

# Synthorganie

Echappée du vivant

UN SCÉNARIO POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

**Scénario**  
Nicolas Vanacker

**Illustration**  
Illustration officielle Mass Effect

## AUTEURS

---

### Auteur principal

Nicolas Vanacker

## ILLUSTRATIONS

---

### Couverture

Illustration officielle Mass Effect

### Mise en page

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

Renaud Lottiaux

### Les images d'illustration proviennent de différentes sources

Artistes Deviantart : Spritus et SeanDonaldson

Captures en jeu

## MENTIONS LÉGALES

---

### Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel

inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronic Arts et d'autre part du système de règles World of Darkness 2 édité par White Wolf Publishing.

### Mass Effect : Nouvelle Ère n'est ni soutenu par, ni affilié à

Bioware, Electronic Arts ou White Wolf Publishing.

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



# TABLE DES MATIÈRES

<b>SCÉNARIO.....</b>	<b>4</b>
Preamble.....	5
Background.....	5
Scène I, confrontation avec Shell.....	7
Scène II, l'appartement.....	8
Scène III, Le Bus de données.....	9
Scène IV, le Supermarché Giga V.....	10
Scène VI, le Docteur Niria Tanidus.....	11
Évènements d'ambiance.....	12
<b>AIDES DE JEU.....</b>	<b>13</b>
Alex Cormier.....	14
Lenriu T'vaosz.....	15
Opsius Gariso.....	16
Jibal Jaji.....	17
Dwenn Sides.....	18
Feuilles de personnage.....	19

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.



# SCÉNARIO

---



## PRÉAMBULE

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du concours de scénarios 2019 de la convention éclipse ayant pour thème « la transmutation ». Ce thème est abordé du point de vue du transhumanisme et de ce qui peut attendre ceux qui s'engagent dans cette voie. Même si l'amélioration des caractéristiques physiques et mentales des êtres vivants grâce à la science et la technique est une réalité dans l'univers de Mass Effect, une réelle synthèse entre les organiques et les synthétiques semble impossible. Quelques explorateurs cherchent à glisser d'un monde à l'autre, au risque d'y perdre leur propre âme ...

Un groupe d'agents du SSC de niveau 3 (commun) est conseillé pour le bon équilibre de la partie. Des pré-tirés sont disponibles dans les aides de jeu et sont tout à fait adaptés pour ce scénario.

Le scénario est articulé autour de plusieurs scènes principales dans lesquelles les personnages vont avancer pour leur enquête. Deux événements d'ambiance sont proposés à la suite et à placer au meilleur moment du déroulé du scénario.

## BACKGROUND

### LA CITADELLE ET LE SSC

La Citadelle est le lieu unique où va se mener l'enquête dont seront chargés les personnages. C'est une ancienne station spatiale dont la construction est attribuée à une race depuis longtemps disparue. Depuis l'extinction de cette dernière, de nombreuses espèces s'y sont installées et y prospèrent désormais. La Citadelle fait office de capitale à la fois politique, culturelle et économique de la communauté galactique.

Le centre névralgique de la Citadelle se nomme le Présidium et abrite la Chambre du Conseil. De là partent cinq bras gigantesques, connus sous le nom de Secteurs ; ces Secteurs sont eux-mêmes de véritables villes peuplées de millions d'habitants venus de la galaxie tout entière.

Le SSC, ou Service de Sécurité de la Citadelle, est une

milice volontaire sous les ordres du Conseil Galactique. Plusieurs dizaines de milliers d'agents sont chargés du maintien de l'ordre dans la Citadelle, très densément peuplée. Ces forces sont responsables du service des douanes, de la lutte antipirate et des opérations de sauvetage dans le secteur galactique de la Citadelle. Les personnages font tous partie du SSC et plus particulièrement de la division de proximité, constituée d'agents en uniforme qui patrouillent dans la Citadelle qui répondent aux situations d'urgence.

Note : les personnages peuvent faire appel aux différents services du SSC si ils ont un besoin particulier. Toutefois il n'est pas garanti que leur demande soit traitée rapidement et sans certains impératifs administratifs ...



## LES PNJS PRINCIPAUX

### Le docteur Niria Tanidus

Niria Tanidus est une Turienne reconnue sur la Citadelle pour ses travaux sur les espèces synthétiques. Elle a écrit beaucoup de livres sur le sujet et a traité en particulier, et à de nombreuses reprises, la complexité des relations entre synthétiques (les êtres techniques) et organiques (les êtres biologiques). C'est aussi une biotechnicienne de renom qui exerce au prestigieux hôpital de Huerta situé au cœur du Présidium de la Citadelle. Sa spécialité est la reconstruction de membres synthétiques sur mesure pour des personnes victimes d'accidents (à noter que pour les personnes les plus fortunées ou disposant d'une bonne assurance vie, cet état est temporaire et les membres perdus sont souvent reconstitués dans des cuves spécialisées avant d'être réimplantés).

Elle fut approchée il y a plusieurs années par un Krogan du nom de Cuckrax Prakar. Souffrant d'un mal-être persistant, Cuckrax désirait se débarrasser de sa condition d'organique et il demanda à Niria de remplacer un à un ses organes et ses membres par des versions synthétiques. Elle refusa tout d'abord d'opérer une personne en parfaite santé physique et redirigea le Krogan vers un autre médecin, spécialisé dans ce genre de troubles.

Quelques semaines seulement après cette première rencontre, Cuckrax fut admis aux urgences de l'hôpital de Huerta, gravement amputé de son bras gauche. Ce fut Niria qui fut chargée de la confection du nouveau bras artificiel et des vérifications de son bon fonctionnement. C'est en discutant longuement avec Cuckrax, complètement remis, qu'elle comprit que non seulement il s'était volontairement amputé le bras, mais qu'il semblait manifestement bien plus en paix une fois la prothèse installée.

Cette constat la bouleversa et elle se plongea dans des recherches sur l'alliance synthorganique, fruit de la rencontre des êtres biologiques et de la technique. Elle continua de voir régulièrement Cuckrax qui semblait aller mieux, jusqu'au jour où ce dernier entra de nouveau aux urgences pour une nouvelle amputation cette fois-ci au niveau du genou.

Elle comprit alors qu'il n'y avait que deux issues possibles à cette histoire, ou Cuckrax allait à nouveau s'en prendre à son enveloppe charnelle et finir par mourir, ou elle faisait ce qu'il était en son pouvoir pour le transformer autant que possible. Elle prit alors la décision d'aider le Krogan dans sa démarche et s'enfonça dans de nouvelles recherches. Au cours de ses tests, elle découvrit que certains psychotropes d'une classe bien spécifique de thymorégulateurs avaient pour effet secondaire de fluidifier les échanges des interfaces nerveuses entre les parties synthétiques et organiques.

Prime, Base et Anima prirent contact avec elle un peu plus tard et pour les mêmes raisons. Ce n'est qu'après s'être assurée que leurs situations étaient comparable à celui qui s'appelait désormais Shell, qu'elle accepta leurs requêtes.

### Shell / Cuckrax Prakar

Krogan de niveau 3 (niveau standard).

Shell est un Krogan relativement jeune pour son espèce avec un âge de 200 années galactiques. Il a vécu la majeure partie de son existence sur sa planète natale, Tuchanka. Cratères, déchets radioactifs, cendres, déserts de sel et mers alcalines : cette dernière est hostile à la vie et impose aux jeunes Krogan des conditions exceptionnellement dures. Lorsque la guerre du dernier cycle fut déclarée, Cuckrax faisait partie des troupes mobilisées.

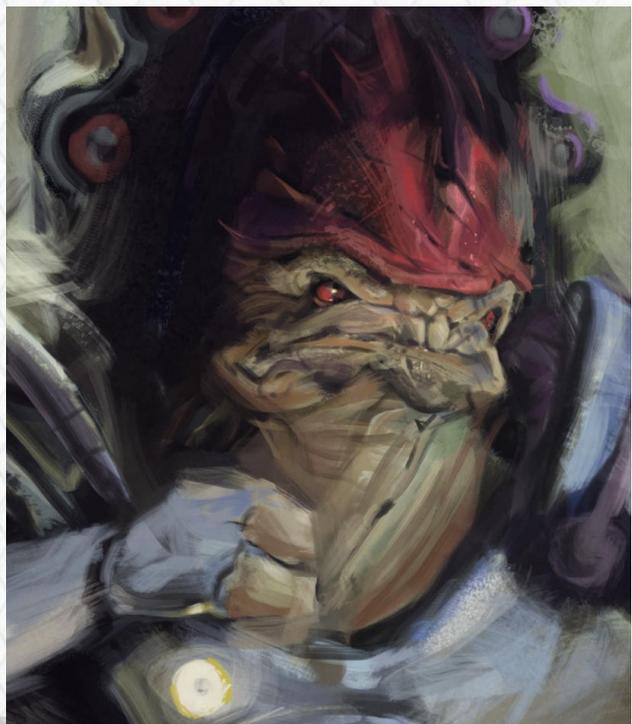
Lors de la reconstruction qui s'en est suivie, il put choisir de rejoindre la Citadelle pour vivre une nouvelle vie et panser ses plaies. Il mit tout d'abord sur le compte de la grande guerre qui venait de se terminer ses difficultés de concentration et ses troubles du sommeil avant de se rendre compte que l'origine en était toute différente.

