

T AU VOLANTIS

RENAISSANCE

UN SCÉNARIO POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Scénario

Renaud Lotiaux

Illustration

Sean Donaldson

**MASS
EFFECT™**
NOUVELLE ÈRE

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Relecture

Paul Le Nouvel

ILLUSTRATIONS

Couverture

Sean Donaldson

(Artiste DeviantArt, avec son aimable autorisation)

Mise en page

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

Renaud Lottiaux

Les images d'illustration proviennent de différentes sources

The Art of the Mass Effect Universe (BioWare)

Rekyuarts

Artistes DeviantArt, avec l'autorisation expresse des auteurs : LoneFireWarrior, Michaellam, TheKillerCobra/

Les plans sont inspirés des créations de l'artiste DeviantArt

Stargate525

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

Préambule.....	6	L'ATTAQUE DES GETH.....	18
Background.....	6	MISSION DE SAUVETAGE.....	19
TAU VOLANTIS.....	6	Épilogue.....	19
LA BASE SECRÈTE.....	6	FLOTTE NOMADE.....	20
LE PLAN DES GETH.....	6	Réunion au MDC.....	21
L'ATTAQUE DE LA BASE.....	7	ATTAQUE DE LA BASE.....	21
LA LIVRAISON DES OTAGES.....	7	ACTION À PRENDRE.....	22
TAU VOLANTIS.....	8	JAVIK ARSAN.....	22
Briefing de mission.....	9	LIARA T'SONI.....	23
Arrivée sur Tau Volantis.....	9	Direction la Flotte Nomade.....	23
La base de recherche.....	9	ARRIVÉE SUR LA FLOTTE NOMADE... 23	
ZONE D'ATTERRISSAGE.....	9	Réunion avec le conclave et l'amirauté.....	24
MODULES D'HABITATION.....	10	MEMBRES DE L'AMIRAUTÉ.....	24
BASE PRINCIPALE.....	11	MEMBRES DU CONCLAVE.....	24
La grotte.....	11	Épilogue.....	25
DESCRIPTION DE LA GROTTE.....	11	PERSONNAGES.....	26
ENTRÉE DANS LA GROTTE.....	12	PNJ principaux.....	27
INTERROGATOIRE.....	12	LIARA T'SONI.....	27
LE CHARNIER.....	12	JAVIK ARSAN.....	28
LA FUITE.....	13	ANDO KIMURA.....	28
Épilogue.....	13	PNJ secondaires.....	29
TIBOR.....	14	GOREK RAN'SHAH.....	29
Débriefing.....	15	TREEYA AXURA.....	29
Le système Xe Cha.....	15	SAFI KAZAADJI.....	29
EXPLORATION DU SYSTÈME.....	15	Fiches de personnage.....	30
Tibor.....	16	ADVERSAIRES DE LA GROTTE DE TAU	
LE SITE DU CRASH.....	17	VOLANTIS.....	30
Base geth.....	17	ADVERSAIRES DE LA BASE GETH DE	
HANGARS.....	17	TIBOR.....	32
CENTRALE À FUSION.....	17		
ZONE DES CITERNES.....	17		
GÉNÉRATEUR D'ANTI-PROTONS.....	18		
ZONE DE STOCKAGE.....	18		
L'assaut de la base.....	18		
ASSAUT DE LA BASE.....	18		
INFILTRATION DE LA BASE.....	18		
LE DOCTEUR T'SONI.....	18		
Un départ mouvementé.....	18		



PRÉAMBULE

Ce scénario s'intègre dans une campagne plus vaste, dont il constitue le point de départ. Il peut toutefois être joué indépendamment. Cependant, pour ne pas alourdir ce document, le background général et les raisons profondes motivant les geth ne sont pas détaillés ici. Vous pouvez pour cela vous référer au document détaillant l'univers spécifique de Mass Effect : Nouvelle Ère¹.

BACKGROUND

TAU VOLANTIS

Tau Volantis est une planète rocheuse de 0,8 fois la taille de la Terre, située dans le système Hodge de la nébuleuse de la Tarentule. Ce système ne figure sur aucune carte de navigation, car officiellement aucun relais n'est ouvert vers cette zone de la galaxie. Le Prothéen Javik Arsan ayant indiqué la présence de nombreux artefacts dans cette zone, anciennement fortement colonisée par son peuple, le conseil a secrètement ouvert un relais vers la nébuleuse de la Tarentule afin d'explorer la zone.

Du point de vue du Ministère de la Défense Concilien (MDC), le fait que cette zone soit officiellement inaccessible est un atout pour y mener des recherches secrètes sur les artefacts Prothéens découverts.

L'atmosphère de la planète est toxique (91 % d'azote, 8 % de méthane et 1 % d'autres gaz) et la température varie suivant les zones entre -90 et -220 degrés. Aucune trace d'eau ou de vie, même fossile, n'a été détectée. Le ciel est zébré de légers nuages bleus ; La surface est entièrement rocheuse et présente un relief très marqué, entrecoupé de rivières, lacs et mers de méthane d'un bleu très foncé, offrant de nombreux panoramas à couper le souffle.

LA BASE SECRÈTE

En **2203**, une base de recherche secrète a été installée sur Tau Volantis par le MDC. Les recherches sont dirigées par le docteur Liana T'Soni qui dispose de l'aide inestimable de

¹ Vous pouvez trouver ce document sur le site de Mass Effect : nouvelle ère. www.masseffectnouvelleere.net

Javik Arsan. Cette planète n'a pas été choisie par hasard, Javik ayant indiqué la présence d'un relais énergétique Prothéen caché sous la surface. La localisation précise de ces relais était bien connue des hauts gradés Prothéens, car ils représentaient des points stratégiques à défendre. Ceux-ci étaient généralement cachés sur des planètes inhospitalières et ne disposant d'aucune ressources propres à attiser l'intérêt d'ennemis potentiels.

Ce type de relais permet de transporter de l'énergie à travers la galaxie (à la manière du réseau électrique filaire) mais ici l'énergie se déplace instantanément et ne nécessite comme support physique que des relais disséminés dans la galaxie. Grâce à cette technologie, les Prothéens pouvaient concentrer la production d'énergie sur certaines planètes et consommer l'énergie sur d'autres planètes ou à bord de stations spatiales. Maîtriser cette technologie serait bien entendu une avancée majeure pour la communauté galactique.

LE PLAN DES GETH

Les geth ont été informés de l'existence de Javik Arsan et de sa présence sur la base de Tau Volantis. Ils souhaitent le récupérer, ainsi que l'artefact Prothéen et le docteur Liana T'Soni. Afin de masquer leur implication, les geth font appel à un courtier, Ando Kimura, chargé de recruter un groupe de mercenaires Butariens pour réaliser l'opération. Ainsi, dans l'éventualité où quelque chose se déroulerait mal durant l'attaque de la base, les soupçons se tourneraient alors vers les Butariens.

Les mercenaires ont reçu comme mission de kidnapper le Docteur Liana T'Soni et un « Alien primitif », et de voler l'artefact Prothéen. Très peu de personnes dans la galaxie sont en mesure de reconnaître un Prothéen, les geth ont donc parlé d'un « Alien primitif », faisant allusion aux races intelligentes mais n'ayant pas encore atteint le stade de l'exploration spatiale (tels que les Ralois, les Yahgs, etc).

Après livraison des otages et de l'artefact, les geth ont prévu d'éliminer tous les mercenaires afin de s'assurer que personne ne puisse jamais faire le lien entre eux et l'attaque de Tau Volantis.

Les moyens de communication classiques utilisés par les geth ne sont absolument pas adaptés à la communication



avec un être organique. Ainsi, afin d'entrer discrètement en contact avec Ando, ils utilisent l'outil le plus banal et rependu qui soit parmi les organiques : le mail ! Un compte de messagerie a été créé à cet effet sur un serveur des systèmes terminus. Tracer l'origine des mails ne donnera pas grand-chose, au mieux il sera possible de remonter jusqu'à une balise relais depuis laquelle un vaisseau s'est connecté pour envoyer le message.

L'ATTAQUE DE LA BASE

Gorek Ran'shah, le chef des mercenaires, avait initialement programmé l'attaque de la base pour le 12 mars 2205, mais le MDC a donné l'ordre de déplacer l'artefact de Tau Volantis vers une autre base de recherche. Liara T'Soni et Javik Arsan doivent accompagner l'artefact et poursuivre leurs travaux au sein de ce nouveau centre de recherche. Ce transfert est prévu pour le 4 mars, bouleversant les plans de Gorek Ran'shah qui n'apprend cette information que la veille du transfert, par un message que lui envoie Ando Kimura. Ando a lui-même été prévenu de ce transfert anticipé par un mail émanant des geth.

Le 4 mars, le groupe mercenaire de Gorek Ran'shah arrive sur Tau Volantis à bord d'une corvette. Grâce aux données fournies par les geth, le transpondeur du vaisseau envoie une fausse identité au système de surveillance du trafic de la base. Les mercenaires disposent également des codes d'identification autorisant l'atterrissage. Ils se posent donc sans éveiller les soupçons, si ce n'est l'étonnement de l'équipe de sécurité face à l'arrivée non programmée d'un vaisseau, fait surprenant mais pas exceptionnel. Les codes d'atterrissage étant normalement inviolables, le PC sécurité ne s'alarme pas.

Une fois le vaisseau au sol, tout se passe très vite, les mercenaires lourdement armés et armurés se précipitent hors du vaisseau. Un groupe se dirige vers les modules d'habitation, tandis qu'un autre s'élance vers le centre de recherche (voir plan de la base page 8).

Le groupe ciblant les modules d'habitation entre sans difficulté et abat tous les occupants sans sommations. Une fouille méticuleuse est réalisée afin de ne laisser aucun survivant. Enfin, les corps sont déplacés et sont traînés vers la base pour y être entassés dans la grotte située sous cette dernière.

Simultanément, le second groupe franchit la lourde porte sécurisée du centre de recherche grâce aux codes fournis par les geth. Un combat s'engage entre les mercenaires et les officiers de sécurité de la base. Quelques mercenaires sont tués mais ils parviennent rapidement à prendre le dessus sur les gardes peu nombreux et faiblement armurés. Les quelques asari présentes, dont Liara T'Soni, tentent également de résister en utilisant leurs pouvoirs biotiques. Durant ce combat, un butarien utilisant un camouflage tactique profite de la confusion pour se faufiler à proximité de Liara afin de l'assommer. Javik est quand à lui neutralisé alors qu'il se trouvait dans la grotte souterraine. Inconscients, Liara et Javik sont emmenés à bord de la corvette, après avoir été équipés d'un bracelet inhibant leurs pouvoirs biotiques. Le reste du personnel de la base est méticuleusement massacré.

Les mercenaires récupèrent ensuite l'artefact et entassent tous les corps dans une pièce naturelle située au fond de la grotte. Une bombe de forte puissance y est installée afin de rendre impossible l'identification et le comptage des corps. Ainsi, les enquêteurs ne pourront pas déterminer si des employés sont manquants et ne pourront donc faire aucune hypothèse sur l'identité d'un éventuel traître, ni sur le fait que des employés aient pu être kidnappés.

Cependant, les mercenaires sont interrompus dans leur action. Un membre d'équipage de la corvette les prévient de l'arrivée d'un vaisseau, celui des joueurs ! Gorek Ran'shah, le chef des mercenaires, donne l'ordre d'activer la bombe et d'évacuer la base sur le champ. Seulement, les butariens sont nombreux dans la grotte et l'ascenseur est trop petit et trop lent pour remonter tout le monde à temps. Gorek Ran'shah décide alors de verrouiller la porte de la salle souterraine, bloquant ainsi les mercenaires restés à l'intérieur. Il remonte avec ceux qui étaient près de lui à ce moment là et fonce à bord de la corvette qui décolle en catastrophe. Gorek Ran'shah sait que les hommes qu'il a enfermés dans la grotte seront tués par la bombe. Ils ne pourront donc pas parler. C'est un moindre mal pour la mission...

Enfin, il donne l'ordre de détruire les serveurs de donnée à l'arme automatique. Une destruction à l'explosif lourd était prévue, mais le temps leur manque cruellement pour pouvoir effacer toutes les traces de manière certaine.

LA LIVRAISON DES OTAGES

La corvette butarienne quitte Tau Volantis, passe en vitesse lumière et traverse le relais cosmodésique le plus proche en direction des systèmes terminus, et plus précisément de Tibor, un satellite naturel très inhospitalier de la géante gazeuse Vem Osca, dans Le système Xe Cha.

Sur ce satellite se trouve une petite Base geth, utilisée pour faire de la prospection minière. Les mercenaires se posent à proximité, livrent aux geth Liara T'Soni, Javik Arsan et l'artefact Prothéen, encaissent leur solde et quittent la base sans délais.

