avec elle crédits et équipements de pointe, ainsi qu'une expertise militaire inestimable, il était logique qu'elle suive les pas de son père au service de ce nouveau foyer. Elle apprit que Jeelam, rentrée de son pèlerinage, servait désormais sur la corvette hôpital Sura ; elle avait renoncé à porter les armes et attendait déjà un enfant. Les deux sœurs conservèrent longtemps des liens étroits.

En conditions de combat réel, Tsalah sut confirmer l'exceptionnel sens du terrain et du commandement qui avait fait d'elle une star de l'Arène. Jusqu'en 2204, elle fut un soldat modèle, régulièrement citée en exemple aux marines de la Flotte Nomade, régulièrement promue et régulièrement digne à nouveau de ces éloges. Outre les opérations régulières en environnement spatial confiné, elle prit également part à de nombreuses missions terrestres plus dangereuses encore : reconnaissance au sol aux frontières de l'espace geth, pacification de conflits territoriaux sur des sites miniers planétaires ou orbitaux non revendiqués, évacuation d'ingénieurs contractuels quariens pris au piège dans des zones de conflit, etc.

Tsalah venait d'être promue lieutenant lorsqu'on lui confia un rôle important dans le plan d'attaque visant les installations geth situées dans le système H327 : la première frappe directe sur les machines depuis Rannoch ! A la surprise générale, l'officier modèle refusa de prendre part à cet acte de guerre ouverte, décrivant ce coup de dés insensé, qui d'après elle ne pouvait conduire qu'à une escalade à laquelle la Flotte n'était pas en mesure de faire face et qu'elle alla jusqu'à qualifier d'« énorme connerie ». Les Amiraux firent immédiatement mettre Tsalah aux arrêts dans l'attente de son jugement pour désertion devant l'ennemi; puis ils menèrent l'attaque sur les stations geth, avec pour suites la crise diplomatique que l'on sait.

Embarrassée par ce cas de rébellion d'une héroïne si emblématique, l'Amirauté statua à huis clos et condamna la fauteuse de troubles à être déposée sur le monde concilien le plus proche. L'Amirale Tali'Zorah, liée par une dette personnelle à Kal'Reegar depuis Haestrom et très inquiète quant au tour que prenaient les choses, vint s'entretenir avec Tsalah avant son exil. Livrée à elle-même sur Elysium, l'ex-militaire quarienne fut bientôt contactée par l'Alliance. Les échos de son esclandre récent avaient poussé le MDC à se renseigner sur ses états de service : avoir sacrifié son

foyer et sa carrière à sa foi en une politique raisonnable plaidait en faveur de Tsalah au moins autant que son parcours irréprochable et intégrer dans les GEIST une figure quarienne toujours respectée par une grande partie de son peuple était une bonne stratégie en vue d'un potentiel rapprochement diplomatique avec les Quariens. Pour le bien de la Flotte, son unique patrie envers et contre tout qui l'avait pourtant rejetée, pour protéger son peuple de lui-même et de l'aventurisme de ses Amiraux, Tsalah s'engagea donc à soutenir par les armes la politique concilienne.

Pour ceux qui la connurent, Tsalah/Reegar est à l'image de son héros de père. Elle ajoute une certaine causticité à l'abord lapidaire et quelque peu brut de décoffrage de feu Kal'Reegar, mais comme lui, sous cette écorce rugueuse, elle est bien plus observatrice et avisée qu'elle n'y paraît. Elle semble avoir acquis à l'épreuve du feu une vision bien tranchée des choses et une façon radicale de solder les problèmes. Il est notable qu'à chaque fois que des forces quariennes sous ses ordres ont réagi à des attaques pirates ayant causé des victimes civiles, aucun forban n'a jamais été pris vivant.

Bien que Tsalah ait été officiellement rayée des listes de son vaisseau d'adoption, elle continue fièrement à se présenter sous le nom de « vas London ». Un Quarien hostile l'appellerait sans doute « vas Nedas », ce qui signifie « d'aucun vaisseau », « sans attaches ». Bien sûr, un Quarien hostile qui oserait l'appeler ainsi en face s'exposerait à une belle fêlure sur sa visière et aux quelques semaines sous antibiotiques qui en découleraient.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Points disponibles

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

Attributs	33 points à utiliser librement. La masse normale d'une quarienne 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. + 4 points offerts (bonus d'espèce) « Touche à tout » niveau 4 (bonus d'espèce) « Doué Technologie » niveau 1 (bonus d'espèce) « Doué Bricolage » niveau 1 (bonus d'espèce)
Talents	12 points « Pilotage spatial » niveau 2 (bonus d'espèce)
Xéno	4 points + 4 points offerts (bonus d'espèce)
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

Remarques

2 points d'Attributs ont été convertis en 4 points de Talents. 1 point de Compétences a été converti en 1 point de Talents et 2 points supplémentaires ont été convertis en 8 points d'Omnitech. Enfin, 2 points d'Avantages ont été convertis en 4 points d'Omnitech.