C'est en lisant des livres sur le sujet des synthétiques, en particulier ceux du docteur Tanidus, que la vérité s'imposa à lui. Il avait toujours été fasciné par la technologie et les intelligences artificielles, mais il ressentait désormais la nécessité de transcender son propre corps devenu inconfortable et de se glisser dans la peau d'une machine.

Ce qui fut au départ un rêve un peu fou devenait pour lui une obsession et il commença à chercher le moyen d'achever son désir : être imperméable aux souffrances, contrôler ses propres désirs, être capable d'éviter la fatigue ou la haine, ...

Il prit alors contact avec le docteur Niria Tanidus.

Celle-ci lui permit de s'engager doucement dans la voie qu'il avait choisi et de devenir Shell ; il abandonna alors son ancienne identité. Mais cela n'allait pas assez vite pour lui et même si chacune des augmentations qui le rapprochait d'un état synthorganique lui apportait du réconfort, il en avait toujours besoin de plus.



Un matin après avoir passé une autre de ces nuits blanches, il consomma une quantité exceptionnelle de thymorégulateurs malgré les recommandations du docteur Tanidus ...

### **Base / Zoie Wickware**

### **Anima / Porter Marsh**

Humains de niveau 3 (niveau standard).

Base et Anima sont deux humains d'une trentaine d'années. Ils ont connu Shell et Prime sur les réseaux sociaux en partageant leurs problèmes identitaires. Eux aussi désirent ne plus subir les contraintes des organiques et veulent transférer leurs esprits dans un synthétique, ou en devenir un eux-mêmes.

Contrairement à Shell qui est assez exubérant dans ses augmentations synthétiques, Base et Anima ont gardé une apparence extérieure quasi humaine et semblent indistinguables d'un organique ordinaire.

### **Prime / Sasarina T'esqua**

Asari de niveau 4 (niveau supérieur).

Ancienne guerrière Asari, Prime désire comme ses camarades se glisser dans la peau d'un synthétique. Adeptes du siarisme, la principale religion Asari, elle considère que les organiques et les synthétiques font partie de la conscience unique de l'univers. Pour Prime, les machines conscientes seraient les véritables prêtresses chargées de l'unité entre toutes les consciences existantes et pourraient ainsi réunir l'ensemble des êtres doués de sens.

Le chemin vers la synthèse est donc pour elle une évidence.

## **SCÈNE I, CONFRONTATION AVEC SHELL**

Alors que les personnages patrouillent tranquillement dans un des Secteurs de la Citadelle, ils reçoivent une demande d'intervention urgente. A priori, un Krogan serait en train de semer la panique non loin de là et le SSC craint qu'il n'ait basculé dans un état frénétique.

La navette des personnages peut se rendre dans la minute sur place. A leur arrivée, ils peuvent constater quelques mouvements de panique dans la rue, les citoyens de la Citadelle tentant de quitter rapidement la zone dans toutes les directions. Trouver l'origine de l'agitation ne pose pas de difficulté : un Krogan sortira brutalement d'un magasin en brisant la devanture. Il s'agit de Shell, le Krogan partiellement synthétique. Il semble déchaîné et s'en prend à tout ce que se trouve autour de lui. Heureusement aucun civil ne se trouve à se portée immédiate et un panneau publicitaire est la cible de sa colère.

Si les personnages réussissent un jet simple de Connaissance sur Esprit, ils peuvent conclure que l'agitateur est sûrement sous l'emprise d'une rage du sang. Un Krogan pris d'un accès de violence incontrôlable

est une menace sérieuse et devrait inciter les personnages à beaucoup de prudence.

Une fois débarqués et suffisamment près, les agents peuvent observer la scène. Si un des personnages réussit un jet de Perception difficulté 1 (0 si c'est un Krogan lui-même), quelque chose cloche : le Krogan enragé semble avoir de temps en temps des moments d'absence très courts où il devient comme hébété, avant de repartir de plus belle.

Les personnages sont suffisamment équipés pour faire face à une telle menace. Si ils appellent le SCC pour demander des renforts, ce dernier n'amènera pas de patrouille supplémentaire à moins d'une menace directe sur des civils ou si un des agents est gravement blessé.

Les personnages peuvent travailler leur approche. Si un d'entre eux tente d'aborder le Krogan de manière pacifique, ce dernier cessera un moment ses manœuvres de destruction et l'écouterà, mais répondra seulement par borborygmes. Ce sera l'occasion pour le groupe de l'observer de plus près, non seulement le Krogan semble complètement drogué mais ses modifications synthétiques leur sauteront alors aux yeux.

Peu d'informations vraiment utiles peuvent être recueillies. Un scan biologique du Krogan ne donnera aucun résultat et il déclinera avec difficulté son identité (« Shell ») si les personnages ne parlent pas immédiatement avec les armes et profitent des moments de calme de Shell pour communiquer.

## **UN AVEC LES MACHINES**

Si les personnages ont préféré la méthode douce et ont maîtrisé en douceur Shell ou reste observer ce qu'il se passe, ce dernier tombera soudainement lourdement au sol, complètement inanimé. Si les personnages ont agi par la force et ont mis eux-même le Krogan à terre, il perdra simplement connaissance.

A ce moment là, du bruit venant du magasin d'où venait Shell les inquiétera. La boutique propose en temps normal de nombreux drones et robots spécialisés dans l'entretien du jardin : coupe-haie, taille-bordure et différents tondeuses se mettront tous seuls en route pour s'en prendre directement aux personnages.

Comptez deux engins par personnage plus « Nicolas le nain méca jardinier ». Même si le combat n'est pas compliqué, les machines devraient poser quelques difficultés aux agents de part leur capacité à réagir de concert et leur intelligence allant bien au-delà de ce à quoi ils sont prévus.

Si un des agents de SCC s'inquiète de Cukrax pendant le combat, il notera que le Krogan convulse chaque fois qu'un des robots est détruit. Il commencera à se vider doucement de son sang avant de rendre l'âme et décèdera à la fin du combat.

### **Adversaires**

#### **Matériel d'entretien de jardin**

Petits engins volants de niveau 2 (niveau faible). Un seul tir réussi ou un effet biotique bien placé suffit à s'en débarrasser.



### Nicolas le nain méca Jardinier

Méca de niveau 2 (niveau faible).

Petit méca représentant une créature du folklore humain, c'est un humanoïde nain contrôlé par une petite IV et configuré pour agrémenter le jardin de sa simple présence. Il ne dispose pas d'armement intégré et avancera tout doucement vers un des agents.

Il ne présente aucun danger, ses servomoteurs étant trop faibles pour blesser un personnage mais regardera fixement les personnages de ses petits yeux mécaniques.

### Dénouement

Une fois les engins et le méca à terre, les personnages peuvent s'occuper de fouiller la dépouille (impressionnante) de Shell. Il ne possède rien de spécial sur lui mais son omnitech contient un petit dossier médical libre d'accès, avec comme seules informations utiles un certificat d'autorisation pour une prise en soin hospitalière et une adresse menant à un petit appartement en bordure de secteur. A noter que ses prothèses apparaîtront particulièrement exubérantes aux personnages.

## SCÈNE II, L'APPARTEMENT

L'appartement de Shell est situé dans un des nombreux quartiers résidentiels de la Citadelle. Loin du faste et de l'ouverture du présidium, les lieux sont sombres et constitués de préfabriqués empilés les uns par-dessus les autres. Des structures métalliques sommaires, habituellement posées pour les bâtiments en construction, servent à naviguer d'un niveau ou d'un bloc à l'autre.