Mais à peine ont-ils décollés que le vaisseau explose dans l'atmosphère de la planète, à quelques centaines de mètres de la Base geth. Un petit drone furtif geth s'était introduit à bord de l'appareil afin de s'assurer qu'aucun butarien ne puisse parler de cette mission. Le drone a explosé, endommageant le vaisseau et provoquant son crash. Mais tous les butariens ne sont pas morts lors du crash : les survivants qui ne portaient pas de combinaison pressurisée sont morts asphyxiés dans les minutes qui suivent, les rares survivants portant des combinaisons ont été tués sans difficultés par une petite patrouille geth dépêchée sur place afin de s'assurer qu'il n'y ait plus aucune trace de la transaction.

Peu de temps après, un vaisseau geth est venu chercher Javik Arsan pour le transférer sur une autre base. Le transfert de Liara T'Soni est prévu quelques heures plus tard.



CHAPITRE 1



TAU VOLANTIS



BRIEFING DE MISSION

L'amiral Padias Eldon (dont vous trouverez la description dans le supplément SSV Saratoga²) convoque les joueurs et les informe qu'une nouvelle mission va leur être confiée. La mission sera assez simple mais néanmoins sensible : escorter deux scientifiques et un artefact Prothéen d'une base ultra-secrète vers une autre base. Secret absolu et discrétion maximale.

Eldon ne divulgue pas l'identité des deux scientifiques, cette information doit rester secrète jusqu'à leur arrivée. Les scientifiques concernés se présenteront à l'équipe à leur arrivée. La base se trouve sur la planète Tau Volantis, dans un système officiellement non accessible via les relais cosmodésiques. Le fait qu'un relais soit ouvert vers ce système est une information confidentielle et aucune carte de navigation n'indique qu'il est possible de s'y rendre. Jusqu'à son arrivée dans ce système, la Frégate devra voler en mode furtif. Une fois dans le système, le vaisseau n'est pas exempté de devoir prendre des précautions même s'il ne devrait pas rencontrer de menace puisqu'aucune carte n'indique son existence.

Les deux scientifiques et l'artefact doivent être escortés jusqu'à un centre de recherche situé sur Sur'Kesh. Les scientifiques vont y rejoindre un important groupe de recherche afin de mettre leurs travaux en commun.

ARRIVÉE SUR TAU VOLANTIS

Quelques minutes avant l'entrée dans l'atmosphère, l'officier de navigation active le transpondeur du SSV Saratoga, ce qui est la procédure standard lors de l'approche d'une base alliée en l'absence de menace. C'est cette activation qui va donner l'alerte aux mercenaires butariens et leur permettre de fuir à temps, ou presque.

² Vous pouvez trouver ce supplément sur le site de Mass Effect : nouvelle ère. www.masseffectnouvelleere.net

Quelques minutes plus tard, le SSV Saratoga amorce son entrée atmosphérique. Même sur une frégate moderne, ça secoue méchamment et les membres d'équipage doivent être bien attachés à leurs sièges. C'est alors que l'Officier Détection indique au Commandant (le joueur chef de groupe) la présence d'un vaisseau en phase de décollage à une distance de 120 Km. Ce vaisseau n'a pas de transpondeur et sa trajectoire indique qu'il vient de la base secrète. Toute tentative de communication avec la corvette est un échec. L'officier Détection indique que la signature correspond à une corvette butarienne de classe Kaver. Il indique également que la propulsion ne semble pas standard, le vaisseau se déplaçant à une vitesse très supérieure à celle répertoriée pour cette classe de corvette. Elle n'est pas à portée de tir. Une poursuite est possible afin de pimenter l'action, mais le temps d'arriver à portée de tir, la cible aura atteint l'espace et pourra fuir en vitesse lumière. Si les joueurs font preuve d'une bonne réactivité, ils pourront sans doute tirer une torpille ou deux, ce qui fera tomber les boucliers de la corvette, avant que celle-ci ne passe en vol SLM. Mais quoi qu'il arrive, la corvette doit leur échapper.

LA BASE DE RECHERCHE

ZONE D'ATERRISSAGE

La zone d'atterrissage située à proximité immédiate de la base est dégagée et rien ne semble anormal à première vue.

Les joueurs aperçoivent deux bâtiments : sur la gauche, un ensemble de Modules d'habitation pré-fabriqués, alignés et reliés entre eux. Ces modules disposent de vitres et il est possible, même si c'est très difficile, d'apercevoir quelques traces de sang sur les murs.

Juste à côté se trouve la Base principale. C'est un bâtiment construit sur place, dont les murs semblent épais. Aucune vitre n'est apparente et une lourde porte de sécurité barre l'entrée.

Aucune trace de sang n'est visible à l'extérieur, les corps sortis des modules d'habitation sans combinaison ont gelé



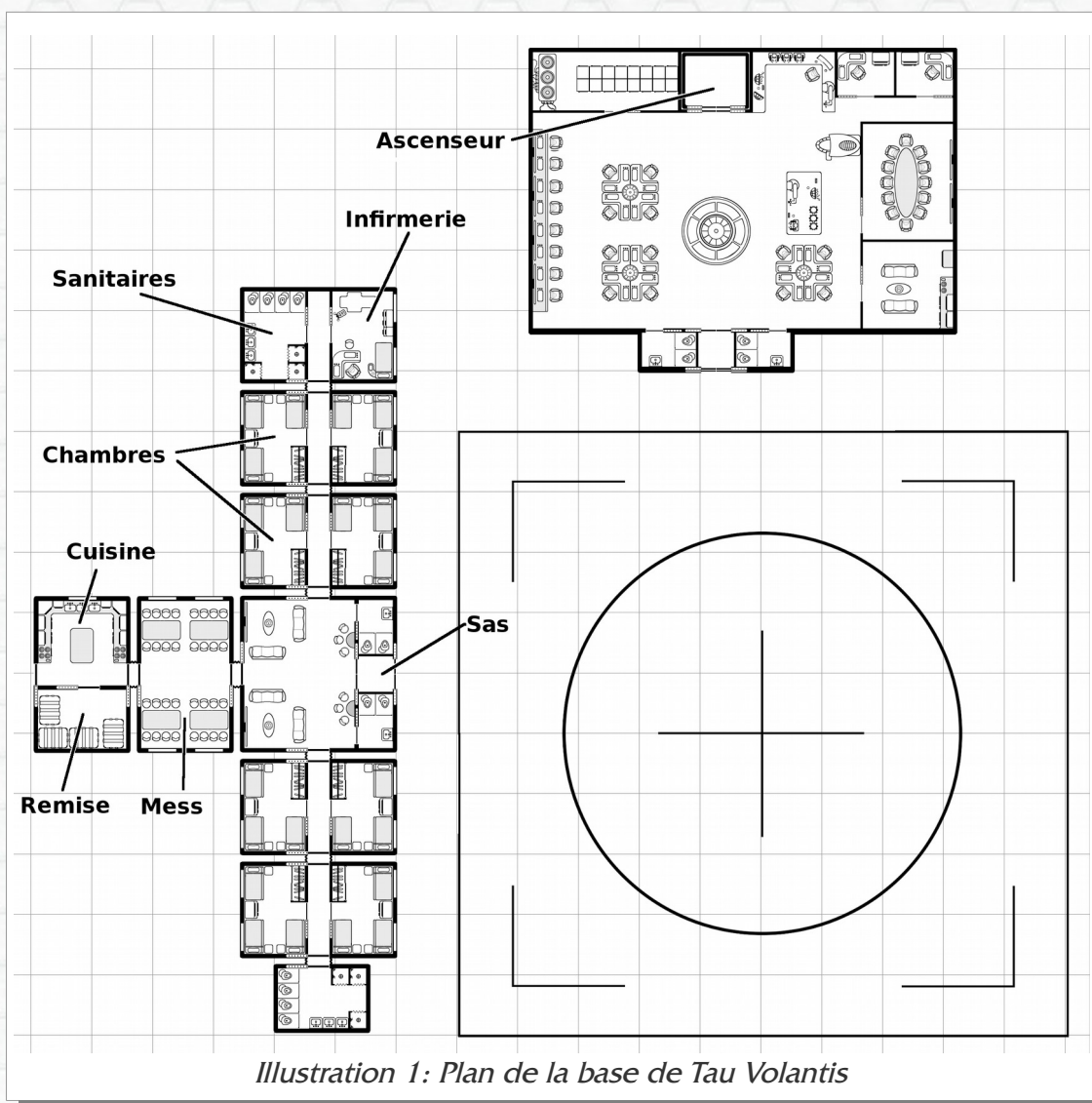
instantanément en surface, ce qui a empêché le sang de couler. Aucune empreinte n'est visible sur le sol rocailleux.

Un PJ bien au fait des protocoles d'atterrissage peut se demander comment une corvette non autorisée a pu atterrir sans éveiller les soupçons. Soit elle était attendue, soit elle disposait des codes d'atterrissages. Ces codes sont ultra-confidentiels, réputés inviolables et il est théoriquement impossible de se les procurer sans être dûment habilité.

MODULES D'HABITATION

Une seule porte permet d'entrer dans les modules d'habitation. Il s'agit en réalité d'un sas à double porte permettant de maintenir une atmosphère vivable à l'intérieur des modules.

La porte extérieure du sas s'ouvre sans aucun code d'accès. Le sol du sas est couvert de traces de sang de différentes couleurs : rouge foncé (sang pouvant provenir des races suivantes : humain, quarien, butarien ou elcor), vert (sang galarien) et pourpre (sang asari). On peut voir des traces indiquant que des corps ont été traînés vers l'extérieur. La seconde porte du sas s'ouvre également sans code. Elle donne sur un vestibule servant de salle de détente distribuant 3 couloirs menant aux différents modules. Des traces de sang proviennent des deux couloirs desservant les chambres. En remontant les traces de sang, les joueurs peuvent trouver les lieux où les neuf occupants présents ont été tués. Dans les chambres, on peut noter la présence de photos de famille, de dessins d'enfants et autres effets personnels appartenant à des humains, des asari et des galariens.



La fouille ne donne aucune information pertinente. On peut toutefois noter que la base a été fouillée. Cela a été fait méthodiquement : il ne s'agit pas d'une fouille de cambrioleurs où tout est retourné, mais d'une recherche active de personnes s'étant cachées sous des lits ou dans des placards. On remarque ainsi des meubles déplacés, des placards ouverts, etc.

BASE PRINCIPALE

La porte de la base principale est une porte de très haute sécurité de classe militaire. Elle est piratable mais cela demande plusieurs minutes pour un expert en piratage. Les PJs disposent des codes d'accès et n'auront donc pas à la pirater, mais cela pose à nouveau la question de savoir comment les mercenaires sont entrés.

La porte donne sur un sas pressurisé permettant de maintenir une atmosphère viable à l'intérieur de la base. Le sol du sas est propre, les corps qui ont été tirés de l'extérieur n'ont pas eu le temps de décongeler et de laisser des traces de sang.

La seconde porte du sas donne sur l'intérieur de la base, une grande pièce emplie de tables, d'ordinateurs, d'écrans, de tableaux couverts de schémas et de calculs, de matériel électronique, etc. Il y a du sang partout dans la pièce, sur les murs et sur le sol. De nombreux impacts de balle sont visibles sur les murs et le plafond. Un véritable massacre a eu lieu ici, mais seuls deux corps (une humaine et un galarien) sont présents dans la pièce. Les consoles de sécurité et de communication ont été détruites à coup d'armes automatiques.

Au fond de la pièce se trouve une porte d'ascenseur. Celui-ci permet de descendre dans la grotte naturelle située sous la base. Certaines traces de sang indiquent que des corps ont été traînés en direction de la porte de l'ascenseur.

Les consoles de sécurité ont été détruites, mais un joueur ayant un bon score en Bricolage, Technologie et Piratage

peut en tirer quelques informations. Il peut notamment trouver l'enregistrement de la séquence d'atterrissage de la corvette butarienne. Les codes fournis par la corvette étaient valides. Une note de l'officier de sécurité indique que la corvette n'était pas attendue. Quelques enregistrements de vidéo surveillance peuvent également être récupérés, à la discrétion du meneur de jeu.

Aucun matériel ne semble avoir été volé. Impossible de déterminer si des données ont été volées ou si des ordinateurs ont été piratés.

Les impacts de balle correspondent à du gros calibre : des fusils d'assaut et fusils à pompe. Il est assez facile d'identifier, pour un joueur ayant un score d'au moins 3 en Armes à feu, que les tirs sur les deux cadavres encore présents dans la pièce proviennent de tirs précis, réalisés par des hommes expérimentés. Cependant, il est impossible de déterminer avec précision le modèle des armes utilisées.