MASS EFFECT

Nouvelle Ère



Quarienne **Nom** Tsalah Reegar van London **Joueur** _____

Age 32 ans **Classe** Technologue **Chronique** _____

Attributs

Intelligence ●●●●○	Force ●●●●○	Présence ●●●●○	Altération ○○○○
Astuce ●●●●○	Dextérité ●●●●●	Manipulation ●○○○○	Intégration ○○○○
Résolution ●●●○○	Vitalité ●●●○	Sang-Froid ●●●○○	Masse ●●●○○

Compétences

<h4>Mental</h4> <p>(Incompétence : -3)</p> <p>Bricolage ●●●○○</p> <p>Connaissance ●●○○○</p> <p>Interface ●○○○○</p> <p>Investigation ○○○○○</p> <p>Médecine ●○○○○</p> <p>Politique ○○○○○</p> <p>Science ○○○○○</p> <p>Technologie ●●●○○</p>	<h4>Physique</h4> <p>(Incompétence : -1)</p> <p>Arme à feu ●●●●○</p> <p>Arme blanche ●●○○○</p> <p>Athlétisme ●●○○○</p> <p>Bagarre ●○○○○</p> <p>Discrétion ○○○○○</p> <p>Larcin ○○○○○</p> <p>Pilotage ●●●●○</p> <p>Survie ●○○○○</p>	<h4>Social</h4> <p>(Incompétence : -1)</p> <p>Animaux ○○○○○</p> <p>Baratin ○○○○○</p> <p>Commandement ●●●○○</p> <p>Empathie ●○○○○</p> <p>Expression ○○○○○</p> <p>Intimidation ●○○○○</p> <p>Persuasion ●○○○○</p> <p>Socialisation ●○○○○</p>
--	---	---

Biotique

Divers

Potence ○○○○○

Charge max ○○○○○

Portée _____

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

□□□□□□□□

□□□□□□□135

Autres caractéristiques

<h4>Talents</h4> <p>Pilotage spatial ●●○○○</p> <p>Sabotage ●●●○○</p> <p>Expert Méca ●○○○○</p> <p>Blindage ●●●○○</p> <p>Ravage ●●●●●</p> <p>Spécialiste ●●●●●</p>	<h4>Avantages</h4> <p>Touche à tout ●●●●○</p> <p>Doué (Technologie) ●○○○○</p> <p>Doué (Bricolage) ●○○○○</p> <p>Doué (Pilotage) ●○○○○</p> <p>Doué (Commandement) ●○○○○</p> <p>Sens commun ●●●●○</p> <p>Cascadeur ●●○○○</p> <p>Réputation (Arm. Arena) ●●○○○</p> <p>○○○○○</p>
--	---

Spécialités

Tir au pistolet - Surcharge _____

Pilotage (vide spatial) _____

Initiative _____ 8

Défense _____ 5

Bonus dégâts _____ 0

Vitesse _____ 8

Perception _____ 8

Volonté

□□□□□□□□

Santé

■■■■■■■■■■

□□□12345

Omnitech

Carac.

Modèle Savant

Emplacements _____ 16

Protocole _____ 8

Intégrité _____ 10

Détection _____ 1

Modules

DevKit ●○○○○

Communicateur ●●●●○

Brouilleur ●●●○○

Medipack ●○○○○

Generateur ●●●●●

Torche plasma ●●○○○

Centrale à plasma ●●●●○

○○○○○

Armure

Carac.

Armure ●●○○○

Cellules ●●●●●○

Rechargement _____ 4

Malus dextérité _____ -

Malus discrétion _____ -1

Malus biotique _____ -3

Énergie

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Mitraillette à Plasma (Geth)	20	0	4 / 2 / 2	1D3	2	6 / 12 / 24	-
M-6 Carniflex	4	-2	-	1D8	2	8 / 16 / 32	-
Poignard mono-moléculaire		+2		1D6 + 1 + bd			-
Grenade explosive	(2)	x3	-	5D4	-	-	1D4 / 2m



MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE™

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

www.masseffectnouvelleere.net