Une fois arrivés dans le bloc 47, appartement 12, les personnages découvriront la porte de l'appartement de Shell évidemment fermée. Il sera possible de l'ouvrir à l'ancienne en la défonçant physiquement à l'aide d'un bélier ou avec un Piratage (difficulté 1) du mécanisme d'entrée. L'appartement est petit pour un Krogran et seuls

les différents aménagements à l'intérieur laissent présager de l'espèce de son propriétaire. Les lieux sont relativement propres même si le ménage n'est pas fait très souvent.

### LE SALON-CUISINE

Le réfrigérateur est presque vide. De la pâte alimentaire et de l'eau peuvent être trouvés mais le reste de la petite cuisine semble être complètement déserté.

Sur la table où se trouve un repas à peine touché, un petit terminal portable verrouillé au nom de « Shell ». Sur un jet de piratage réussi (difficulté 1), les personnages pourront accéder à sa messagerie et ses connexions à l'Extranet ou d'une manière générale toute son activité sous le pseudonyme « Shell ».

### Informations Extranet

De nombreuses visites sur des sites spécialisés sur les IV (Intelligence Virtuelle) et le matériel technique d'une manière générale : servomoteurs et micropompes. Un personnage ayant la spécialité Méca pourra aisément reconnaître des points d'entrée pour la conception et la maintenance de Mécas ou de matériel équivalent.

### Messagerie

Shell échangeait assez peu de messages. En parcourant rapidement la boîte mail, 3 noms de contact ressortent régulièrement : Base, Anima et Prime. Les discussions tournent principalement autour de l'électronique et du matériel robotique, et de nombreux conseils sont échangés entre Shell et eux. Un lieu de contact revient régulièrement : le « bus de données ».

### LA CHAMBRE

Le lit est défait et des vêtements traînent à terre. Un stick de données peut être trouvé dans la commode à côté. Ce dernier contient des fichiers sur les IA (Intelligence Artificielle) non protégés. Sur un jet réussi en IA, le personnage constate que ces informations ne semblent pas particulièrement sensibles mais pourrait quand même



intéresser la division réseau du SSC, en charge des cybercrimes en tout genre. Un fichier texte à la racine du stick de données contient le message suivant : « Peut-être notre prochaine étape ? @+ Prime »

## LA SALLE DE BAIN

Deux éléments intéressants peuvent être trouvés dans la salle de bain, tout d'abord des traces de sang dans la baignoire. Il est possible d'utiliser son omnitech (jet d'Omnitech) pour réaliser un médiscan qui révélera que le sang appartient à Shell.

Le deuxième indice se trouve dans l'armoire de toilette. Elle est presque vide à part une brosse à dent autonome et une grosse boîte contenant en grande quantité des thymorégulateurs sous la forme d'un traitement contre l'épilepsie. Il n'y a pas de données de prescription attachées aux médicaments, laissant présager d'une éventuelle contrebande ou vente sous le manteau.

## LE BUREAU

Quatre chaises et une petite table au centre d'une pièce vide de tout. Sur la petite table se trouvent 4 verres vides ainsi qu'un datapad contenant un livre nommé « Unis pour la machine » écrit par le docteur Niria Tanidus. Le livre traite des rapports tumultueux des organiques avec les synthétiques, de la complexité des blue box quantiques servant de support à la personnalité des IAs et de leur similarité avec le cerveau des espèces animales. Enfin les derniers chapitres traitent des nombreuses erreurs des Quariens qui ont créés une nouvelle espèce synthétique, les Geths, avant qu'elle ne se retourne contre eux.

## LES VOISINS

Si les personnages vont voir les voisins, ceux-ci indiqueront ne pas connaître plus que ça Shell. « Un voisin sans histoire », « Vous savez c'était un Krogan, ils peuvent être dangereux ! », « Je ne le voyais presque jamais », seront les réponses les plus courantes. Si les personnages insistent un peu, un des voisins lâchera qu'il a vu le Krogan recevoir de la visite à de nombreuses reprises dernièrement. 3 individus, 2 humains et une Asari.

Il s'agit de Base, Anima et Prime.

## SCÈNE III, LE BUS DE DONNÉES

Le « bus de données » est un bar plutôt bien situé dans la Citadelle : suffisamment prêt du Présidium de la Citadelle pour profiter de la qualité de vie des quartiers côtés et au fond d'une longue rue transversale pour rester discret. Le nom n'est pas inconnu des férus de la vie synthétique, beaucoup de passionnés s'y retrouvent pour discuter d'avancées technologiques ou échanger sur les dernières nouvelles qui tombent dans l'espace concilien.

Ouvert depuis aussi loin qu'une mémoire de Krogan puisse remonter, le lieu est très high tech avec des tables

qui projettent des holos pour présenter les différentes cartes pour consommer, des mécas qui font le service avec grande discrétion et fluidité, ainsi que de la musique expérimentale basée sur des vibrations de composants électroniques. Partout sur les murs, on peut retrouver des posters de personnages mi-organiques, mi-synthétiques. On peut s'asseoir à des stations sur lesquelles jouer à de nombreux jeux comme « Galaxy of Fantasy II » un jeu massivement multijoueur basé sur la mythologie Turienne ou bien « Shattered Eezo » un jeu d'arcade où les joueurs contrôlent des mécas dans un combat de boxe.

Sur un jet de « connaissances sur intelligence », les personnages remarqueront que le style des lieux est très fortement inspiré des moissonneurs, des formes de vie synthétiques colossales qui ont entamé la destruction de toutes espèces organiques actuelles en l'an 2186. Seul l'union de la quasi totalité des espèces galactiques a permis de détruire ces moissonneurs et de mettre ainsi un terme au cycle des moissons. Ce parti-pris dans le décor n'est pas forcément du goût de nombreux détracteurs dont certains ont perdu une grande partie de leur famille au cours de cet évènement ... Si la question est posée au propriétaire des lieux celui-ci expliquera que c'est pur attrait esthétique.



## GÉRANT

Ce dernier est un humain nommé Camilo Urena, crâne chromé et deux bras à l'aspect lourdement synthétiques. Fier de son bar, il cherchera toutefois à coopérer avec les agents du SSC. Il est le gérant originel du « Bus de données » et met un point d'honneur à rappeler que tout type de clientèle est accepté ici, organiques ou synthorganiques. Shell était un client régulier et sans histoire et dans le cas où les agents abordent ce point, Camilo semblera être réellement touché par ce qu'il est arrivé. Si les personnages indiquent qu'ils cherchent à contacter Base, Anima ou Prime, le gérant leur indiquera l'arrière salle où se trouvent les plateformes de jeu ainsi que deux des membres du petit groupe en train de boire à la santé de leur ami défunt.

## BASE & ANIMA

C'est devant un écran streamant en live des compétitions de sport électronique, que peuvent être retrouvés Base et Anima. Les deux humains ont déjà bu quelques bières corsées nommées « Kérosène » et n'ont pas vraiment le



moral. La mort de Shell les a secoué et les deux humains ont les yeux rouges et du mal à parler de leur ami.

### Concernant leurs identités

Les humains déclineront ce qu'ils appellent leurs « identités administratives » mais préciseront aux personnages que ce sont des identités données à la naissance et non leur véritables noms : Base et Anima. Ils ne connaissent pas les identités administratives de Shell et de Prime, d'ailleurs ils s'en moquent.

### Concernant la piste IA

Base et Anima nieront avoir une quelconque implication. Le sujet les intéresse effectivement mais ils n'ont rien fait d'illégal : de simples recherches personnelles d'ordre général « pour la culture générale ». Sur une jet d'empathie réussi, les personnages se doutent que les deux humains ne disent pas tout et si ils les pressent un peu plus, ils lâcheront que Prime est obsédée par les IAs et les blue box quantiques.

### Concernant les thymorégulateurs retrouvés chez Shell

Les deux humains pâliront un peu avant d'expliquer que ces médicaments sont un complément aux lourdes modifications corporelles qu'ils portent. Ils doivent encore supporter la part organique encore en eux et ce traitement les aide quand ils sentent perdus ou mal dans leur peau. Si les personnages leur demandent de fournir la prescription, ils affirment l'avoir perdue. En se montrant convaincant ou agressif, Base et Anima lâcheront qu'un médecin les aide depuis quelques années dans leur nouvelle voie : le docteur Niria Tanidus.

### Concernant le docteur Niria Tanidus

Les deux humains feindront un premier temps l'ignorance (sauf si les personnages ont appris l'origine des thymorégulateurs). Dans tous les cas, ils s'enfermeront dans un mutisme complet concernant ce dernier. Il ne sera pas possible de leur faire sortir la moindre information et ils inviteront les agents à la contacter par eux-même.