LA GROTTTE

DESCRIPTION DE LA GROTTTE

L'ascenseur qui descend vers la grotte est de taille modeste, il peut accueillir six personnes, tout au plus. Il descend lentement et profondément sous la surface. Après une descente d'une trentaine de secondes, les portes s'ouvrent sur un petit couloir creusé dans la roche. Au bout de ce couloir, on peut apercevoir une porte de haute sécurité (Résolution 10, Intégrité 16, Détection 3). Celle-ci est verrouillée et les joueurs ne disposent pas des codes. Cependant, un expert en piratage peut réussir à l'ouvrir au prix d'un effort important.

Il est impossible d'entendre ou de voir quoi que ce soit à travers la porte, même avec les modules de vision d'un Omnitech.



La porte donne sur une imposante cavité naturelle, parsemée de stalactites et de stalagmites (voir plan de la caverne page 10). Elle est de forme vaguement circulaire et d'un diamètre d'environ 80 mètres. Le plafond s'élève à plus de 15 mètres au point le plus haut. Le sol est globalement plat mais présente de fortes irrégularités.

A l'autre bout de la grotte, on peut distinguer une ouverture par laquelle un large boyau s'enfonce dans la roche. Celui-ci mène vers une salle naturelle de dimension plus modeste : environ 8 mètres de diamètre pour 2,50 mètres de haut.

Vers le milieu de la salle se trouve un appareillage imposant comportant de nombreux câbles et tuyaux. Il s'agit d'un système de production d'énergie Prothéen (aujourd'hui hors d'usage) qui alimentait le relais de communication. Ce dernier a été démonté et emmené par les mercenaires. Les joueurs peuvent facilement constater qu'il manque quelque chose au milieu de l'installation.

La pièce est bien éclairée, par un ensemble de projecteurs disposés sur la voûte de la grotte.

ENTRÉE DANS LA GROTTE

Pendant que les joueurs sont en train de pirater la porte, un butarien tente également de faire la même chose pour sortir, un autre se trouve dans la petite salle du fond et tente de désamorcer la bombe. Trois autres sont assis près des installations au centre de la grotte.

Sur un jet à 3 succès ou plus, le joueur piratant la porte peut s'apercevoir que quelqu'un d'autre est également en train de la pirater : les butariens enfermés à l'intérieur essayent de sortir.

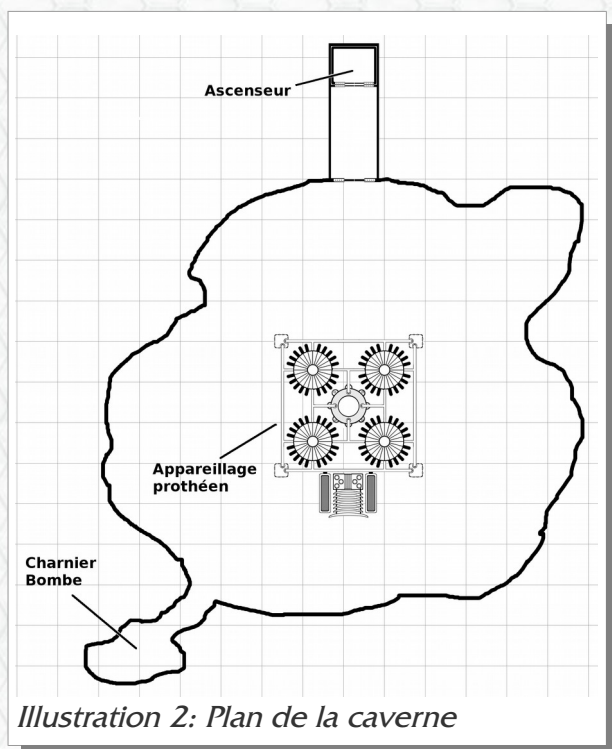


Illustration 2: Plan de la caverne

Lorsque la porte s'ouvre, le butarien qui était en train de pirater la porte se trouve à deux mètres devant les joueurs, concentré sur son Omnitech. Il pousse un cri de surprise en voyant le groupe et donne l'alerte. Il se saisit de son arme pour attaquer les joueurs.

Derrière lui, à plusieurs dizaines de mètres se trouvent trois autres butariens. Ils se mettent immédiatement à couvert derrière des stalagmites ou dans des renforcements du sol. Le quatrième, occupé à désamorcer la bombe, sera très vite alerté par l'agitation et les coups de feu. Il rejoindra le combat en mode camouflage et tentera de prendre les joueurs à revers.

Un combat s'engage entre les mercenaires et les joueurs.

INTERROGATOIRE

Si les joueurs pensent à garder l'un des butariens en vie pour l'interroger, celui-ci semble très nerveux et ses yeux inférieurs regardent régulièrement en direction du boyau. Il est nerveux car il sait que la bombe devrait exploser d'un instant à l'autre. Il pourra révéler aux joueurs ce qu'il sait sur l'attaque menée par les mercenaires. Il sait les choses suivantes : leur mission consistait à kidnapper une asari et un « alien primitif » (Javik), et à dérober un artefact Prothéen.

Il ne connaît pas l'identité des personnes kidnappées, seul son chef, Gorek Ran'shah, était au courant. Ils ont reçu pour instruction de tuer tout le monde et de regrouper tous les corps dans la petite salle souterraine. Une bombe y a été installée afin de faire disparaître tous les corps. Il ne sait pas exactement pourquoi. Peu de temps après, leur chef a reçu un appel puis a scruté la pièce en regardant ses hommes. Il a échangé quelques mots avec les mercenaires l'entourant et a demandé à ce que l'on active la bombe. Puis il a quitté la grotte par l'ascenseur.

Les mercenaires restés en bas n'ont pas compris tout de suite qu'ils avaient été enfermés et abandonnés. Lorsqu'ils ont compris, la bombe avait été activée et aucun d'eux n'avait les compétences pour la désamorcer.

Les Omnitechs des butariens peuvent être analysés après un jet de Piratage (Résolution 6, Intégrité 4, Détection 0). Ils ne contiennent pas grand chose d'intéressant, sauf un logiciel d'identification biométrique. Le logiciel contient les données biométriques du docteur Liana T'Soni. Son nom n'est pas indiqué mais en faisant une recherche sur les bases de données du MDC, il est très facile de retrouver son identité à partir des données biométriques.

LE CHARNIER

Au milieu de la petite salle se trouve une trentaine de cadavres entassés, des humains, des galariens et des asari. La plupart portent des tenues civiles, certains (principalement des turiens) sont protégés par des armures légères arborant le sigle bien distinct d'un service de sécurité.

Difficile d'identifier tous les corps, ils sont nombreux, entassés, et la pièce ne dispose pas d'éclairage. Les joueurs peuvent néanmoins repérer un ou deux corps de butariens : les mercenaires tués par le service de sécurité.

L'attention des joueurs devrait être attirée par la bombe située devant le tas de corps. Fabriquée par les geth, sa conception semble étrange aux joueurs. Seuls les joueurs ayant des connaissances en technologie geth peuvent identifier l'origine de la fabrication.

De par sa conception atypique, tenter de désamorcer la bombe s'avère très délicat. La meilleure option semble la fuite. D'autant que peu de temps après l'arrivée des joueurs dans cette pièce, un voyant rouge se met à clignoter à la surface du boîtier, ce qui n'est pas forcément un signe rassurant !

LA FUITE

Raisonnement, devant le risque d'une explosion imminente, les joueurs devraient prendre la fuite !

Ils s'entassent dans l'ascenseur et enclenchent la remontée. A mi-chemin, une puissante détonation se fait entendre, suivi d'un énorme bruit métallique : la lourde porte de sécurité a été arrachée du mur et projetée contre le bas de la cage d'ascenseur. A peine une seconde plus tard, l'ascenseur se met à accélérer de manière brutale : la pression du souffle de l'explosion propulsant la cabine vers le haut de la cage. Après une ascension rapide et brutale de quelques secondes, la cabine s'écrase contre le plafond de la cage d'ascenseur, la partie haute se déformant dans un vacarme assourdissant.

A peine la cabine a-t-elle touché le plafond qu'elle se met à chuter, le système anti-gravité situé sous l'ascenseur ayant été détruit par le souffle de l'explosion. Des crissements métalliques se font entendre, mais la cabine tombe inexorablement, l'atterrissage promettant d'être violent. C'est le moment pour le biotique du groupe de dépenser un maximum d'ézo ! La cabine et ses passagers ont une masse de 11. Le biotique aura sans doute du mal à faire mieux que de simplement ralentir la chute pour éviter la casse. Il leur faudra alors trouver une solution pour remonter à la surface.

ÉPILOGUE

Le groupe terminera normalement cette première partie du scénario avec l'information qu'un groupe de butariens est venu enlever deux personnes (une asari et un "alien primitif") et ont mis la main sur l'artefact Prothéen étudié par l'équipe scientifique de Tau Volantis. L'utilisation d'une bombe d'origine geth aura sans doute soulevé des questions. Elle peut avoir été achetée au marché noir ou avoir été fournie par les geths eux-mêmes, indiquant alors qu'ils sont les commanditaires de cette action. Cette hypothèse est cependant considérée comme très peu probable.

Les joueurs auront probablement compris que les mercenaires ont bénéficié de l'aide d'un complice qui leur a fourni les codes d'accès. Par contre, ils ne connaissent pas l'identité exacte du commanditaire, ni des personnes enlevées. Ils n'ont à priori aucune piste sérieuse et feront un rapport à leur hiérarchie.



CHAPITRE 2



TIBOR



DÉBRIEFING

Lorsque le groupe fera son rapport à l'Amiral Padias Eldon par holo-conférence, il voudra sans doute enfin apprendre l'identité des deux personnes qu'ils devaient escorter (s'ils ne l'ont pas déjà découvert par eux-mêmes). Eldon lâchera le morceau : il s'agissait du docteur Liaa T'Soni et du Prothéen Javik Arsan. Même pour les membres d'une unité Geist, la nouvelle de l'existence d'un Prothéen vivant devrait être un choc, cette information étant restée top secrète après la fin de la Guerre du Dernier Cycle. Eldon peut être questionné concernant Javik, il répondra mais sera toutefois avare de détails. Faute de mieux, il demandera ensuite au groupe de rentrer à la citadelle dans l'attente d'une éventuelle piste. Une recherche sera lancée afin de retrouver la corvette des mercenaires butariens.

Cette piste donnera des résultats très rapidement. En effet, deux heures plus tard, Eldon contacte le chef de groupe. Un cargo géant volus a repéré une corvette butarienne sans transpondeur sortant d'un relais. Ce type de cargo dispose de systèmes de détection très puissants et d'une ansible, afin de repérer d'éventuels menaces à grande distance et de pouvoir alerter la hiérarchie turienne sans délais.

Croyant qu'ils allaient se faire aborder et détourner, les volus ont prévenu la hiérarchie turienne afin qu'elle envoie de l'aide.

Cependant, il s'est avéré que la corvette n'a rien tenté. Il est même probable qu'elle n'ait même pas remarqué la présence du cargo, ne disposant pas des puissants radars de ce dernier. Fausse alerte donc. La hiérarchie a toutefois envoyé une frégate en renfort, le « PFS Avictum », afin d'escorter le cargo jusqu'à sa destination.

Cependant, lorsque les bases de données du MDC ont croisé cette information mineure avec la recherche lancée par Padias Eldon, l'alerte a été levée. Les joueurs doivent donc se rendre sur place, afin de chercher des indices sur le passage de la corvette butarienne.

LE SYSTÈME XE CHA

Le cargo volus croisait dans le système Xe Cha lorsqu'il a repéré la corvette butarienne. Il s'agit d'un système du secteur des Abysses Gritchèques faisant partie des systèmes terminus. Il est sous influence volus et ne dispose pas de colonies mais d'un ensemble de petites stations spatiales en orbite autour de Zada ban. Le système dispose des 4 planètes suivantes :

Zada ban : planète la plus proche de son étoile, elle est dense et dispose d'importantes sources de minerais. Plusieurs stations volus sont en orbite autour de la planète pour assurer son exploitation minière. La planète ne dispose d'aucun satellite.

Aphras : une planète habitable mais sur laquelle aucune forme de vie autre que microbienne n'est présente. Elle possède des ressources minières mais n'est pas exploitée pour le moment par les volus. La planète ne dispose d'aucun satellite.

Tosal Nym : une planète très similaire à Aphras et qui n'est pas non plus exploitée par les Volus. La planète ne dispose d'aucun satellite.

Vem Osca : une géante gazeuse disposant de 35 satellites. Un de ces satellites est Tibor, une des 5 plus grosses lunes de la planète.

Tibor est une lune très inhospitalière disposant de ressources minières modestes. Son diamètre est relativement élevé : 8700 km, ce qui en fait un satellite très massif.

