

RÉSERVÉ EXCLUSIVEMENT  
AU MENEUR DE JEU

A detailed promotional artwork for the video game Mass Effect: Nouvelle Ère. The scene is set in a dark, atmospheric environment with a textured, brownish-grey background. In the upper left, a blue-skinned alien with a white, ethereal energy field around its hand looks towards the viewer. To its right, a large, imposing figure in dark, segmented armor with glowing red lines stands prominently. In the lower left, a large, metallic, insect-like creature with glowing orange lights is shown in profile. In the center, a smaller alien with a red eye and glowing green armor looks forward. To the right of the center, a female character in dark N7 military armor with a glowing green visor looks towards the viewer. In the background on the right, a large, muscular alien with a wide, toothy grin is visible. The overall lighting is dramatic, with highlights on the characters' armor and skin, and a soft glow from the energy field on the left. The bottom of the image features the game's title and publisher information.

**MASS**  
**EFFECT**  
NOUVELLE ÈRE

UNIVERS

## AUTEURS

---

### Auteur

Renaud Lottiaux

**Les textes décrivant l'univers officiel de Mass Effect  
sont des plagats éhontés des sources suivantes**

Les codex des jeux vidéos

Le site de Mass Effect Saga

Le site de Mass Effect Wiki (version anglaise)

**Ces sources ont toutefois été fusionnées, mises en cohérence  
et expurgées des références trop appuyées aux jeux vidéos.  
Bref, j'ai quand même bossé un peu !**

### Relecture

Paul Le Nouvel

## ILLUSTRATIONS

---

### Couverture

Création originale de Rekyua

### Mise en page

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

Renaud Lottiaux

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

Livres édités par Bioware : The Art of the Mass Effect Universe.

Artistes DeviantArt : Eddy Shinjuku, Michael Lam, Euderion, Kaff33nd, RenderEffect-Dan, Odrobinka  
et quelques cyber-artistes inconnus...

## REMERCIEMENTS

---

**Je tiens tout d'abord à remercier BioWare, Electronics Arts  
et toutes les personnes impliquées dans la franchise Mass Effect  
pour le fantastique travail qu'ils ont réalisé sur la création de l'univers de Mass Effect.**

### Un immense merci à mes joueurs réguliers

qui m'ont soutenu et ont testé le jeu depuis sa création

Nicolas « *Lenka* » Vanacker, Damien « *Seliana* » Pinel

Anthony « *Skard* » Botrel, Laurent « *Solas* » Cosson, Alexandre « *Ray'Nal* » Garcia Mayans

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

## MENTIONS LÉGALES

---

**Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel  
inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronics 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, Electronics Arts ou White Wolf Publishing,  
Il est toutefois réalisé avec le consentement de Bioware.**

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



# TABLE DES MATIÈRES

<b>NTRAME DE FOND.....</b>	<b>4</b>
Nouvelles ères.....	6
Prodrome.....	6
Assimilation.....	12
Empire et Conseil.....	14
<b>UNIVERS.....</b>	<b>16</b>
Organisation politique.....	18
Économie galactique.....	19
Divers.....	19
Groupes terroristes.....	21
Biotique.....	22
Éléments d'enquête.....	23
<b>ESPÈCES.....</b>	<b>24</b>
Asari.....	27
Butariens.....	35
Drell.....	45
Elcors.....	53
Galariens.....	59
Geth.....	69
Hanari.....	79
Krogans.....	91
Léviathans.....	105
Quariens.....	109
<b>CHRONOLOGIE.....</b>	<b>124</b>
710.....	127
1850.....	127
1895.....	127
1896.....	127
2171.....	127
2186.....	127
2187.....	127
2189.....	127
2190.....	127
2194.....	127
2195.....	127

2199.....	127
2203.....	127
2205.....	127
2206.....	127
2207.....	127
<b>LIEUX.....</b>	<b>128</b>
Espace Concilien.....	131
Systèmes Terminus.....	139
Travée de l'Attique.....	142
Espace Geth.....	143
Espace Butarien.....	145
<b>PERSONNAGES.....</b>	<b>148</b>
Asari.....	151
Butariens.....	156
Drells.....	159
Elcor.....	161
Galariens.....	161
Geth.....	163
Hanari.....	165
Humains.....	166
Krogans.....	166
Quariens.....	172
Turiens.....	176

## Avertissement

Ce document est une version de travail. Ainsi, il est très incomplet, n'a pas été relu et contient probablement des incohérences. Par ailleurs, l'organisation sera probablement modifiée de manière importante dans les versions futures.

J'ai toutefois mis cet ouvrage en ligne afin de donner un premier aperçu de la trame de fond et de l'univers aux meneurs de jeux intéressés par Mass Effect : Nouvelle Ère. Ceux-ci trouveront également des informations supplémentaires sur certains éléments abordés dans les scénarios déjà publiés.

Soyez donc indulgents à la lecture de ce document !

Merci par avance.