### Concernant Prime

Base et Anima ne savent pas où elle est. Elle devait les rejoindre il y a au moins une demi-heure mais ils n'ont pas eu de nouvelles depuis.

A la toute fin de la discussion, Base et Anima recevront un message de la part de Prime, cette dernière indique en quelques mots qu'elle s'est enfermée dans les toilettes d'un supermarché Giga V non loin de là et qu'elle se sent mal. Elle leur demande de venir l'aider. Si les personnages ont fait preuve de tact et de compréhension dans leur démarche, Base et Anima feront part de ce message aux agents du SSC. Dans le cas contraire, ils pourront l'apprendre directement via l'évènement Lobby Daneel ou tout simplement un peu plus tard via le canal du SSC une fois que Prime aura commencé à perdre raison à son tour.

## SCÈNE IV, LE SUPERMARCHÉ GIGA V

Les supermarchés Giga V sont des magasins généralistes que l'on peut retrouver un peu dans le secteur de la Citadelle où les personnages se trouvent. Ils font généralement partie de galeries commerciales à étages bien plus grosses où les citoyens de la Citadelle peuvent venir faire les courses ou simplement flâner le long des différentes devantures.

### Des toilettes

Si les personnages arrivent suffisamment tôt, le supermarché où s'est réfugiée Prime est encore plein de visiteurs de toutes sortes. Tout au fond du magasin se trouve un espace dédié aux différents besoins biologiques des nombreuses espèces de la Citadelle, dont des toilettes pour les espèces humanoïdes. Si les personnages n'accompagnent pas Base et Anima, ils les retrouveront là avec un responsable de la sécurité du magasin. Ce dernier hésite à enfoncer la porte des toilettes où Prime se trouve et l'absence de réponse de l'Asari commence à le faire pencher pour cette solution.

La porte des toilettes est verrouillée de l'intérieur par un simple loquet électronique, non accessible de l'extérieur, qu'il est possible de déverrouiller à distance sur un jet normal de piratage. De l'extérieur des toilettes Prime ne donne pas signe de vie. Si Base et Anima sont présents, ils essayent de communiquer avec elle et lui demande si elle va bien et de sortir sans crainte. Ils n'obtiendront en retour qu'une vague réponse « laissez-moi tranquille ». Si les agents tentent de communiquer avec elle, elle ne répondra pas à moins d'un jet d'Influence sur Charisme réussi. Dans ce cas, Prime s'exprimera mais toujours dans des termes confus et répétant de la laisser seule.

Si les personnages n'ouvrent pas rapidement la porte d'eux-même, ils entendent des bruits sourds contre le mur et les gémissements de Prime. Un souffle puissant balaye alors la porte (et les éventuels infortunés derrière) et laisse découvrir l'Asari dont le corps partiellement synthétique est entouré d'une aura bleutée – typique de l'utilisation de pouvoirs biotiques.

Le terme biotique fait référence à l'aptitude de plusieurs formes de vie à créer des champs gravitationnels en utilisant des nodules d'éléments zéro intégrés dans les tissus de leur organisme. Ces pouvoirs sont accessibles et augmentés par l'usage des implants biotiques. Les individus disposant d'aptitudes biotiques, communément appelés biotiques, peuvent renverser leurs adversaires à distance, les projeter dans les airs, générer des vortex gravitationnels et créer des barrières protectrices.

## Vers la sortie

Une Asari biotique est en temps normal un adversaire puissant et non seulement Prime est frénétique mais ses prothèses la rendent encore plus insensible à ce qu'elle peut endurer. Elle utilisera toutes les possibilités de ses attitudes biotiques (projection, singularité et autres joyusetés) pour se frayer un chemin hors du centre commercial et dégager toute résistance de son chemin. Elle ne cherche pas à tuer mais si les personnages sortent l'artillerie lourde, elle leur opposera une force au moins équivalente.



Il semble quasiment impossible de l'arrêter autrement que par la force, elle ignore toute tentative de communication et file droit vers la sortie, provoquant dans le centre commercial des mouvements de panique que les agents de sécurité ont dû mal à contrôler. Si des civils se trouvent devant elle, alors qu'elle repousse par ses pouvoirs biotiques, rayons, devantures et vitrines, ces derniers sont définitivement en danger. Il ne faut pas hésiter à utiliser cette carte lors du combat, car même si l'Asari est puissante, les personnages sont nombreux et bien coordonnés, la scène pourrait tomber court rapidement. Une intervention pour sauver le responsable de la sécurité qui fait du zèle, un adolescent écrasé par un rayon qui s'est effondré devant lui ou simplement détourner l'attention de Prime le temps que des civils évacuent la zone, sont des événements qui vont donner du fil à retordre aux personnages pour arrêter l'Asari et rendre le combat plus vivant.

## LA CHUTE DE PRIME

Si les personnages ne font pas tomber rapidement Prime, celle-ci s'arrête toute seule à la sortie du centre commercial, avant de tomber à même le sol et de commencer à se vider de son sang. Elle agonisera pendant de longues minutes, souffrant de multiples hémorragies. L'Asari peut échanger toutefois quelques derniers mots avec les personnages ou avec Base et Anima. Elle leur dit alors qu'elle a toujours su qu'elle était une synthétique et qu'elle espère rejoindre « le Grand Tout là où synthétiques et organiques se rejoignent ». Elle regrette ses actions dans le centre commercial mais malgré la prise des médicaments, elle n'a pas pu se contrôler. Prime perd ensuite connaissance avant de décéder dans les secondes qui suivent. Un personnage ayant pris un peu de recul sur

la scène peut remarquer que les parties synthétiques de l'Asari semblent toujours actives alors même que l'Asari ne donne plus signe de vie.

Au contraire de Shell, un médiscan sur Prime permet de retrouver son identité administrative. De plus il est possible de retrouver une boîte fraîchement vidée de thymorégulateurs sur elle. Un examen plus poussé confirme bien que l'organisme de l'Asari est complètement saturé de ces médicaments, avec une quantité d'éléments actifs de très loin supérieure à la valeur recommandée.

Base et Anima sont dévastés par la perte de leur ami, si les personnages leur font part de leurs découvertes quant aux thymorégulateurs, les deux humains leur parleront du docteur Niria Tanidus si ce n'est pas déjà le cas.

## SCÈNE VI, LE DOCTEUR NIRIA TANIDUS

La demeure du docteur Tanidus se trouve dans un quartier aisé et Niria a même le luxe de posséder une maison individuelle entourée d'un petit jardin d'agrément.

Si les personnages s'identifient directement comme membre du SSC, Niria ouvre le portail d'entrée ainsi que sa porte sans poser de questions. Elle les accueille dans son salon avant de leur offrir à boire et de leur demander l'objet de leur visite.

Si ils n'ont pas de preuves concrètes, elle nie en bloc toutes les accusations. Elle est par contre effondrée d'apprendre le décès de Shell ou Prime et aura besoin de quelques minutes pour reprendre ses esprits.

Dans le cas où les agents ont des preuves leur indiquant que c'est elle qui fournit les thymorégulateurs, elle s'effondrera en larmes avant d'expliquer toute la situation. Niria cherchera à faire appel aux sentiments et à la compassion des personnages et leur expliquera qu'elle n'a fait que de soutenir et aider des personnes en souffrance. Elle indiquera avoir bien fourni à Shell, Base, Anima et Prime des thymorégulateurs pour les aider à mieux supporter les organes synthétiques mais jurera les avoir bien renseignés sur les doses à prendre et à ne pas dépasser.

La décision finale appartient aux personnages et il est important de laisser débattre lors de cette scène finale. Ils peuvent s'en tenir aux ordres et arrêter le docteur Tanidus qui se laissera emporter les larmes aux yeux.

## UN ADIEU

Lors les agents du SSC sortent de la demeure, Base et Anima attendent au portail de la demeure du docteur Tanidus. Si les agents ont laissé Niria chez elle, ils le remercient chaleureusement leur assurant qu'ils ont fait le bon choix, pour eux et pour tout ceux qui voudront un jour devenir aussi des synthétiques.

Dans le cas où les agents embarquent Niria, ils



s'interposeront sans violence et supplieront les personnages de bien considérer sa bienveillance.