Les geth y ont implanté une petite station d'exploration visant à repérer les gisements intéressants à exploiter.

EXPLORATION DU SYSTÈME

Lorsque le cargo volus a détecté la menace butarienne, les paramètres de vol de la corvette ont été enregistrés. Il est possible d'utiliser ces paramètres pour déterminer le cap emprunté par la corvette, à savoir la direction de Vem Osca. Sur place, il faudra scanner les différents satellites afin de trouver quelque chose.



Si les joueurs ne pensent pas à utiliser les données enregistrées par les volus, ils vont devoir explorer les différentes planètes afin de trouver une piste. Les planètes n'étant pas habitées, il est assez facile d'y trouver une potentielle présence. Une petite structure pourra être repérée par les systèmes de détection du SSV Saratoga.

L'analyse de chaque planète prendra 3 heures. Les résultats des analyses sont les suivants :

Zada ban : l'analyse de cette planète donnera de nombreuses signes d'activité, correspondant aux installations minières des Volus. Aucun volus n'est physiquement présent sur la planète. L'exploitation est réalisée via des robots et machines pilotés depuis les stations orbitales. Les joueurs peuvent cependant rapidement mettre cette planète de côté. Une corvette butarienne qui aurait atterri sur la planète aurait très probablement (mais pas obligatoirement) été détectée par les stations volus.

Aphras : aucun résultat.

Tosal Nym : aucun résultat.

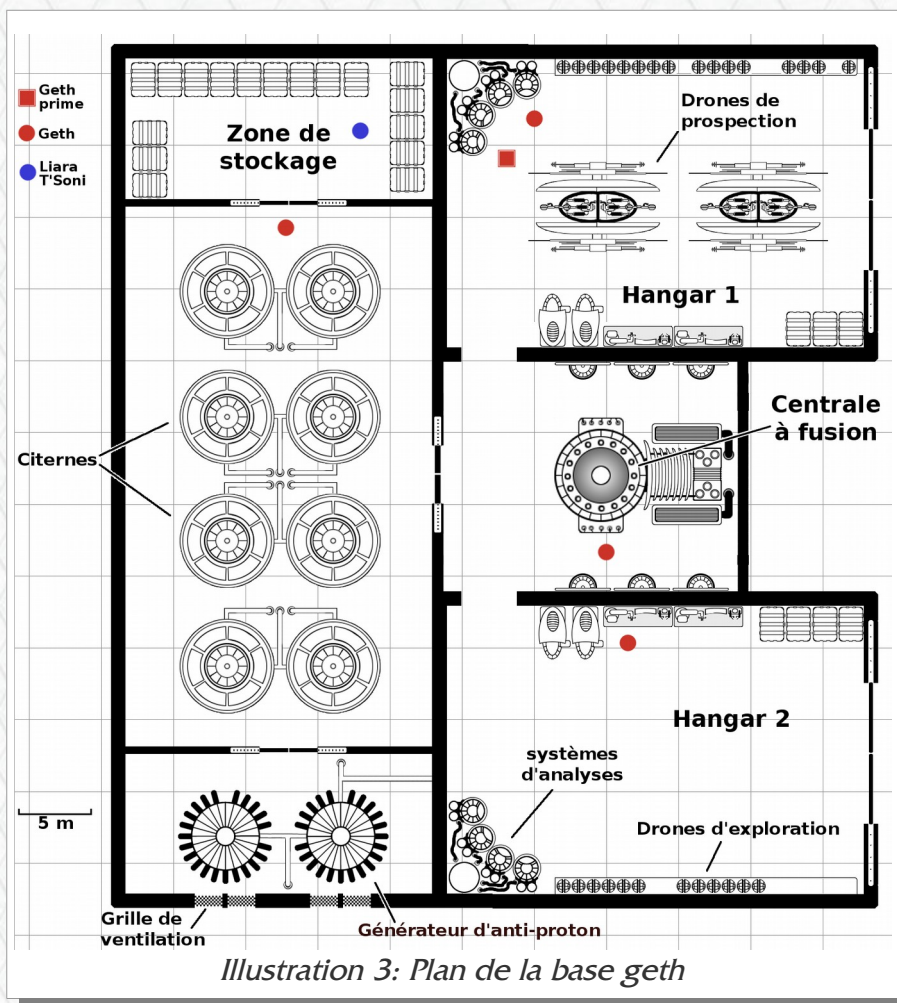
Vem Osca : la planète ne présente pas de surface, il est donc inutile de la scanner. Cependant, de

nombreux satellites sont assez massifs pour héberger une base. Lorsque le Saratoga arrive à proximité de la planète, les systèmes de détection captent un très faible signal. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un signal mais plutôt d'une « onde porteuse » ne transportant aucun message. Il s'agit d'un ancien protocole de communication radio, qui n'est plus utilisé par aucune race depuis bien longtemps.

Le signal capté par le Saratoga est envoyé par le docteur Liana T'Soni depuis son Omnitech. Elle utilise volontairement un protocole très primitif en espérant qu'il soit ignoré par d'éventuels systèmes de détection geth. En suivant le signal, il est possible de remonter jusqu'au satellite Tibor et la station geth.

TIBOR

Tibor est un satellite massif disposant d'une micro-atmosphère composée de gaz carbonique et d'oxygène. Sa densité est cependant trop faible pour permettre la vie de créatures organiques.



La surface sableuse et poussiéreuse est peu accidentée mais présente de nombreux cratères, mais le sol est trop irrégulier pour permettre au Saratoga de se poser en sécurité. La descente devra donc se faire en navette.

LE SITE DU CRASH

En survolant la zone où se situe la base geth, on peut voir à 2 Km au nord-est le site du crash de la corvette butarienne, détruite durant La livraison des otages. Les débris éparpillés indiquent que le vaisseau a explosé en vol. Une explosion modeste mais suffisante pour provoquer le crash. Le vaisseau est globalement en un seul morceau, mais présente un trou important sur l'arrière de la coque et de nombreuses fissures et avaries suite au crash.

Plusieurs cadavres butariens sont présents aux abords du vaisseau, certains ont été projetés à l'extérieur lors du crash, gisant au sol dans des postures grotesques, d'autres sont sortis de l'épave en état de choc et sont morts asphyxiés en quelques minutes. En effet, dans l'habitacle confortable de la corvette, les butariens portaient des tenues décontractées qui ne comportaient aucun système permettant de survivre au sein d'une atmosphère aussi tenue que celle de Tibor.

On pourra toutefois noter la présence de 4 butariens en armure pressurisée, non loin du trou situé dans la coque. L'un d'eux est mort écrasé par une cloison du vaisseau qui a été arrachée par le choc. Les trois autres ont reçu des rafales d'arme automatique lourde. Une analyse des blessures peut indiquer qu'il s'agit d'armes geth.

Une fouille du vaisseau ne donne pas grand chose. Javik Arsan et Liara T'Soni ne sont pas à bord. Cependant, l'analyse d'un terminal se trouvant dans la cabine de Gorek Ran'shah, permet de retrouver des mails échangés entre Gorek et un certain « Ando » (Ando Kimura). Le nom de Ando revient souvent dans les mails. Trois mails attirent particulièrement l'attention des joueurs.

Mail reçu de Ando le 12 février 2205 : « J'ai un nouveau contrat pour toi. C'est du lourd mais il y a une très belle prime à la clé. Je pense que tu ne vas pas être déçu quand tu verras les clients ! »

Mail envoyé à Ando le 19 février 2205 : « On vient de rencontrer les clients. C'est des geth ! Des geth putain ! Si on m'avait dit un jour que je travaillerais pour eux... En tout cas, ils ont les moyens ! Je te recontacte une fois le contrat terminé. L'action est prévue pour le 12 mars ».

Mail reçu de Ando le 3 mars 2205, soit la veille de l'attaque de Tau Volantis : « Les commanditaires ont avancé la date de la mission. Vous devez agir au plus vite, en urgence. Demain au plus tard ».

BASE GETH

La station geth est un petit bâtiment hébergeant des plates-formes geth sous forme d'engins d'exploration,

ainsi qu'une petite unité combattante permettant de chasser les éventuels intrus, de réaliser des analyses et d'assurer l'entretien de la station et des unités d'exploration. La structure du bâtiment est de type hangar, constituée de poutres métalliques sur lesquelles sont rivetées des plaques de métal de 2 cm d'épaisseur. Les systèmes de détection souffrent d'un malus de 1 pour traverser la couche de métal. Le bâtiment n'est équipé d'aucun système de contrôle de la température ou de la composition de l'air, les geth n'ayant aucun besoin de respirer un air contrôlé et pouvant résister à des températures extrêmes.

Le bâtiment fait 50 x 60 mètres de coté.

HANGARS

Le bâtiment dispose de deux grands hangars dans chacun desquels peuvent être stationnés deux véhicules de prospection. Ces véhicules ne disposent pas de pilotes, ce sont en réalité des plates-formes geth spécialisées et sont donc pilotés par un ensemble de processus geth. Ils sont équipés de différentes sondes, foreuses et systèmes d'analyse laser et se déplacent aux quatre coins du satellite pour réaliser des relevés sur le terrain.

Le hangar abrite également de nombreux drones d'exploration. Ils mesurent environ 40 cm de diamètre et sont utilisés pour faire des repérages grossiers avant d'envoyer des véhicules de prospection pour réaliser des analyses plus fines. Ce sont également des plates-formes geth spécialisées.

On trouve enfin une unité d'analyse permettant d'analyser plus finement les échantillons de roche ramenés par les sondes, ainsi qu'une série d'outils et de machines permettant d'assurer l'entretien des drones et véhicules.

Chaque hangar dispose d'une porte de près de 10 mètres de large pour 5 mètres de haut, permettant de faire entrer et sortir les véhicules de prospection.

CENTRALE À FUSION

La pièce centrale héberge une petite centrale à fusion permettant de générer l'énergie nécessaire au fonctionnement de l'installation et au rechargement des différentes plate-formes geth. Le rayonnement énergétique de la centrale sature tous les détecteurs dans une rayon de 15 mètres. Tous les geth se trouvant dans cette zone ne pourront donc pas être détectés par les Omnitechs ou les systèmes de bord du Saratoga.

ZONE DES CITERNES

Une grande partie du hangar contient un ensemble de citernes connectées entre elles. Elles contiennent différents liquides nécessaires au fonctionnement des drones de prospection, à l'analyse des roches, etc. Sans de fortes compétences techniques il est difficile d'en comprendre l'utilité.



GÉNÉRATEUR D'ANTI-PROTONS

Un générateur à anti-proton est installé dans une petite pièce du hangar. Il permet de fabriquer le combustible utilisé par les engins de prospection. Il faut un niveau élevé en technologie (au moins 4) pour identifier la fonction de cette installation. De plus, le personnage capable de cette identification pourra remarquer que cette installation est particulièrement petite (plus petite que tout ce que pourraient construire les races organiques), mettant en évidence l'avance technologique des geth.

Afin d'éviter la surchauffe dans cette pièce, d'importantes grilles de ventilation sont présentes. Elles peuvent être dévissées de l'extérieur et servir ainsi de point d'entrée alternatif dans le hangar.

ZONE DE STOCKAGE

La zone de stockage contient un ensemble de containers emplis de pièces de rechange, d'échantillons de roche, etc. On y trouve également un petit stock d'ézo et de différentes matières premières.

C'est dans cette pièce qu'est retenue Liara T'Soni. La porte est verrouillée (protocole : 6 – Intégrité : 8 – Détection : 1) et gardée en permanence par un soldat geth.

L'ASSAUT DE LA BASE

Les joueurs peuvent suivre plusieurs stratégies pour entrer dans la base et récupérer Liara T'Soni. Deux approches très différentes sont présentées ici, les joueurs pouvant bien entendu trouver d'autres alternatives !

ASSAUT DE LA BASE

L'approche la plus directe est un assaut lourd avec l'appui d'un ou deux Atlas qui peuvent être largués du Saratoga, leur chute étant amortie par des propulseurs à ézo.

Dans le cas d'une attaque frontale, les joueurs devront faire face à une résistance acharnée des geth. N'oubliez pas que les geth fonctionnent comme une conscience unique. Ce que voit un geth est vu par tous les autres, les décisions sont prises collectivement et appliquées aussitôt avec une coordination parfaite. Cet affrontement doit être tactique et tendu pour les joueurs.

Le geth prime présent dans la bâtiment dispose de capacités offensives importantes : brouillage des détections, boost des autres geth, amélioration du bouclier, camouflage tactique, etc.

Pour compliquer les choses, les drones de reconnaissance (une quinzaine présents dans la base) s'inviteront au combat. Ils n'ont pas de capacités offensives mais ils peuvent toutefois gêner les joueurs en leur fonçant dessus ou en entravant leurs mouvements. Ils n'ont pas de boucliers et possèdent 6 points de vie.