# CHAPTER 1





TRAME DE FOND



## NOUVELLES ÈRES

L'univers de Mass Effect : Nouvelle Ère propose un arrière plan général inédit permettant de plonger vos joueurs dans des aventures épiques dignes de celles vécues par le commandant Shepard. Néanmoins, il n'est plus question ici de moissonneurs, ceux-ci ayant déjà fait l'objet de nombreuses aventures vidéo-ludiques. Mais avant d'aller plus loin, arrêtons nous un instant sur le titre de ce jeu de rôle : « Nouvelle Ère ».

### LA FIN D'UN CYCLE

Que se cache-t-il vraiment sous ce terme de « nouvelle ère » ? Une nouvelle ère pour les races conciliennes, sans aucun doute. Enfin débarrassées de la menace des moissonneurs, les races organiques de ce cycle vont pouvoir continuer à évoluer sans la menace d'une extinction massive et foudroyante. Une telle situation ne s'est pas produite depuis des millions d'années, depuis la création des moissonneurs. Qui peut alors prédire jusqu'où les asari, les turiens, les galariens, les humains, les volus et toutes les autres espèces galactiques vont pouvoir évoluer ?

Et quelles nouvelles races vont émerger et rejoindre cette communauté ? La communauté galactique parviendra-t-elle à maîtriser la technologie des relais et ainsi créer ses propres systèmes de voyage galactique. La Voix Lactée ne risque-t-elle pas de devenir trop petite face à une civilisation qui ne connaît plus de limites à son expansion ?

Mais avant de se poser toutes ces questions, une autre plus cruciale et plus immédiate se pose : à qui a le plus profité cette Guerre du Dernier Cycle ?

### UNE NOUVELLE ÈRE

Derrière l'euphorie que constitue la survie des espèces galactiques à un cataclysme cyclopéen, se cache une vérité qui ne tardera pas à éclater au grand jour. Contrairement à ce que pensent la plupart des créatures organiques, les grands gagnants de cette Guerre du Dernier Cycle ne sont pas les espèces conciliennes, mais les prothéens !

Menacés d'extinction lors du précédent cycle, ils avaient préparés leur retour en plaçant des centaines de millions

de combattants en sommeil delta dans de gigantesques complexes. Objectif : revenir lors du cycle suivant, dominer les races organiques émergentes et prendre les devants afin de gagner la prochaine guerre contre les moissonneurs.

Or, tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Grâce à des prothéens endoctrinés, les moissonneurs ont eu vent de ce plan et ont détruit tous les complexes. Ce dur revers ne marquait cependant pas la fin des prothéens. Dans un ultime élan de survie, les prothéens ont mit en place un nouveau plan, très loin d'être parfait et à l'issue plus qu'incertaine. Mais ce plan a fonctionné et une « nouvelle ère » s'ouvre à l'Empire Prothéen !

Bien entendu, les choses ne seront pas simples pour ce nouvel empire, mais l'avenir va s'avérer encore plus compliqué pour les espèces conciliennes qui cette fois ne vont pas devoir lutter pour leur survie, mais pour leur indépendance.

### TROIS PÉRIODES

Le retour des prothéens sur la scène galactique va influencer l'histoire concilienne de manière spectaculaire et irréversible. Les bouleversements à venir seront plus tard segmentés par les historiens en trois périodes distinctes : le Prodrome l'Assimilation et la période de l'Empire et Conseil.

Ces trois périodes permettent de plonger les joueurs dans trois ambiances très différentes, dont les enjeux spécifiques ouvrent la porte à des scénarios variés. Une campagne officielle dont les chapitres seront publiés régulièrement, mettra l'accent sur les événements majeurs des deux premières périodes.

## PRODROME

La première période de la nouvelle ère commence durant la Guerre du Dernier Cycle, plus précisément le 21 octobre 2186, lorsque le commandant John Shepard, le Docteur Liara T'Soni découvrent sur Eden Prime le corps de Erreur : source de la référence non trouvée dans un caisson de sommeil delta. Cette découverte qui peut sembler anodine au milieu d'un conflit galactique, sera le point de départ d'un bouleversement majeur dont le point culminant se produira 20 ans plus tard.

## LE DERNIER DES PROTHÉENS ?

Contrairement à ce que pensent le commandant John Shepard, le Docteur Liara T'Soni et les rares personnes ayant connaissance de l'existence de Erreur : source de la référence non trouvée, celui-ci n'est pas le dernier représentant de son espèce. Des centaines de millions d'autres prothéens sont en sommeil, cachés dans le vide interstellaire, attendant d'être réveillés.

Il ne s'agit là que d'une infime fraction de la population prothéenne qui dominait la galaxie durant le cycle précédent. Moins de un pour cent, si l'on ne compte que les prothéens « purs », c'est à dire en excluant les races inféodées et assimilées par les prothéens.

Bien qu'en grande infériorité numérique, les prothéens espèrent bien reprendre la place qui est la leur au sommet de la pyramide sociale galactique. Pour cela, ils vont s'appuyer sur l'effet de surprise, l'intimidation et leur supériorité technologique. Mais avant tout cela, le destin du nouvel Empire Prothéen reposait entre les mains de Erreur : source de la référence non trouvée.