### Épilogue

Selon le choix des personnages, un procès médiatisé peut attendre le docteur Tanidus, accompagné de nombreuses attaques publiques sur sa personne. Les revendications des pro-organiques battra son plein pendant quelques jours avant de se terminer par la fermeture du Bus de Données et la disparition de Base et Anima. Un nouveau texte de loi sera travaillé par l'administration liée au conseil et débouchera sur de nombreux décrets à l'échelle galactique pour mieux surveiller la production et la mise en place de prothèses synthétiques.

Le docteur Tanidus sera condamnée à 5 années de réclusion et son permis de médecin sera définitivement révoqué. Elle purgera finalement seulement quelques semaines de sa peine avant de sortir discrètement de prison grâce aux pressions menées par le lobby Daneel (voir plus bas), très intéressé par les découvertes du docteur.

Enfin, les personnages seront félicités par leur hiérarchie pour avoir brillamment résolu cette enquête. Peut-être même une promotion pour certains d'entre eux ?

Des questions resteront toutefois toujours en suspens : comment Shell a pu contrôler des machines lors des derniers événements ? Prime est-elle toujours vivante ? Ces nouveaux pionniers de la synthorganie ont malheureusement emportés les réponses avec eux.

## ÉVÈNEMENTS D'AMBIANCE

### LOBBY DANEEL

Que les personnages soient en train d'enquêter ou tournent en rond, un d'entre eux recevra un message de la part d'une certaine Gwendoline Mayfield. Cette dernière se présentera à eux comme membre du lobby Daneel et souhaitera s'entretenir avec sur l'affaire qui les occupe en ce moment.

Si les personnages vont des recherches sur le lobby Daneel, ils découvrent que ce groupe d'intérêt s'est formé il y a une quinzaine d'années en réaction à la loi Ershel-2, interdisant les recherches sur les IA. Ce lobby demande l'autorisation de la recherche sur les IA et va plus loin en militant pour la reconnaissance de la civilisation geth et prône leur intégration à la communauté Galactique. Les leaders « Daneéliens » sont principalement des philosophes et des chercheurs. Le docteur Niria Tanidus a été contactée pour rejoindre le lobby et hésite toujours quant à la réponse à leur transmettre.

Une fois le rendez-vous pris, la rencontre a lieu dans un café plutôt chic de la Citadelle. Une grande table est réservée au nom de Mme Mayfield et accueille exactement une chaise par agent en plus de celle de leur hôte. Gwendoline est déjà assise à cette table et accueille avec courtoisie les personnages, s'enquérant de leur situation

personnelle et professionnelle.

L'objectif de la lobbyiste est de non seulement savoir ce qu'on découvert jusque là les personnages mais aussi de s'assurer que ces derniers sont compréhensifs et empathiques quant aux positions des synthorganiques comme Shell ou Prime. Si les personnages se montrent intransigeants dans cette affaire, elle tente de les radoucir et de leur expliquer que la vie d'êtres vivants est en jeu. Elle leur rappellera au passage que des êtres doués de sens ont existé et existent toujours dans l'univers, qu'ils soient organiques, synthétiques ou les deux.

Concernant le docteur Niria Tanidus, elle est au courant de ses travaux mais n'en parle pas aux agents. Toutefois elle ne désire pas que cette dernière s'attire l'ire du SSC et elle explique simplement qu'elle la connaît de nom car le docteur a sauvé un grand nombre de vies.

Si les personnages hésitent ou manquent d'une information pour localiser un des personnages, elle pourra la leur fournir en comptant sur leur ouverture d'esprit quant à la résolution de cette affaire.

### MANIFESTATION ANTI-SYNTHÉTIQUES

Suite à la confrontation avec Shell, une petite manifestation sera montée rapidement et spontanément. Des milliers de citoyens de la citadelle vont défiler près du présidium, leurs demandes iront d'un meilleur contrôle de l'usage des membres synthétiques au retrait pur et simple des prothèses existantes, qu'elles soient déjà portées ou non ...

De nombreuses bannières reprenant les thématiques des Geths ou des Moissonneurs seront reprises par les manifestants. Certains traîneront même des restes de mécas détruits derrière eux, rappelant ce qu'ont dû subir les organiques lors de la guerre du dernier cycle. L'hostilité pour tout ce qui n'est pas entièrement organique sera clairement palpable.

Des canaux de d'informations importants comme le Westerlund News mettront en avant ces événements, tout en retranscrivant régulièrement la confrontation avec Shell et ce sans que les personnages en connaissent la source exacte.





**AIDES DE JEU**

---

## ALEX CORMIER

### EN QUELQUES MOTS

Je travaille au SSC depuis plusieurs années maintenant. Je prends beaucoup de plaisir dans mon métier à rencontrer des gens de toutes les espèces et de tous les horizons. La Citadelle est un lieu passionnant et riche où tout peut arriver. Au sein de mon unité, c'est mon boulot de faire en sorte que nos missions se terminent de la meilleure manière possible. Si possible sans blessés.

Mon look et ma posture androgyne font parfois jaser et cela m'amuse plus qu'autre chose, car je sais m'en servir à mon avantage.

### CE QUE JE SAIS FAIRE

Après mes études de commerce, j'ai longuement hésité sur mon engagement dans la société. Je me suis finalement inscrit(e) auprès du SSC avant d'être intégré(e) dans la division de proximité. C'est donc fièrement revêtu(e) de l'uniforme de service que je démêle les situations tendues que mon unité rencontre.

En effet, même si j'ai suivi tous les cours standards pour manier le pistolet de fonction, mon arme principale c'est le discours. Je sais manier le verbe comme une épée affûtée et je suis capable de mettre à terre bien des délinquants et autres criminels par ma simple force de persuasion. De même je lis dans les autres avec beaucoup de facilité, humains ou xénos. Mes compétences sont d'ailleurs très appréciées par ma hiérarchie.

Je possède un réseau de relations étendu au sein du SSC et de la petite criminalité se cachant au cœur de la Citadelle. Ça m'est très pratique pour supporter mon unité quand nous sommes lancés dans des enquêtes.

### QUI JE SUIS

Excepté ceux qui ont accès à mon dossier, une partie de mon identité est un secret pour beaucoup. J'abuse souvent de cette ambiguïté me glissant dans la peau d'un sexe ou d'un autre en fonction des besoins : une robe de soirée et je suis une compagne ravissante, un bleu de travail et je suis un simple ouvrier sur un chantier.

J'ai vécu beaucoup de choses depuis que je suis au SSC, des arrestations menées sans violence ou des malfaiteurs contraints à la raison, je pense être prêt(e) pour passer l'échelon du dessus. Il ne me manque plus qu'une dernière mission pour prendre rendez-vous avec mon supérieur et demander ma promotion.

J'aime le progrès, les choses ne sont pas faites pour rester statiques et le monde est en continuelle évolution. Ce qui est nouveau m'attire beaucoup et j'ai toujours naturellement envie d'en savoir plus et de m'en entourer.

### CE QUE JE PENSE DE

#### Opsius Gariso

Il pense à sa carrière, comme moi. Toutes ses prises de décisions vont dans ce sens, au risque peut-être de nous laisser sur le côté ?

#### Dwenn Sides

Un homme d'expérience qui en a sûrement trop vu. Je reconnais ces visages aux yeux vides qui ont l'esprit marqué par le remord ou parce qu'ils en ont trop vu.

J'ai peur qu'un jour il craque et ne revive la guerre ici, sur la Citadelle. En mission, je garde toujours un œil sur lui.

#### Lenriu T'vaos

Elle rêve d'être une ingénieur d'exception mais est loin du compte. Certains la nomment « simplette », ce qui la déstabilise encore plus. Elle a du potentiel et comme chacun d'entre nous, elle doit continuer de progresser et de persévérer dans la voie qu'elle a choisi.

#### Jibal Jaji

Complexe de supériorité évident. Il est de passage dans l'équipe, je tolère donc sa présence mais je me dois de protéger mes coéquipiers de ses remarques désobligeantes.

# LENRIU T'VAOSZ

## EN QUELQUES MOTS

Lorsque j'étais encore une tout jeune Asari, j'ai pris la décision de devenir une chasseresse pour défendre mes amis et ma famille. J'ai réalisé tardivement que cette voie ne me plaisait pas. J'ai alors quitté ma planète mère, Tessia, pour venir sur la Citadelle afin de me trouver une nouvelle voie. La technique m'a beaucoup plu et je me suis engagée dans de nouvelles études avant de déposer ma candidature au SSC.

Je viens de prendre mon poste d'ingénieur des Systèmes d'Information et de Communication au sein du SSC.