INFILTRATION DE LA BASE

A l'opposé, les joueurs peuvent adopter une approche furtive en entrant dans la base par la grille d'aération de la salle des générateurs, cette grille pouvant être dévissée. Un seul geth garde la porte menant à la zone de stockage où Liara est retenue prisonnière. Il représente toutefois un obstacle important. Un joueur disposant d'un bon niveau de piratage et de compétences en IA peut tenter de se pirater et de lui donner un ordre afin qu'il ignore l'intrusion. Une diversion (à l'aide d'un drone par exemple) peut éventuellement être tentée afin d'obliger le geth à se déplacer le temps d'atteindre la porte. Ceci éveillera toutefois l'attention de tous les geth qui se mettront en chasse et fouilleront le bâtiment à la recherche d'intrus.

LE DOCTEUR T'SONI

Liara est laissée libre de ses mouvements dans la zone de stockage. On lui a cependant fixé sur le bras gauche un dispositif électronique l'empêchant d'utiliser ses pouvoirs biotiques. Enlever ce dispositif par la force est pratiquement impossible sans blesser son porteur. Il peut cependant être piraté (Résolution 10, Intégrité 10, Détection 1). Une fois piraté, il s'ouvre et peut être dégagé du bras.

Lorsqu'elle est en présence des joueurs, Liara demande des nouvelles de Treeya Axura, Safi Kazaadji et Tezum (un scientifique galarien). A l'annonce de leur mort, elle tombe à genoux et se met à pleurer à chaudes larmes, cachant son visage entre ses mains. Elle s'en veut notamment d'avoir fait venir Treeya sur Tau Volantis et se sent coupable de sa mort.

Elle reprend assez rapidement ses esprits et son visage se referme. En cas de besoin, elle peut aider le groupe grâce à ses pouvoirs biotiques si le bracelet lui a été enlevé.

UN DÉPART MOUVEMENTÉ

Si les joueurs ont réussi à entrer, récupérer le docteur T'Soni et ressortir sans être repérés, les événements décrits dans cette section n'auront pas lieu.

L'ATTAQUE DES GETH

Lorsque la navette ayant déposé les joueurs au sol rejoint le Saratoga, la porte du hangar 1 s'ouvre et un véhicule de prospection sort du bâtiment. Le véhicule est lui aussi une plate-forme geth, disposant de processus cognitifs. Il s'est coordonné avec deux véhicules qui effectuaient une mission de prospection loin de la base (les véhicules absents du hangar 2). Leur objectif est de tenter une mission suicide visant à ralentir le départ du Saratoga. Un vaisseau geth étant chargé de venir chercher Liara dans les heures à venir, ils espèrent pouvoir clouer le Saratoga au sol le temps que des renforts arrivent pour régler la situation.

Le premier véhicule se dirige vers la navette des joueurs pour faire diversion. Il va tenter de percuter la navette des joueurs pour attirer toute l'attention sur elle.

Les deux autres véhicules sont en approche rapide et volent en rase-motte, ce qui rend leur détection très difficile. Lorsque le Saratoga est en mesure de les détecter, il est trop tard pour agir. Les deux vaisseaux profitent de plusieurs failles du Saratoga pour venir s'écraser sur le moteur numéro 3 de la Frégate. En effet, le Saratoga est alors en position de faiblesse pour plusieurs raisons :

- 1/ Lorsqu'une navette est sur le point d'apporter à bord du Saratoga, le bouclier doit être désactivé, sans quoi la navette s'écraserait dessus. Les véhicules geth se seraient d'ailleurs écrasés sur le bouclier si celui-ci avait été actif.
- 2/ Le système de protection GARDIA ne tire automatiquement que sur les cibles représentant des menaces évidentes : missiles, torpilles, etc. Le tir sur un vaisseau demande une confirmation de la part d'un opérateur humain ; à plus forte raison si le vaisseau ne dispose d'aucun équipement offensif, comme c'est le cas des véhicules de prospection geth. La diversion et l'attaque très rapide des geth n'a pas laissé le temps à l'opérateur d'agir. Dans l'espace, les véhicules geth auraient été détectés bien avant l'impact, mais sur la planète, les interférences causées par le sol et le relief n'ont permis de détecter les geth qu'au dernier moment. Un joueur humain pourra faire la remarque qu'un système de type IDA aurait pu réagir seul et activer le système GARDIA. Cela peut lancer un débat sur l'utilité des IA à bord de vaisseaux de guerre.

Le crash des deux véhicules geth sur le moteur provoque une forte explosion. Le moteur prend feu et émet une forte lueur bleue caractéristique d'une « combustion » d'anti-proton.

Les frégates étant les plus gros vaisseaux à pouvoir se poser sur une planète de manière autonome, elles ont besoin de toute la puissance de leurs moteurs. La défaillance d'un seul moteur est suffisante pour provoquer un crash. A plus forte raison sur une planète où l'atmosphère est trop ténue pour offrir une portance correcte. Ainsi, dans les secondes qui suivent l'attaque, le Saratoga commence à s'incliner du côté où le moteur est en feu et entame une vrille descendante qui le condamne au crash.

A peine quelques secondes plus tard, Snake, le timonier, pousse les moteurs à plein régime afin de tenter de récupérer un peu de portance et de ralentir la chute. Cela n'empêchera pas le vaisseau de s'écraser à plusieurs kilomètres de là, mais Snake parviendra à éviter la catastrophe. Le vaisseau est certes endommagé (l'aile droite est entièrement détruite), mais la structure principale est globalement intacte. Le crash ne fera aucune victime et Snake sera ovationné par l'équipage.

MISSION DE SAUVETAGE

Le Saratoga cloué au sol est une proie facile. D'autant que d'après les dires de Liana T'Soni, un vaisseau geth est sensé venir la chercher dans les heures à venir. Impossible de savoir s'il va s'agir d'une simple navette ou d'un imposant vaisseau de combat.

En contactant le MDC, le groupe pourra appeler des renforts. Une frégate turienne, le « PFS Avictum » qui était venu protéger le cargo volus, se situe à proximité. Il viendra en renfort dans un délai d'environ deux heures. Le croiseur galarien « Jaynara » accompagné de deux frégates sera également dépêché sur place pour sécuriser les lieux. Il lui faudra trois heures de plus pour arriver sur Tibor.

Dans les heures qui suivent, le Jaynara détectera l'activation du relais cosmodésique voisin mais ne repérera aucun vaisseau. Un vaisseau est entré dans le système Xe Cha mais il est indétectable. Il s'agit d'une corvette furtive geth : le vaisseau qui vient chercher Liana T'Soni. Détectant une présence hostile autour de Tibor, la corvette geth restera cachée dans le système jusqu'à ce que les intrus aient quitté la zone. En mode furtif, il est pratiquement impossible de la trouver dans l'immensité d'un système planétaire. Les geth sont patients. La corvette restera donc sur place des années si nécessaire avant de se rendre sur Tibor pour observer et comprendre ce qui s'est passé. Cependant, la corvette disposant d'une ansible, la conscience geth aura immédiatement connaissance de la présence d'ennemis sur Tibor, mais ne tentera pas d'action de force contre des vaisseaux de guerre du Conseil. Les geth trouveront une autre occasion de s'emparer du docteur Liana T'Soni.

Au final, l'Amiral Eldon demandera le rapatriement de l'équipage et de Liana T'Soni sur la Citadelle afin de procéder à un débriefing. Le Saratoga sera rapatrié sur Terre à bord d'un cargo géant afin d'être réparé. L'opération prendra plusieurs semaines et coûtera plusieurs dizaines de millions de crédits. L'Amiral Eldon demandera des explications au Spectre du groupe. Comment deux simples véhicules d'exploration ont pu ainsi provoquer le crash d'un des fleurons de la marine humaine ?

ÉPILOGUE

A l'issue de cette mission sur Tibor, le groupe devrait avoir récupéré Liana T'Soni. Il n'y a plus aucun doute sur le fait que les geth sont les commanditaires de son enlèvement. Par contre, les raisons de cet enlèvement sont encore assez obscures. L'enlèvement conjoint de Javik Arsan peut laisser penser que les geth cherchent de l'aide afin de développer des technologies Prothéennes.

Aucun indice ne permet de savoir où a été emmené Javik.



CHAPITRE 3



FLOTTE NOMADE



RÉUNION AU MDC

L'amiral Padias Eldon demande au groupe de rentrer sur la citadelle avec Liaa T'Soni afin de procéder à un débriefing.

Le groupe est attendu pour une audience auprès du Conseil de Sécurité. En tant qu'organe dirigeant du MDC, le Conseil de Sécurité comporte un membre de chacune des races fournissant des troupes à l'armée Concilienne. Il se réunit lorsque des directives concernant les problèmes de sécurité touchant l'espace Concilien doivent être prises. Il est composé des membres suivants :

Asari : Amiral Belyna Vori

Galarien : Amiral Alek Orin

Turien : Général Phinnus Medyn

Humain : Amiral Steven Hackett

Krogan : Général Thax Argyas

Volus : Amiral Solo Vorh

Elcor : Général Ixil

Hanari : Amiral Larkil

Sont présents à la réunion : tous les membres du Conseil de Sécurité, les membres du groupe Geist et l'amiral Padias Eldon.

Cette réunion est l'occasion d'un échange entre les joueurs et les membres du conseil, ces derniers souhaitant obtenir l'éclairage des joueurs pour mieux comprendre la situation et déterminer si des actions militaires doivent être envisagées. Les sujets abordés sont détaillés ci-après.

ATTAQUE DE LA BASE

Le premier sujet abordé par le conseil concerne l'attaque de la base de Tau Volantis. Le conseil cherche à comprendre ce qui s'est passé et pourquoi des geth ont attaqué cette base et enlevé les docteurs Liaa T'Soni et Javik Arsan.

Objectif des geth

La question que se pose le conseil est la suivante : pourquoi les geth ont-ils commandité l'attaque d'une base pour enlever deux personnes et voler un artefact ? Ce type

d'action n'est pas dans leurs habitudes.

Une hypothèse évidente se présente très rapidement : les geth souhaitent développer des technologies Prothéennes. De la même manière que pour les races organiques, avoir un Prothéen à disposition serait un atout majeur pour les geth.

Une autre question est rapidement soulevée : cette attaque est-elle le signe que les geth préparent quelque chose ? Les hypothèses suivantes peuvent être avancées :

Une attaque massive contre les organiques ? Des rapports concordant et indiquant une très forte militarisation des geth peut aller dans ce sens.

Les geth ont un objectif obscur, hors de la compréhension des races organiques. La question serait alors : cet objectif présente-t-il une menace pour la communauté galactique ? Il est malheureusement impossible de le savoir pour le moment.

Les geth travaillent pour quelqu'un d'autre. Cette hypothèse est hautement improbable, les geth sont totalement isolés des races organiques et n'ont jamais collaboré avec une autre race. Un membre du conseil peut cependant rappeler que par le passé les geth ont travaillé pour les Moissonneurs. Ces derniers ayant été détruits, pour qui pourraient travailler les geth ? Le spectre d'un retour des Moissonneurs peut être évoqué.

En conclusion, les motivations des geth semblent très difficiles à cerner. Seules l'action continue des services de renseignement et la vigilance des quariens permettront peut-être d'y voir plus clair dans un avenir proche.

Identité et motivations du traître

L'existence d'un traître semble évidente. Le commando butarien connaissait les codes d'atterrissage et d'accès à la base. Il a de plus été informé que l'unité Geist venait chercher les cibles plus tôt que prévu.

Plusieurs hypothèses peuvent être formulées par les membres du conseil au sujet de l'identité du traître :

Un membre du MDC. Hypothèse peu probable. Tous les agents travaillant au sein du MDC sont triés sur le volet. De plus, le nombre de personnes connaissant les détails de chaque mission est très restreint, ce qui rendrait l'identification du traître



trop facile.

Un pirate ayant infiltré le système du MDC. Le niveau de sécurité des systèmes informatiques du MDC est tel que l'hypothèse, bien que possible dans l'absolu, est peu crédible.

Un membre du personnel de la base de Tibor. Au vu de la manière dont les mercenaires butariens ont terminé, il est probable que le traître ait été tué. Cette hypothèse semble la plus crédible.

Une nouvelle question est soulevée durant la discussion, le traître étant forcément un organique, pourquoi traiterait-il avec des geth ?

Pour l'argent. C'est une motivation forte et universelle...

Il ignorait qu'il travaillait pour les geth. Ces derniers ont peut-être contacté le traître de manière indirecte.

C'est un membre du Lobby Daneel. Un fanatique pro-geth qui a agi par conviction.