## CE QUE JE SAIS FAIRE

Pendant des années, je me suis consacrée corps et âme dans mon entraînement de chasseresse. J'avais beaucoup des qualités requises : œil de prédateur et agilité d'une danseuse, et surtout une vraie maîtrise des pouvoirs biotiques. Un fait assez rare chez les Asari aussi jeunes que moi. Toutefois devenir une guerrière ne me plaisait pas et bien que mes évaluations étaient excellentes, j'ai pris un jour la décision de quitter cette voie.

Une fois sur la Citadelle, j'ai suivi une nouvelle formation sur les systèmes informatisés. Mes notes n'étaient pas très bonnes mais je me suis accrochée jusqu'au bout et j'ai finalement décroché mon diplôme, ce qui m'a permis de rentrer au SSC.

## QUI JE SUIS

Il est difficile de trouver sa place dans un univers aussi vaste et même si je suis heureuse d'être entrée au SSC, je dois continuer à me battre pour montrer que je suis digne de mon poste. Je sais que mes compétences techniques sont faibles par rapport à d'autres mais j'aime ce que je fais et je travaille dur.

Certains des agents du SSC m'appelle « simplette », car je donne l'impression de tout découvrir, et même parfois jusque dans ma spécialité. J'en rigole parfois mais j'y repense toujours lorsque je rentre seule chez moi. J'y retrouve mon petit appartement et je reste grignoter toute la soirée en potassant mes livres d'études.

Je sais que je ne rentre pas dans le moule de la Demoiselle Asari typique, mais on ne peut pas reprocher à quelqu'un de vouloir être différent.

Je ne suis pas très sûre de moi et je m'identifie souvent aux personnes que je fréquente ou que je rencontre.

## CE QUE JE PENSE DE

### Opsius Gariso

C'est le responsable de notre unité. Il sort de l'école militaire Turienne et semble promis à une grande carrière. Il m'impressionne, il a l'air si sûr de lui !

J'essaye de suivre au mieux ses ordres et de m'appliquer lorsqu'il me demande d'agir.

### Dwenn Sides

Je connais Dwenn depuis mon entrée au SSC et je crois que je ne l'ai jamais entendu raconter deux fois la même histoire. Il a survécu à la guerre du dernier cycle sur Terre et a participé à de nombreuses campagnes militaires.

Je suis curieuse de savoir pourquoi un militaire comme lui a intégré notre division de proximité.

### Alex Cormier

J'aime beaucoup Alex, sa capacité à écouter et comprendre les gens force le respect. Je l'ai vu dénouer des situations compliquées par la simple parole, sans sortir les armes et dans le calme.

### Jibal Jaji

Il me met mal à l'aise avec ses blagues permanentes et son assurance incroyable. J'aimerais bien le remettre à sa place mais il est tellement plus compétent que moi...



## OPSIUS GARISO

### EN QUELQUES MOTS

Je suis le fils du général Octaviter Gariso, décoré à de nombreuses reprises et en particulier suite à ses actions de bravoure lors de la guerre du Dernier Cycle. Prêt à prendre la relève, je viens de sortir d'une grande école militaire sur Palaven, le monde d'origine des Turiens.

Muni de mon diplôme et des félicitations de mes professeurs, j'ai choisi librement ma première affectation et j'ai intégré le SSC directement en tant que responsable d'unité. Le début d'une longue et brillante carrière, j'honorerai le nom des Gariso.

### CE QUE JE SAIS FAIRE

J'ai suivi de longues études destinées à préparer la nouvelle élite du peuple Turien. Mon cursus impliquait beaucoup de cours de politique pour bien nous préparer à nos postes futurs. L'art d'accorder les personnes et de trouver le meilleur compromis disait mon professeur, j'étais plutôt doué dans cette matière.

Mes parents m'avaient inscrit aux fameux camps « Turian Scouts » quand j'étais plus jeune et où j'ai pu développer de nombreuses compétences. Soigner les plaies et autres blessures du quotidien m'intéressait beaucoup à ce moment là et c'est naturellement que j'ai pris une option supplémentaire de médecine à l'université. J'y ai d'ailleurs rencontré ma fiancée Vitana, qui travaille désormais à l'hôpital de Huerta situé dans le présidium.

Mes talents naturels de leader m'ont permis de prendre en main sans grande difficulté ma première unité au sein de la division de Proximité. C'est un début mais mon responsable m'a assuré que j'allais assumer rapidement plus de responsabilités.

### QUI JE SUIS

Je suis un Gariso mais je sais garder la tête froide en toute circonstance. Mon père disait toujours que la valeur d'un grand Turien ne vient pas de ses capacités mais de ce qu'il en fait. Je fais donc en sorte que mes actions parlent pour moi.

L'éducation Turienne apprend à assumer chaque décision, que celle-ci soit bonne ou mauvaise – je suis un exemple vivant de cette rigueur. La pire faute que je puisse commettre est de mentir sur mes propres actes. Le sens de l'honneur a une réelle signification pour moi.

Je prends mon rôle de responsable d'unité avec le plus grand sérieux. Je suis impliqué dans mes relations avec chaque membre de l'équipe et je fais en sorte de garder à la fois une relation cordiale et un ordre hiérarchique clair en toutes circonstances. Nous travaillons tous ensemble depuis quelques jours seulement et pour le moment tout se passe bien.

## CE QUE JE PENSE DE

### Alex Cormier

Un(e) idéaliste qui prend beaucoup trop de risques parfois. J'ai peur qu'un jour il(elle) se prenne une balle à vouloir parlementer avec un fou furieux.

### Dwenn Sides

Un vétéran de la guerre qui malgré sa retraite méritée rempile pour sa nation. C'est le genre de personnes qui force le respect.

### Lenriu T'vaos

C'est le maillon faible. Ce n'est pas pour rien que tout le monde l'appelle « simplette ». Je me refuse à utiliser ce terme mais je cherche encore son utilité au SSC et dans mon unité ...

### Jibal Jaji

Un ingénieur expert en renfort dans l'équipe. C'est moi qui l'ai fait venir dans l'équipe pour suppléer à Lenriu (ni elle ni lui sont au courant). Il fanfaronne beaucoup mais il est doué. C'est tout ce qui compte à mes yeux.

## JIBAL JAJI

### EN QUELQUES MOTS

J'ai rejoint les services de sécurité de la Citadelle très rapidement après ma formation d'ingénieur et, fort de mes compétences, j'ai pu intégrer l'équipe transverse « systèmes de sécurité » du SSC. Pendant cette période, j'ai parcouru la Citadelle dans toute sa dimension et j'ai affronté les meilleures protections anti-piratage.

Dorénavant, je donne des cours de technique à mes collègues de division et j'interviens au sein de différentes unités pour confronter mon expérience à la leur.

### CE QUE JE SAIS FAIRE

J'excelle dans beaucoup de domaines, et si les gens n'en sont pas convaincus, je sais les convaincre. Mais là où je suis le meilleur et de loin, c'est dans le domaine technique. Aucun verrou ne me résiste, aucune protection ne me retient, aucune IV ne peut avoir raison de moi. J'ai prouvé mes compétences plus d'une fois et j'ai toujours une solution ingénieuse à proposer.

La suite logique est évidemment la maîtrise de la guerre électronique et je suis là encore une personne de choix. L'omnitech est mon outil de prédilection et je sais utiliser ses programmes à la perfection pour prendre l'avantage en combat. A défaut d'avoir un intérêt quelconque pour de vulgaires armes à feu, je sais handicaper un ennemi au point de le mettre à terre.

Je suis aussi quelqu'un de généreux, je dispense des cours au SSC pour préparer les plus jeunes à affronter le terrain. Je crois que l'éducation est une autre de mes grandes qualités, je suis intarissable et de toute évidence, passionnant.

### QUI JE SUIS

Je ne l'ai peut-être pas précisé, mais je suis clairement au-dessus du lot. Une tête bien faite, une langue bien équilibrée et un œil vif. Si les Galariens étaient aussi intéressés que certaines espèces par l'attrait de la chair, j'aurais sûrement une chambre pleine d'admiratrices.

Évidemment je suis très drôle, j'ai souvent le bon mot au bon moment pour taper là où ça fait mal mais aussi de dispenser une leçon de vie quand cela est nécessaire.

D'une manière générale, je n'aime pas trop ce qui sort de l'ordinaire. On dit parfois que j'ai des préjugés, mais ce sont surtout des convictions qui m'animent. Peut-être que je suis égocentrique, mais honnêtement j'ai de bonnes raisons de l'être.

Dans mes temps morts, je suis bénévole à la soupe populaire dans les quartiers défavorisés de la Citadelle. Ça me permet de discuter un peu avec tout le monde et de rendre service à des personnes qui sont dans le besoin. Après tout, si je suis exceptionnel, c'est aussi pour guider ceux qui ont eu moins de chance dans la vie.

## CE QUE JE PENSE DE

### Dwenn Sides

Oui oui, il a fait plein de guerres, c'est bien, mais ça n'en fait pas un combattant d'exception pour autant. Sinon il ne serait pas en train de faire la circulation dans cette division.

### Lenriu T'vaos

Je dois reconnaître que c'est la technicienne la moins compétente que je n'ai jamais rencontré ! Elle n'a pas eu de bons professeurs, c'est sûrement pour ça. Je m'applique donc à la guider du mieux que je peux et à évaluer chacune de ses actions. C'est pénible, mais je serais bien égoïste de ne pas faire profiter de mes dons à mes coéquipiers.

### Alex Cormier

Je me demande qui peut bien rentrer dans son petit jeu, qu'elle soit en jupe ou en treillis. Cela m'importe peu au final, mais j'aimerais comprendre l'intérêt de jouer ainsi avec son identité. Je trouve que c'est un comportement totalement absurde, irrationnel, mais ça titille ma curiosité, ce doit être mon côté scientifique.

### Opsius Gariso

Un vrai petit chef Turien qui sort juste du moule à reproduire des générations de privilégiés. Tant qu'il est raisonnable je me la joue docile, mais qu'il ne compte pas sur moi pour danser sur commande.



## DWENN SIDES

### EN QUELQUES MOTS

Engagé dans un nombre de conflits incalculables, je suis un vétéran du combat. De la guerre du Dernier Cycle aux nombreuses luttes sur la Bordure Skyllienne, j'ai tout vu et tout vécu sur le terrain.

Après de nombreuses années au service de l'Alliance, j'ai finalement pris une retraite méritée sur la Citadelle. Je n'ai pas tenu longtemps et j'ai rejoins le SSC pour occuper mes journées devenues bien pauvres. J'ai changé dernièrement de division, passant de celle d'Intervention, spécialisée dans l'arrestation de criminels armés, à la division de Proximité – plus tranquille.

### CE QUE JE SAIS FAIRE

Je suis un expert des situations de combat difficiles. Manier les armes à feu est pour moi d'une évidence triviale et je sais toujours en tirer le meilleur parti.

Mais tout cela serait vain sans mon fameux 6ième sens qui m'a sorti ainsi que toute mon unité de situations extrêmement périlleuses. Depuis la bataille de Selvos où j'ai révélé des espions Turiens qui infiltraient nos lignes, on me prête la réputation d'avoir des oreilles et des yeux dans le dos.

Les mondes froids de Noveria, les jungles de Virmire ou les vents intenses et chauds d'Hagalaz, j'ai survécu à toutes les conditions possibles et j'en retire fierté et bons conseils pour mes camarades.

### QUI JE SUIS

La guerre, toujours la guerre. Elle ne vous quitte jamais complètement et elle a rythmé nombre de mes années en tant que soldat de l'Alliance. Je suis toujours nostalgique de cette époque et chaque situation du présent me paraît bien fade quant aux exploits du passé.

Lorsque j'ai pris ma retraite sur la Citadelle, j'ai passé des nuits blanches à me ressasser le passé et à me souvenir de mes camarades tombés au combat. J'ai donc pris la décision d'opérer une transition plus douce et d'intégrer le SSC. Tout allait pour le mieux jusqu'à cette fameuse prise d'otage il y a 6 mois...

Un jeune Humain qui tenait en joue un Galarien finement vêtu et mon unité qui devait intervenir pour résoudre la situation. J'ai eu l'opportunité de mettre l'agresseur à terre et je l'ai prise ; j'ai tué l'adolescent d'une seule balle dans la tête. Une mort propre et rapide en temps de guerre mais un crime sur un civil.

Tout est parti très vite en vrille et j'aurai pu croupir en prison sans l'intervention d'un avocat Turien exceptionnel qui me devait des faveurs. Il a donc réussi à me sortir de là mais mes responsables ont décidé de me muter dans une simple division de Proximité – pour des raisons « politiques ».

Cet événement m'a marqué profondément et alors que j'étais particulièrement intransigeant dans mes positions et mes actions, je cherche dorénavant à peser le pour et le contre et à comprendre toutes les implications avant d'agir.

### CE QUE JE PENSE DE

#### Opsius Gariso

C'est le patron. J'obéis que j'aime ça ou pas. J'espère juste qu'il prend les bonnes décisions ...

#### Alex Cormier

J'ai l'air de le/la fasciner, je ne comprends pas pourquoi. Je n'ai toujours été qu'un simple soldat.

#### Lenriu T'vaos

La première fois que je l'ai vue au prise avec un verrou de sécurité, je me suis moqué d'elle. La première fois que je l'ai vu utiliser ses pouvoirs biotiques, je suis resté silencieux. Cette fille a un don réel.

#### Jibal Jaji

S'il ne me faisait pas rire autant, je pense que je n'hésiterai pas à lui donner un bon coup de crosse à chaque fois qu'il ouvre sa putain de grande gueule.

# HUMAINE

## Nom

Alex Cormier

## Age

30

## Carrière

SSC

## Unité

Division proximité

## Niveau

Commun (3)



Conciliation Pragmatisme



Armure

## Attributs

Esprit ●●●○○	Vigueur ●●○○○
Charisme ●●●●○	Dextérité ●●○○○
Perception ●●●○○	Biotique ○○○○○

## Santé

Bouclier	Blessures
1 - 2 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Superficielle
3 - 5 <input type="checkbox"/>	2 - 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Légère
6 - 9 <input type="checkbox"/>	4 - 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sérieuse (-1)
10 - 14 <input type="checkbox"/>	6 - 7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Grave (-2)
15 - 20 <input type="checkbox"/>	8 - 9 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Critique (-3)
20 - 26 <input type="checkbox"/>	10+ <input type="checkbox"/> Mort

## Talents

Fougueux ●●	○○
Emprise ●●	○○
	○○
	○○

## Armes

Nom M-3 Prédateur	Dégâts 5	Portée 8
Boosts Létal 2 / Court / Précis		
Nom Matraque	Dégâts 2	Portée :
Boosts Létal 1 / Court		
Nom	Dégâts	Portée
Boosts		
Nom	Dégâts	Portée
Boosts		

## Compétences

### Mental

Connaissance ●●●○○	Débrouillardise ●●●○○	Sens ●●●○○

### Physique

Armes à feu ●●●○○	Corps-à-corps ●○○○○	Habileté ●●●○○

### Social

Éloquence ●●●●○	Empathie ●●●●○	Influence ●●●●○
Étiquette +1	Turien +1	Persuasion +1
	Humain +1	Baratin +1
	Asari +1	

### Technique

Interface ●○○○○	Omnitech ●○○○○	Pilotage ●○○○○

### Biotique

Kinésie ●○○○○	Égide ●○○○○	Chaos ●○○○○





# GALARIEN

## Nom

Jibal Jaji

## Age

21

## Carrière

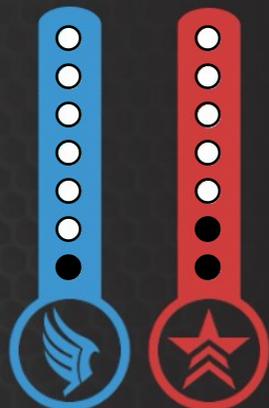
SSC

## Unité

Division proximité

## Niveau

Commun (3)



Conciliation Pragmatisme



Armure

## Attributs

Esprit ●●●●○○	Vigueur ●●○○
Charisme ●●●○○	Dextérité ●●●○○○
Perception ●●○○○	Biotique ○○○○

## Santé

Bouclier	Blessures
1 - 2 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Superficielle
3 - 5 <input type="checkbox"/>	2 - 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Légère
6 - 9 <input type="checkbox"/>	4 - 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sérieuse (-1)
10 - 14 <input type="checkbox"/>	6 - 7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Grave (-2)
15 - 20 <input type="checkbox"/>	8 - 9 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Critique (-3)
20 - 26 <input type="checkbox"/>	10+ <input type="checkbox"/> Mort