En conclusion, si le traître est encore en vie, le démasquer est pratiquement impossible. Le MDC va toutefois diligenter une enquête approfondie afin de creuser les différentes pistes évoquées : membre de l'équipe scientifique de Tibor, membre du MDC, piratage, Lobby Daneel, etc.

ACTION À PRENDRE

Le second point abordé par le conseil de sécurité est l'attitude à adopter face à cette agression des geth ?

Le turien, le krogan et le volus sont pour des représailles. Éventuellement en concertation avec les quariens. Après tout, cela fait des années que ces derniers demandent l'aide du conseil pour débarrasser la galaxie de la présence des geth. Pour ces individus, l'attaque ne peut rester impunie, cela enverrait aux geth le message que le MDC est faible.

Les autres membres du conseil sont opposés à une riposte. Le risque d'escalade vers un conflit majeur est trop important. Entrer en guerre ouverte avec les geth aurait sans doute des conséquences catastrophiques. Le galarien indique de plus que le MDC a d'autres « options » pour lutter contre les geth, en restant volontairement évasif (voir « Projet Sirkon » dans le livre décrivant l'univers de Mass Effect : nouvelle ère³). Ce à quoi le krogan rétorque que ce ne sont justement que des options pour le moment.

En conclusion, il sera décidé de ne pas réagir à cette agression des geth, afin d'éviter une potentielle escalade militaire. L'elcor pourra conclure en disant que l'on peut considérer la destruction de la base de Tibor comme une forme de représailles. Cette remarque sera raillée par le krogan et le turien.

JAVIK ARSAN

Comment les geth ont-ils eu connaissance de l'existence de Javik Arsan ? Son existence est un secret bien gardé. A nouveau, les discussions s'orientent vers l'existence d'un traître. Quel intérêt ce traître avait-il à fournir cette information aux geth ? La piste du Lobby Daneel peut revenir sur la table.

Quelles sont les pistes pour retrouver Javik Arsan ? Pour le moment, le MDC ne dispose d'aucune piste. Le territoire contrôlé par les geth est totalement opaque et impénétrable.

Javik est un atout majeur et unique pour la recherche sur la technologie Prothéenne, mais cela mérite-t-il d'entrer en guerre avec les geth ? S'aventurer en territoire geth pour se mettre à sa recherche serait risqué et inutile en l'absence de pistes sérieuses.

Le galarien indique que Javik est intelligent et plein de ressources. Selon lui, Javik trouvera un moyen de s'échapper et de rentrer en contact avec le MDC.



En conclusion, faute de piste solide, aucune action n'est entreprise pour retrouver Javik. Il est considéré comme perdu. Le conseil espère cependant qu'il réussisse à s'enfuir ou à transmettre des informations permettant de le retrouver.

LIARA T'SONI

Si les geth se sont donné autant de mal pour capturer Liara T'Soni, c'est qu'elle doit avoir une grande valeur pour eux. Ou peut-être était-ce simplement une diversion destinée à cacher le fait que la seule et unique cible était Javik Arsan ?

Une autre question est rapidement abordée : doit-on craindre pour la sécurité de Liara T'Soni ? Il n'est pas à exclure que les geth tentent à nouveau de la kidnapper. Comment assurer sa sécurité en attendant d'en savoir plus ?

De l'avis général, Liara T'Soni doit être mise en lieu sûr en attendant de déterminer plus précisément le niveau de menace qui pèse encore sur elle. Le problème est de savoir où elle sera en sécurité. Ne sachant pas qui est (sont) le(s) traître(s) travaillant pour les geth, il est difficile de savoir où elle sera réellement en sécurité. Une importante protection rapprochée ne sera pas suffisante si un traître réussit à s'immiscer dans son entourage.

L'idée émerge qu'il faut trouver un endroit isolé où personne n'aura d'intérêt à travailler pour les geth. Un membre du conseil peut évoquer la Flotte Nomade. L'idée semble folle, mais elle présente de nombreux avantages :

- Personne n'est admis à bord de la Flotte Nomade en dehors des Quariens. L'accès aux vaisseaux est très contrôlé.

- Aucun quarien n'acceptera de travailler pour les geth. On est ainsi certain qu'il n'y aura aucune trahison dans l'entourage du docteur T'Soni.

L'amiral Hackett peut indiquer qu'il y a déjà eu un précédent concernant l'intégration d'un alien au sein de la Flotte Nomade. La puissante biotique humaine Gillian Grayson, alors pourchassée par Cerberus, a été mise à l'abri sur la Flotte Nomade en 2183 (voir le roman « Mass Effect : Ascension »). Gillian Grayson a ainsi vécu quelques années parmi les quariens.

Cette idée se heurte cependant à un problème de taille : convaincre les quariens d'accepter à nouveau d'intégrer un alien à bord de leur flotte. Lorsqu'ils ont recueilli Gillian Grayson au sein de la Flotte il y a 22 ans, ils ont subi des attaques de la part de Cerberus et de nombreux quariens ont perdu la vie. Cependant, pouvoir agir contre les intérêts des geth en accueillant le docteur T'Soni à leur bord pourrait les convaincre d'accepter.

En conclusion, il sera demandé à l'unité Geist d'emmener le docteur T'Soni sur la Flotte Nomade en toute discrétion et de convaincre les autorités quariennes de l'accepter à bord.

DIRECTION LA FLOTTE NOMADE

La présence d'un quarien dans le groupe de joueurs est ici un plus, mais n'est pas indispensable pour autant.

Seules les personnes présentes lors de la réunion sont au courant du lieu où sera emmené le docteur T'Soni. Pour plus de discrétion, le groupe se rendra sur la Flotte Nomade à bord d'une petite navette civile.

L'amiral Eldon a demandé au sur-amiral Shepard de faire jouer ses relations parmi les quariens afin de préparer le terrain. L'amiral Tali Zora vas Lestiak, amie personnelle de Shepard, a accepté d'accueillir la délégation à bord de son vaisseau. Il faudra cependant convaincre le Conclave et l'Amirauté d'intégrer Liara T'Soni à bord de la Flotte.

ARRIVÉE SUR LA FLOTTE NOMADE

À l'approche de la flotte, des frégates et chasseurs quariens viennent intercepter la navette des joueurs dès qu'ils sont à portée de détection. Les quariens demandent aux visiteurs de décliner leur identité et leurs intentions sans quoi ils ouvriront le feu sans sommation. Il s'agit de la procédure de sécurité standard de la Flotte Nomade.

Le joueur quarien du groupe (s'il y en a un) connaît cette procédure et sait qu'en plus de s'identifier, il doit donner une « phrase code » qui lui a été transmise par le capitaine de son vaisseau d'affectation avant qu'il ne quitte la Flotte. Sa phrase code est la suivante : « *Après avoir démontré la bravoure de mon peuple je reviens auprès des miens, chercher repos et réconfort.* ». En l'absence d'un joueur quarien dans le groupe, l'Amiral Zora aura transmis la phrase code suivante aux joueurs par l'intermédiaire de Shepard : « *Du cœur de la citadelle, par delà les étoiles, nous venons en paix à la rencontre des dignitaires quariens.* »

S'il y a un joueur quarien dans le groupe, l'équipe d'interception lui répond « *Le capitaine Bekk vous souhaite la bienvenue chez vous, <NomDuJoueur>* ». Sinon, le message sera « *L'amiral Zora vous souhaite la bienvenue au sein de la Flotte Nomade* ».

Il est alors demandé aux joueurs d'aller s'amarrer au Lestiak, le vaisseau dont l'amiral Zora est le commandant. C'est un croiseur quarien, une antiquité donc. Néanmoins, commander un authentique vaisseau de guerre quarien est un honneur et un privilège.

L'unité Geist et les PNJ qui l'accompagnent devront rester à bord de la frégate durant plusieurs heures, le temps que l'amirauté et le conclave se réunissent. Ils seront ensuite invités à monter à bord du Lestiak sans armes et revêtus de combinaisons environnementales que leur fourniront les quariens. S'il y a des krogans ou des asari dans le groupe, l'accès à bord leur sera interdit. Les quariens considèrent en effet que même désarmés ils représentent



une menace potentielle importante. C'est négociable, mais la marge de manœuvre est faible, le groupe n'étant pas en position de force pour négocier.

A l'intérieur du vaisseau, les joueurs seront frappés par la présence de nombreuses étagères recouvertes d'un bric-à-brac de casseroles, d'outils et ustensiles divers. Afin de gagner de la place à bord, les quariens ne possèdent pratiquement rien. Tous les objets utiles sont mis en commun. Chacun vient se servir de ce dont il a besoin et vient le remettre à sa place après utilisation. Tous sont hautement conscient de la nécessité de garder ce matériel en état de fonctionnement et chacun en prend grand soin.

Le vaisseau est globalement bondé, les quariens vivant les uns sur les autres. La présence des agents Geist à bord causera l'étonnement des quariens qu'ils croiseront, ceux-ci se montreront toutefois très courtois et feront preuve d'un grand savoir vivre.

Le groupe traversera également un pont dont toutes les cloisons ont été enlevées pour faire de la place. Ce pont est entièrement rempli de cabines cubiques de 3 m de côté, rangées par groupe de 6. Un des cotés de chaque cube métallique est fermé par un rideau, et dans chacun d'eux vit une petite famille quarienne. Il règne dans l'immense pièce un brouhaha semblable à ce que l'on pourrait entendre dans un bar bondé. Chaque centimètre carré du vaisseau est optimisé pour y placer un cube d'habitation ou des étagères, y compris les coursives.

Après plusieurs minutes passées à naviguer dans un dédale de couloirs, coursives et escaliers, le groupe arrive enfin dans une petite salle de réunion où les attendent trois membres du conclave et trois membres de l'amirauté.

RÉUNION AVEC LE CONCLAVE ET L'AMIRAUTÉ

Cette réunion est l'occasion de mettre en place une phase de discussion et de négociation avec les dignitaires quariens. A vous de jouer chacun des PNJ dont les principales opinions sont détaillées ci-dessous.

MEMBRES DE L'AMIRAUTÉ

Amiral Zaal'Koris vas Qwib-Qwib

Position sur les geth : il fait partie de la frange minoritaire des amiraux ayant une vision modérée vis-à-vis des geth. Il considère les geth comme un peuple qu'il faut maintenant laisser en paix. Il pense qu'une paix avec eux est possible et même souhaitable. Pour lui, les quariens n'ont de toute façon pas le choix, les geth sont devenus trop forts pour être vaincus.

Position sur Rannoch : il considère la reconquête de

Rannoch comme une chimère. Selon lui les quariens feraient mieux de consacrer leur temps et leur énergie à la recherche d'un nouveau monde habitable.

Position sur la demande du groupe : il est plutôt enclin à accepter la requête du groupe. Il a de bonnes relations avec Shepard et souhaite que les quariens fassent bonne figure face au conseil.

Amiral Kal'Shasar vas Neema

Position sur les geth : il est pour la guerre totale et l'éradication des geth. Ils sont une menace pour les quariens et un obstacle à la reconquête de Rannoch.

Position sur Rannoch : il est pour la reconquête de Rannoch. Le monde natal des quariens ne peut être laissé aux geth. Il a consacré sa vie entière à cette tâche.

Position sur la demande du groupe : il est relativement hostile au conseil et à ses émissaires. Le conseil refuse depuis des années d'aider les quariens malgré leurs demandes répétées et lorsque ceux-ci agissent, le conseil transforme cette action en crise diplomatique. Il garde à ce propos une certaine rancœur au sujet de la crise du système H327 (voir le livre de règle de Mass Effect : Nouvelle ère, chapitre 1). Il peut considérer que le conseil vient placer une taupe chez les quariens afin de surveiller leurs agissements. Cependant, la perspective d'agir contre les geth en hébergeant le docteur T'Soni peut finir par le convaincre.

Amiral Tali'Zora vas Lestiak

Position sur les geth : sa position sur les geth est floue. Officiellement elle soutient mollement les actions contre les geth. Sa conviction profonde est cependant qu'il s'agit d'une folie. Par ailleurs sa rencontre avec Légion⁴ l'a laissée dans le doute, peut-être une paix est-elle possible avec les geth.

Position sur Rannoch : elle souhaiterait reprendre Rannoch mais elle considère cependant que l'installation du peuple quarien sur une autre planète pourrait être une option plus raisonnable. Et pourquoi pas une solution de transition en attendant une reconquête de Rannoch.

Position sur la demande du groupe : elle est plutôt encline à accepter la requête du groupe. Elle a de bonnes relations avec Shepard et le docteur T'Soni est une amie avec qui elle a partagé de nombreuses aventures.

MEMBRES DU CONCLAVE

Les membres du conclave sont globalement moins concernés par les problématiques géo-politiques et

⁴ Légion est un personnage rencontré dans le jeu vidéo Mass Effect. Vous pouvez trouver plus d'informations à son sujet sur <http://fr.masseffect.wikia.com/wiki/Légion>



militaires. Pour eux, la question de la sécurité de la flotte passe avant tout.

Docteur Zeto'Danna vas Lestiak

Position sur les geth : ils sont une menace.

Position sur Rannoch : les quariens ne peuvent plus passer leur temps à parcourir la galaxie. Ils doivent trouver une planète, que ce soit Rannoch ou une autre.

Position sur la demande du groupe : elle est réticente, indiquant que la cohabitation va être compliquée pour tout le monde à cause des contraintes d'hygiène. Cela présente également un risque sanitaire.

Capitaine Kael'Adas vas Tombay

Position sur les geth : ils sont une menace.

Position sur Rannoch : il faut reconquérir Rannoch.

Position sur la demande du groupe : la présence d'une non-quarienne à bord met la Flotte en danger. Il y a déjà eu un précédent et cela s'est terminé par une hécatombe à bord de l'Idenna.

Bala'Feda vas Naeram

Position sur les geth : ils sont une menace.

Position sur Rannoch : il faut reconquérir Rannoch.

Position sur la demande du groupe : elle est réticente et demande ce que les quariens ont à y gagner. Le conseil demande l'aide des Quariens et ceux-ci devraient accepter sans condition ? Le conseil n'a jamais rien fait pour les quariens, pourquoi les quariens devraient-ils aider le conseil aujourd'hui ?

ÉPILOGUE

La réunion avec les dignitaires quariens peut déboucher sur l'intégration de Liana T'Soni au sein de l'équipage du Lestiak, navire sous le commandement de l'amiral Tali'Zora. Ceci à condition que les joueurs aient trouvé les bons arguments pour convaincre les quariens. Sans quoi ils devront trouver une autre manière de protéger Liana, en la prenant à bord du SSV Saratoga par exemple, jusqu'à ce que les choses soient plus claires.

Ce scénario ne doit pas déboucher sur la résolution complète de l'attaque de Tau Volantis. Les motivations des geth doivent rester floues. De même, Javik Arsan ne doit pas être retrouvé, ces éléments faisant partie d'une trame de fond qui donnera lieu à d'autres scénarios dans le cadre d'une campagne.

Les joueurs pourront se sentir un peu frustrés mais ils auront tout de même accompli des tâches importantes :

Mettre en évidence que les geth semblent sortir de l'ombre et préparer quelque chose.

Sauver le docteur Liana T'Soni des griffes des geth et la mettre en lieu sûr.



CHAPITRE 4



PERSONNAGES





PNJ PRINCIPAUX

LIARA T'SONI

Jeunesse

Asari, fille de la Matriarche Benezia, une importante figure dans le système social matriarcal des Asari. Son « père » est également une asari dont l'identité a toujours été tenue secrète par sa mère et dont elle n'a découvert l'identité que très récemment (la matriarche Aethyta). Elle est donc une « sang pur ». Sa mère, sous l'influence des Moissonneurs et grâce à l'endoctrinement, a été tuée par un commando dirigé par Shepard.

Née en 2077, Liara est à peine adulte selon les critères asari, n'étant âgée que de 128 ans. Malgré son jeune âge, elle est d'un tempérament posé et assez froid. Elle s'est construite une carapace derrière laquelle vit encore une jeune asari blessée par la vie. Mais face à des émotions fortes, sa carapace se fissure facilement et sa fragilité devient flagrante.

Le docteur Liara T'Soni est une scientifique spécialisée dans l'étude des Prothéens, espèce qui la fascine depuis son plus jeune âge. Malgré sa jeunesse, Liara est l'une des plus grandes spécialistes vivantes des Prothéens. Bien qu'elle soit une puissante biotique, Liara préfère la tranquillité des sites de fouille et des laboratoires de recherche aux zones de combat.

Guerre du dernier cycle

Liara a joué un rôle important durant la Guerre du Dernier Cycle, puisque c'est elle qui informe le Conseil de l'existence du « Creuset ». Elle a également participé à la traque du « Courtier de l'Ombre », dont elle a pris la place après que celui-ci ait été tué par Shepard. Elle profita de cette position afin d'obtenir de nombreuses informations utiles pour gagner la guerre contre les Moissonneurs.

Liara était également présente lorsque le Commandant Shepard a découvert [Javik Arsan](#) sur Eden Prime. La découverte d'un prothéen vivant a été pour elle un événement sans précédent. Elle s'est alors empressée de lui poser mille et une questions afin d'étancher sa soif de connaissance sur le monde et la culture prothéenne. Son

enthousiasme est cependant vite retombé face au comportement froid et hautain de [Javik Arsan](#). Par ailleurs, la découverte du caractère impérialiste et dictatorial de la société prothéenne l'a profondément déçue.

Nouvelle ère

Suite à la guerre du dernier cycle et la découverte de Javik, elle renonce à sa carrière de Courtier de l'Ombre et accepte de travailler pour le conseil, en collaboration avec [Javik Arsan](#), afin de partir à la recherche de nouveaux artefacts Prothéens et d'apporter son aide pour les étudier. Elle intègre ainsi le projet « Primogène », qui vise à utiliser au mieux les connaissances de Javik pour parfaire la compréhension des technologies prothéennes. La présence de Javik est en effet un atout inestimable pour localiser des artefacts et comprendre leur fonctionnement. Bien que Javik ne soit pas un scientifique, il dispose d'un savoir très précieux.

Le travail de Liara est tenu secret, ainsi que l'existence de [Javik Arsan](#). En effet, celui-ci est trop précieux pour que le conseil se permette de le laisser se faire kidnapper ou tuer par des personnes mal intentionnées. Concernant les travaux de Liara, le conseil préfère éviter qu'ils ne tombent entre les mains de races non Conciliennes ou de groupes extrémistes.

Les relations entre Javik et Liara sont cordiales, même si Liara a fini par développer une forme de respect et d'empathie envers Javik dont elle imagine l'infinie solitude que représente le fait d'être le dernier représentant d'une civilisation entière.

Les dernières semaines

Durant les semaines précédant l'attaque des butariens, Liara se trouvait sur la base secrète de [Tau Volantis](#). Elle est arrivée sur cette base un an auparavant, afin d'étudier avec l'aide de [Javik Arsan](#) l'artefact Prothéen situé sur place. Elle était également accompagnée de [Treeya Axura](#), une jeune asari dont elle est le mentor scientifique depuis près de 30 ans. Récemment, elle avait débuté une liaison avec [Safi Kazaadij](#), une scientifique humaine spécialisée en xéno-technologie.



JAVIK ARSAN

Guerre du dernier cycle

Javik est un Prothéen découvert par le commandant Shepard sur Eden-Prime durant la guerre du dernier cycle. Il était à la tête d'une armée sensée être placée en stase pour reconstruire la civilisation Prothéenne après le départ des Moissonneurs, mais leur base a été découverte et pratiquement détruite. Il est finalement le seul à avoir pu être placé en stase.

Nouvelle ère

Après la guerre du dernier cycle, Javik a demandé l'aide du conseil afin de tenter de retrouver des survivants de son espèce, placés dans des caissons de stase sur différentes planètes. Le conseil accepta la demande et des missions furent lancées. Cependant, toutes les bases retrouvées avaient été détruites par les moissonneurs durant le précédent cycle. Javik finit par se rendre à l'évidence : il était bel et bien le dernier Prothéen vivant.

Il prit alors conscience qu'il représentait une denrée rare et qu'il lui serait impossible d'avoir une vie normale au sein de la communauté galactique. Il accepta donc de vivre une vie de semi-reclus, aidant les scientifiques Conciliens en échange d'une vie confortable et de l'opportunité de visiter la galaxie en toute sécurité afin de découvrir les mondes et races de ce cycle. Le conseil mit ainsi en place le projet « Primogène », visant à exploiter au mieux les connaissances de Javik sur la technologie prothéenne.

Javik est libre d'aller et venir à sa guise mais il préfère ne pas se montrer en public afin d'éviter de trop attirer l'attention sur lui.

Javik ne présente pas un caractère facile ni une personnalité joviale. Il est d'un abord froid et hautain même si au contact des races Conciliennes, il a fini par s'adoucir légèrement. Toutefois, il considère toujours que les races de ce cycle sont très inférieures aux Prothéens et reste profondément aigri qu'elles soient désormais maîtresses de la galaxie.

ANDO KIMURA

Ando Kimura est un humain de 52 ans, de père Japonais et de mère Européenne. A 18 ans, il s'est engagé chez les Soleils Bleus, au sein desquels il devint rapidement un excellent mercenaire. Il sera promu chef de groupe à 23 ans. En plus d'être un excellent combattant, il est malin, sait se faire respecter et se trouve être très doué pour les relations humaines. A 32 ans, on lui propose de devenir recruteur. A 36, il devient « chargé de clientèle », devant ainsi vendre les prestations des Soleils Bleus et trouver de nouveaux clients. A 39 ans, il décide de se lancer à son compte, grâce au carnet d'adresse qu'il s'est forgé. Il devient courtier indépendant, se chargeant de mettre en relation des groupes de mercenaires free-lance et des clients. Il prend 30 % sur les cachets des mercenaires. C'est une part importante, mais les mercenaires y trouvent leur compte, car sans courtiers, ils auraient beaucoup plus

de mal à trouver du travail.

Il est accompagné en permanence d'une jeune asari de 96 ans, Voïra lessidri, ainsi que de deux gardes du corps turiens. Voïra est sa maîtresse et peut faire office de garde du corps si cela s'avère nécessaire. Elle est fascinée par Ando et clairement amoureuse. Ando a quand à lui de l'affection pour la jeune asari mais rien de plus.

Ando est très prudent. Ainsi, il ne rencontre jamais directement ses clients et il ne rencontre les mercenaires qui travaillent pour lui qu'une seule fois, lors de leur recrutement. De plus, il n'a pas de quartier général et voyage régulièrement d'un bout à l'autre des systèmes terminus. Son nom est connu du MDC mais il n'est pas activement recherché car il opère dans les systèmes terminus et que son activité n'est pas directement illégale. Il joue subtilement à la frontière entre la légalité et l'illégalité afin de ne pas s'attirer d'ennuis inutiles. Après tout, il ne fait que mettre des gens en relation !

Si les joueurs veulent le rencontrer, le plus simple est sans doute de se faire passer pour des mercenaires qui souhaitent entrer dans son carnet d'adresse pour trouver des contrats. Dans ce cas, Ando leur donnera rendez-vous sur Oméga pour les jauger afin de savoir s'ils sont dignes d'intérêt.

Ce qu'il sait de l'affaire de Tau Volantis :

Le 1^{er} février, il a reçu un premier contact par mail, lui demandant s'il était en mesure d'effectuer n'importe quel contrat, y compris des contrats contre les intérêts de la Citadelle. Le contact demandait également s'il acceptait tout type de client, en insistant sur ce dernier point. Il répondit par l'affirmative aux deux questions, pensant avoir affaire à des débutants.

Le 2 février, il reçoit un nouveau mail demandant s'il est prêt à travailler avec Geth (et non avec « les geth », cette nuance fine peut être remarquée par une personne ayant une excellente connaissance des geth. Elle semble indiquer que le message provient bien des geth, car ils se nomment eux-même « Geth », au singulier, considérant être une seule entité). Ando ne donne pas suite, croyant avoir affaire à un canular.

Le 9 février, il reçoit un nouveau mail. « *Ainsi vous ne souhaitez pas travailler avec Geth ? Notre demande est des plus sérieuses et notre récompense substantielle* ». Il décide finalement de répondre et demande une avance afin de s'assurer que le client est sérieux. Geth ou pas, « *money is money !* ».

Le 10 février, il reçoit un nouveau mail avec la demande du client : il s'agit de se rendre sur une base pour y récupérer deux personnes et un artefact. Le client demande à ce que les mercenaires soient butariens. L'avance demandée est versée.

Le 12 février il contacte [Gorek Ran'shah](#) pour lui proposer le contrat. Ce dernier accepte.



Le 19 février, Gorek lui indique qu'il a rencontré le client et qu'il s'agit bien de geth. La mission est planifiée pour le 12 mars.

Le 3 mars, il reçoit un dernier mail du client, lui indiquant que la mission doit être avancée. Elle doit être réalisée au plus vite, le lendemain au plus tard. Il transmet l'information à Gorek.

PNJ SECONDAIRES

GOREK RAN'SHAH

Chef du groupe de mercenaires responsable de L'attaque de la base de Tau Volantis. Son groupe travaille en « freelance » et utilise les services d'Ando Kimura, un courtier en mercenaires, afin de trouver des contrats.