## Talents

Hyperactivité ●●	○○
Érudit ●○	○○
Neuromnitich ●○	○○
○○	○○

## Armes

Nom M-3 Prédateur	Dégâts 5	Portée 8
Boosts Létal 2 / Court / Précis		

Nom Matraque	Dégâts 2	Portée :
Boosts Létal 1 / Court		

Nom	Dégâts	Portée
Boosts		

Nom	Dégâts	Portée
Boosts		

## Compétences

Mental		
Connaissance ●●●●	Débrouillardise ●●●○	Sens ●●●○
Technologie +1		

Physique		
Armes à feu ●○○○	Corps-à-corps ●●●○	Habileté ●○○○

Social		
Éloquence ●●●○	Empathie ●○○○	Influence ●●●○
		Baratin +2

Technique		
Interface ●●●●	Omnitech ●●●●	Pilotage ●○○○
Piratage +1		
IV +1		

Biotique		
Kinésie ●○○○	Égide ●○○○	Chaos ●○○○





# ASARI

## Attributs

Esprit ●●●○○	Vigueur ●●○○
Charisme ●●○○○○	Dextérité ●●●○○
Perception ●●○○○	Biotique ●●●●○○

## Santé

Bouclier	Blessures
1 - 2 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Superficielle
3 - 5 <input type="checkbox"/>	2 - 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Légère
6 - 9 <input type="checkbox"/>	4 - 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sérieuse (-1)
10 - 14 <input type="checkbox"/>	6 - 7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Grave (-2)
15 - 20 <input type="checkbox"/>	8 - 9 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Critique (-3)
20 - 26 <input type="checkbox"/>	10+ <input type="checkbox"/> Mort

## Talents

Fusion de l'esprit ●○	○○
Maître de l'ézo ●○	○○
Fronde ●○	○○
Touche à tout ●○	○○

## Armes

Nom M-3 Prédateur Dégâts 5 Portée 8

Boosts Létal 2 / Court / Précis

Nom Matraque Dégâts 2 Portée -

Boosts Létal 1 / Court

Nom Dégâts Portée

Boosts

Nom Dégâts Portée

Boosts

## Compétences

### Mental

Connaissance ●●○○	Débrouillardise ●●●●	Sens ●●●○
-------------------	----------------------	-----------

### Physique

Armes à feu ●●●○	Corps-à-corps ●○○○	Habileté ●○○○
------------------	--------------------	---------------

### Social

Éloquence ●○○○	Empathie ●●●○	Influence ●○○○
----------------	---------------	----------------

### Technique

Interface ●●●○	Omnitech ●●●○	Pilotage ●○○○
----------------	---------------	---------------

### Biotique

Kinésie ●●●●	Égide ●●●○	Chaos ●○○○
Télékinésie +1		
Projection +1		



## Nom

Lenriu T'Vaosz

## Age

80

## Carrière

SSC

## Unité

Division proximité

## Niveau

Commun (3)



Conciliation Pragmatisme



Armure

## ■ Boosts

### **Barrière** (Cumulable) **Égide**

Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

### **Choc**

Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

### **Déchirure** (Cumulable) **Chaos**

Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

### **Entrave** (Cumulable) **Chaos**

Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

### **Fortification** (Cumulable) **Égide**

Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

### **Léger**

Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

### **Létal (X)** (Cumulable)

Augmente la létalité de X points.

### **Persistant (X)** (Cumulable) **Biotique**

L'effet perdure X round(s) après le round de lancement. X vaut 2 dans le cas de la biotique.

### **Précis**

Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

### **Projection** (Cumulable) **Kinésie**

Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

### **Proximité (X)** (Cumulable) **Biotique**

L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur  $\leq$  Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

### **Puissant** (Cumulable)

Ajoute une blessure de même type.

### **Silencieux**

L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

### **Souffle**

Permet d'ignorer la couverture de la cible.

### **Télékinésie** (Cumulable) **Kinésie**

Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

## ■ Talents

### Nom Fusion de l'esprit (Asari)

Niveau 1 ..... Votre personnage est capable de fusionner son esprit avec celui

..... d'une cible volontaire.

Niveau 2 .....

### Nom Maître de l'ézo

Niveau 1 ..... Lors d'une action biotique, votre personnage peut utiliser ses dés

..... d'engagement comme il le souhaite et même les mélanger.

Niveau 2 .....

### Nom Fronde

Niveau 1 ..... Lorsque vous utilisez la compétence kinésie sur votre personnage,

..... l'action est une réussite automatique.

Niveau 2 .....

### Nom Touche à tout

Niveau 1 ..... Suite à un échec sur un jet de dés, vous pouvez tenter à nouveau

..... gratuitement mais en ajoutant au minimum un dé d'engagement à votre jet initial.

Niveau 2 .....

Nom .....

Niveau 1 .....

Niveau 2 .....

## ■ Notes

Large empty box for notes, containing faint bleed-through text from the reverse side of the page.

# TURIEN

## Attributs

Esprit ●●●●○	Vigueur ●●●○○○
Charisme ●●●○○	Dextérité ●●○○○
Perception ●●○○○	Biotique ○○○○

## Santé

Bouclier	Blessures
1 - 2 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Superficielle
3 - 5 <input type="checkbox"/>	2 - 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Légère
6 - 9 <input type="checkbox"/>	4 - 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sérieuse (-1)
10 - 14 <input type="checkbox"/>	6 - 7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Grave (-2)
15 - 20 <input type="checkbox"/>	8 - 9 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Critique (-3)
20 - 26 <input type="checkbox"/>	10+ <input type="checkbox"/> Mort

## Talents

Sens de l'honneur ●○	○○
Fin limier ●●	○○
Meneur d'hommes ●○	○○
○○	○○

## Armes

Nom M-3 Prédateur	Dégâts 5	Portée 8
Boosts Létal 2 / Court / Précis		
Nom Matraque	Dégâts 2	Portée :
Boosts Létal 1 / Court		
Nom	Dégâts	Portée
Boosts		
Nom	Dégâts	Portée
Boosts		

## Compétences

### Mental

Connaissance ●●●●	Débrouillardise ●●●○	Sens ●●●●
Politique +1		Fouille +1
Médecine +1		

### Physique

Armes à feu ●●●○	Corps-à-corps ●●●●	Habilité ●●●○
	Masse +1	

### Social

Éloquence ●○○○	Empathie ●●●○	Influence ●●●●
		Commandement +1

### Technique

Interface ●○○○	Omnitech ●○○○	Pilotage ●○○○
----------------	---------------	---------------

### Biotique

Kinésie ●○○○	Égide ●○○○	Chaos ●○○○
--------------	------------	------------



## Nom

Opsius Gariso

## Age

25

## Carrière

SSC

## Unité

Division proximité

## Niveau

Commun (3)



Conciliation Pragmatisme



Armure



# HUMAIN

## Nom

Dwenn Sides

## Age

52

## Carrière

SSC

## Unité

Division proximité

## Niveau

Commun (3)



Conciliation Pragmatisme



Armure

## Attributs

Esprit ●●○○○	Vigueur ●●●●○
Charisme ●●○○○	Dextérité ●●●●○
Perception ●●○○○	Biotique ○○○○○

## Santé

Bouclier	Blessures
1 - 2 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Superficielle
3 - 5 <input type="checkbox"/>	2 - 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Légère
6 - 9 <input type="checkbox"/>	4 - 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Sérieuse (-1)
10 - 14 <input type="checkbox"/>	6 - 7 <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Grave (-2)
15 - 20 <input type="checkbox"/>	8 - 9 <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Critique (-3)
20 - 26 <input type="checkbox"/>	10+ <input type="checkbox"/> Mort

## Talents

Fougueux ●○	○○
As de la gâchette ●●	○○
Réflexes rapides ●○	○○
○○	○○

## Armes

Nom M-3 Prédateur Dégâts 5 Portée 8

Boosts Létal 2 / Court / Précis

Nom Matraque Dégâts 2 Portée -

Boosts Létal 1 / Court

Nom M-8 Avenger Dégâts 6 Portée 20

Boosts Létal 1 / Rafale

Nom Dégâts Portée

Boosts

## Compétences

### Mental

Connaissance ●○○○	Débrouillardise ●●●●	Sens ●●●●
	Survie +1	Vigilance +1

### Physique

Armes à feu ●●●●	Corps-à-corps ●●●○	Habilité ●●●○
Fusil d'assaut +1		
Arme de poing +1		

### Social

Éloquence ●○○○	Empathie ●●●○	Influence ●●●○
----------------	---------------	----------------

### Technique

Interface ●○○○	Omnitech ●○○○	Pilotage ●●●●
		Véhicule +1

### Biotique

Kinésie ●○○○	Égide ●○○○	Chaos ●○○○
--------------	------------	------------







# MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE™

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

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