TREEYA AXURA

Treyya est une jeune scientifique asari spécialisée dans l'étude des artefacts Prothéens. Elle a rencontré Liara T'Soni il y a environ 30 ans alors qu'elle terminait ses études. Liara est devenue son mentor en matière de recherche sur les prothéens. Elle a un respect sans bornes pour elle.

Treyya a été tuée lors de L'attaque de la base de Tau Volantis.

SAFI KAZAADJI

Safi est une humaine d'origine africaine âgée de 29 ans. C'est une scientifique spécialisée en xéno-technologie (l'étude des technologies non humaine). Elle travaille pour l'alliance depuis 3 ans et a rejoint l'équipe de Tau Volantis il y a 6 mois. Elle s'est rapidement rapprochée de Liara T'Soni avec qui elle a entamé une liaison amoureuse.

Safi a été tuée lors de L'attaque de la base de Tau Volantis.



FICHES DE PERSONNAGE

ADVERSAIRES DE LA GROTTTE DE TAU VOLANTIS

Butarien 1		Machiniste			Solem Red'han			
Intelligence ●●●○○	Force ●●●○○	Présence ●●●○○	Altération ○○○○○	Santé				
Astuce ●●●○○	Dextérité ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Intégration ○○○○○	■■■■■■□□				
Résolution ●●●○○	Vitalité ●●●○○	Sang-Froid ●●○○○	Masse ●●●●○	□□12343				
Mental (-3)	Physique (-1)	Social (-1)	Biotique	Armure				
Bricolage ●●●○○	Arme à feu ●●●○○	Baratin ○○○○○	Ézo / round 0	Armure ●●○○○				
Interface ●●●○○	Arme blanche ○○○○○	Empathie ●○○○○	Portée de base 0	Cellules ●●●○○○				
Investigation ●○○○○	Athlétisme ●●○○○	Expression ●●○○○	Barrière	Malus dextérité 0				
Science ●●●○○	Bagarre ●○○○○	Intimidation ○○○○○	□□□□□□□□□□	Malus discrétion -1				
Technologie ●●●○○	Discrétion ●○○○○	Persuasion ●●○○○	□□□□□□□□□□	Malus biotique -1				
Talents	Avantages	Défense 3	Ézo	Énergie				
Engins de combat ●●●●○	Oeil de lynx ●●●●○	Initiative 5	■■■■■■■■■■	□□□□□□□□□□■■■				
Piratage ●●●○○	Concentration ●●○○○	Vitesse 6	■■■■■■■■■■	Boudier				
Sabotage ●●●○○	○○○○○	Perception 5		□□□□□□□□□□□□□□				
○○○○○	○○○○○	Armes		■■■■■■■■■■■■■■■■■■				
○○○○○	○○○○○	Nom	AF	Armure	Cap.	Portée	Dégâts	Reload
○○○○○	○○○○○	Fusil d'assaut	0	0	12	15 / 30 / 60	1D8+1	2
○○○○○	○○○○○	Fusil à pompe	0	+1	3	3 / 6 / 12	2D4+3	1

Butarien 2		Commando			Anto Tagarn			
Intelligence ●●○○○	Force ●●●○○	Présence ●●●○○	Altération ○○○○○	Santé				
Astuce ●●●○○	Dextérité ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Intégration ○○○○○	■■■■□□□□				
Résolution ●●○○○	Vitalité ●●●●○	Sang-Froid ●●○○○	Masse ●●●●○	□□12343				
Mental (-3)	Physique (-1)	Social (-1)	Biotique	Armure				
Bricolage ○○○○○	Arme à feu ●●●○○	Baratin ●●○○○	Ézo / round 0	Armure ●●●○○				
Interface ●○○○○	Arme blanche ○○○○○	Empathie ●○○○○	Portée de base 0	Cellules ●●●○○○				
Investigation ●○○○○	Athlétisme ●●●○○	Expression ●○○○○	Barrière	Malus dextérité 0				
Science ○○○○○	Bagarre ●●●○○	Intimidation ●●○○○	□□□□□□□□□□	Malus discrétion -1				
Technologie ●○○○○	Discrétion ●○○○○	Persuasion ○○○○○	□□□□□□□□□□	Malus biotique -1				
Talents	Avantages	Défense 3	Ézo	Énergie				
Infanterie ●●●●○	Oeil de lynx ●●●●○	Initiative 7	■■■■■■■■■■	□□□□□□□□□□■■■				
Vétéran ●●●○○	Sens du danger ●●○○○	Vitesse 6	■■■■■■■■■■	Boudier				
Corps à corps ●●○○○	Réflexes rapides ●●○○○	Perception 5		□□□□□□□□□□□□□□				
○○○○○	Sprinteur ●●○○○	Armes		■■■■■■■■■■■■■■■■■■				
○○○○○	○○○○○	Nom	AF	Armure	Cap.	Portée	Dégâts	Reload
○○○○○	○○○○○	Fusil d'assaut	0	0	12	15 / 30 / 60	1D8+1	2
○○○○○	○○○○○	Fusil à pompe	0	+1	3	3 / 6 / 12	2D4+3	1



Butarien 3 Commando Groto Amon

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

Mental (-3)

Bricolage ○○○○○

Interface ●○○○○

Investigation ●●○○○

Science ○○○○○

Technologie ●○○○○

Physique (-1)

Arme à feu ●●●●○

Arme blanche ○○○○○

Athlétisme ●●●○○

Bagarre ●●●○○

Discrétion ●○○○○

Social (-1)

Baratin ●●○○○

Empathie ●○○○○

Expression ●○○○○

Intimidation ●●●○○

Persuasion ○○○○○

Talents

Infanterie ●●●●○

Vétéran ●●●●○

Corps à corps ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Avantages

Oeil de lynx ●●●●○

Sens du danger ●●○○○

Réflexes rapides ●●●○○

Sprinteur ●●○○○

Concentration ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Défense	3
Initiative	10
Vitesse	8
Perception	6

Armes

Nom	AF	Armure	Cap.	Portée	Dégâts	Reload
Fusil d'assaut	0	0	12	15 / 30 / 60	1D8+1	2
Fusil à pompe	0	+1	3	3 / 6 / 12	2D4+3	1

Biotique

Ézo / round 0

Portée de base 0

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

Amure

Armure ●●●●○

Cellules ●●●●○

Malus dextérité -2

Malus discrétion -1

Malus biotique -3

Énergie

□□□□□□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□□□□□

□□□□□■■■■■■■■■■

Butarien 4 Foudre de guerre Orhan Ishak

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

Mental (-3)

Bricolage ○○○○○

Interface ●○○○○

Investigation ●○○○○

Science ○○○○○

Technologie ●○○○○

Physique (-1)

Arme à feu ●●●○○

Arme blanche ○○○○○

Athlétisme ●●○○○

Bagarre ●●○○○

Discrétion ●○○○○

Social (-1)

Baratin ●○○○○

Empathie ●●○○○

Expression ●○○○○

Intimidation ●●○○○

Persuasion ○○○○○

Talents

Lévitacion ●●●○○

Fortification ●●○○○

Télékinésie ●●●○○

Vétéran ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Avantages

Oeil de lynx ●●●●○

Biotique ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Défense	3
Initiative	6
Vitesse	6
Perception	6

Armes

Nom	AF	Armure	Cap.	Portée	Dégâts	Reload
Carniflex	0	-2	6	8 / 16 / 32	1D8	2
Fusil d'assaut	0	0	12	15 / 30 / 60	1D8+1	2

Biotique

Ézo / round 2

Portée de base 60

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

■■■■■■■■■■

■□□□□□□□□□

Amure

Armure ●●●○○

Cellules ●●●○○○

Malus dextérité -1

Malus discrétion -1

Malus biotique -1

Énergie

□□□□□□□□□□□■

Bouclier

□□□□□□□□□□□□

■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Butarien 5 Franc-tireur Slam Emrah

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

Mental (-3)

Bricolage ○○○○○

Interface ●●●○○

Investigation ○○○○○

Science ○○○○○

Technologie ●●●○○

Physique (-1)

Arme à feu ●●●○○

Arme blanche ○○○○○

Athlétisme ●●○○○

Bagarre ●○○○○

Discrétion ●●●○○

Social (-1)

Baratin ●○○○○

Empathie ●○○○○

Expression ○○○○○

Intimidation ●○○○○

Persuasion ●○○○○

Talents

Infanterie ●●○○○

Vétéran ●●●○○

Tueur de l'ombre ●●●○○

Techno combat ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Avantages

Oeil de lynx ●●●●○

Réflexes rapides ●●●○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Défense	3
Initiative	9
Vitesse	7
Perception	5

Armes

Nom	AF	Armure	Cap.	Portée	Dégâts	Reload
Carniflex	0	-2	6	8 / 16 / 32	1D8	2
Fusil à pompe	0	+1	3	3 / 6 / 12	2D4+3	1

Biotique

Ézo / round 0

Portée de base 0

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

Amure

Armure ●●○○○

Cellules ●●●●○

Malus dextérité 0

Malus discrétion -1

Malus biotique -3

Énergie

□□□□□□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□



ADVERSAIRES DE LA BASE GETH DE TIBOR

Soldat

Intelligence	●●○○○	Force	●●●○○	Arme à feu	●●●○○	Santé	□□□□□□□□
Astuce	○○○○○	Dextérité	●●●○○	Athlétisme	●●●○○		□□□□□□□□
Résolution	●●○○○	Vitalité	●●●○○	Bagarre	●●○○○		□□□□□□□□
Défense	2	Initiative	5	Perception	7	Armure	2

Armes							Bouclier
Nom	AF	Armure	Capacité	Portée	Dégâts	Reload	□□□□□□□□
Fusil à impulsions	4 / 1 / -1	0	20	20/40/80	1D4	4	□□□□□□□□
							□□□□□□□□
							■

Soldat

Intelligence	●●○○○	Force	●●●○○	Arme à feu	●●●○○	Santé	□□□□□□□□
Astuce	○○○○○	Dextérité	●●●○○	Athlétisme	●●●○○		□□□□□□□□
Résolution	●●○○○	Vitalité	●●●○○	Bagarre	●●○○○		□□□□□□□□
Défense	2	Initiative	5	Perception	7	Armure	2

Armes							Bouclier
Nom	AF	Armure	Capacité	Portée	Dégâts	Reload	□□□□□□□□
Fusil à impulsions	4 / 1 / -1	0	20	20/40/80	1D4	4	□□□□□□□□
							□□□□□□□□
							■

Soldat d'élite

Intelligence	●●●○○	Force	●●●●○	Arme à feu	●●●○○	Santé	□□□□□□□□
Astuce	○○○○○	Dextérité	●●●○○	Athlétisme	●●●○○		□□□□□□□□
Résolution	●●●○○	Vitalité	●●●○○	Bagarre	●●○○○		□□□□□□□□
Défense	3	Initiative	6	Perception	8	Armure	4

Armes							Bouclier
Nom	AF	Armure	Capacité	Portée	Dégâts	Reload	□□□□□□□□
Fusil à impulsions	4 / 1 / -1	0	20	20/40/80	1D4	4	□□□□□□□□
Fusil plasma	-				2D4+4/1D4+4/1D6		□□□□□□□□
							■

Soldat d'élite

Intelligence	●●●○○	Force	●●●●○	Arme à feu	●●●○○	Santé	□□□□□□□□
Astuce	○○○○○	Dextérité	●●●○○	Athlétisme	●●●○○		□□□□□□□□
Résolution	●●●○○	Vitalité	●●●○○	Bagarre	●●○○○		□□□□□□□□
Défense	3	Initiative	6	Perception	8	Armure	4

Armes							Bouclier
Nom	AF	Armure	Capacité	Portée	Dégâts	Reload	□□□□□□□□
Fusil à impulsions	4 / 1 / -1	0	20	20/40/80	1D4	4	□□□□□□□□
Fusil plasma	-				2D4+4/1D4+4/1D6		□□□□□□□□
							■

Geth Prime

Intelligence	●●●●○	Force	●●●●●●○	Arme à feu	●●●●○	Santé	□□□□□□□□□□
Astuce	○○○○○	Dextérité	●●●●○	Athlétisme	●●●○○		□□□□□□□□□□
Résolution	●●●●○	Vitalité	●●●●○	Bagarre	●●●○○		□□□□□□□□□□
Défense	4	Initiative	8	Perception	10	Armure	6

Armes							Bouclier
Nom	AF	Armure	Capacité	Portée	Dégâts	Reload	□□□□□□□□□□
Dragon	3 / 0 / -3	0	20	15/30/60	1D8	4	□□□□□□□□□□
							□□□□□□□□□□
							□□□□□□□□□□





MASS EFFECT™ NOUVELLE ÈRE

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

www.masseffectnouvelleere.net