## MYSTIFICATION

La première chose que devait entreprendre Javik était de s'assurer qu'aucun doute ne puisse être émit à son encontre et qu'il puisse agir librement sans éveiller les soupçons. Pour cela, il se lançait dans une grande opération de mystification, visant à prouver qu'il était bien le dernier prothéen vivant.

A vrai dire, très peu de gens se méfiaient de Javik et personne ne pouvait imaginer un retour des prothéens, cette race étant considérée comme éteinte depuis 50 000 ans par les plus grands scientifiques, victimes des moissonneurs lors du cycle précédent. Même si tout était fait pour éviter que Javik ne soit considéré comme une bête de foire, c'était pourtant bel et bien le cas. Sa liberté d'action était très relative. Il pouvait en théorie aller où bon lui semblait, mais on lui expliquait qu'il ne fallait pas

prendre de risque, sa personne pouvant attirer de nombreuses convoitises, il courait le risque de se faire kidnapper par des personnes mal intentionnées.

Afin de lever tous les doutes sur sa personne et de gagner en liberté d'action, Javik débuta une grande opération de séduction. Pour cela, il demanda l'aide du Conseil afin de fouiller les différentes planètes où nombre de ses congénères avaient été placés en sommeil delta afin d'échapper à l'éradication. Le Conseil accepta sa requête, compatissant devant celui qui était sans doutes le dernier représentant de son espèce, mais surtout, alléché par les nombreuses découvertes scientifiques qui seraient sans aucun doute à la clé.

Ainsi, de nombreuses missions furent lancées, Javik indiquant la position des planètes refuges dont il avait connaissance. Bien entendu, à chaque fois, les explorateurs ne découvraient qu'un champ de ruine. En effet, le premier plan de sauvegarde de l'espèce prothéenne avait été un échec total, tous les sites d'enfouissement de caissons de sommeil avaient été découverts et méticuleusement détruits par les moissonneurs, et cela, Javik le savait pertinemment.

Mais Javik jouait son rôle. Lors de l'arrivée sur une nouvelle planète, il fondait des espoirs de revoir enfin d'autres membres de son espèce et feignait la mélancolie lorsque l'évidence s'offrait à tous : il n'y avait aucun survivant.

Et cela fonctionna à merveille durant les deux années au cours desquelles les missions successives se rendirent sur tous les sites indiqués par Javik. Après cela, tout le monde était convaincu que Erreur : source de la référence non trouvée était bien le dernier représentant vivant de la civilisation prothéenne. Il pouvait désormais commencer à agir, sans craindre que les plus paranoïaques des amiraux ne puissent imaginer que les prothéens représentent une menace ; surtout lors la phase finale du plan, où certains événements seraient susceptibles d'attirer l'attention du Conseil.

Après cette période d'exploration des sites prothéens de



sommeil delta, le Conseil proposa rapidement à Javik une forme de collaboration. Les connaissances de Javik, même s'il n'était pas un scientifique, étaient uniques et pouvaient permettre aux chercheurs de ce temps de réaliser de grandes avancées. Le conseil proposa ainsi à Javik d'apporter son aide aux scientifiques travaillant sur la compréhension des artefacts prothéens, en échange de tout le confort nécessaire à son existence.

Javik accepta et intégra le tout fraîchement créé « Projet Primogène ». A nouveau, il joua parfaitement son rôle, expliquant aux scientifiques le fonctionnement d'artefacts qui étaient jusqu'à présent restés des mystères. Il indiqua également la localisation d'autres dispositifs technologiques, des « artefacts », comme les appelaient les scientifiques de ce temps. Mais Javik prenait grand soin de distiller l'information avec parcimonie, s'assurant qu'il ne permettait pas aux races conciliennes d'améliorer leurs armements ou leurs moyens de défense.

Cette fois, il était définitivement au dessus de tout soupçons et avait la liberté de se déplacer comme bon lui semble, avec juste une escorte minimale, visant principalement à assurer sa sécurité. Pour ce qu'il avait à faire, cela ne poserait pas de problèmes.

## LE RÉVEIL

Sa première action, ce pour quoi il avait été placé en sommeil, était de déclencher le réveil de ses congénères, placés en sommeil et entassés dans plus de 400 cargos géants, baptisés « Arches » et perdus dans le vide interstellaire. Ces cargos, contenant entre 0,3 à 6 millions de prothéens chacun, avaient été remplis avec ce qu'il restait de prothéens encore en vie, principalement des civils. Par groupe de 10 à 30, ils avaient navigué vers le vide interstellaire, loin de tout relais et de tout système planétaire, là où il serait impossible de les trouver. Alors, tous les prothéens avaient été placés en sommeil et tous les systèmes non vitaux avait été coupés.

Le réveil des Arches ne pouvait être déclencher que par l'un des 10 Avatars « Renaissance », laissés sur différentes planètes. Javik était l'un d'eux et non pas un Avatar « Vengeance », comme ce qu'il avait prétendu aux espèces conciliennes. Ces Avatars devaient s'assurer que les conditions étaient optimales pour déclencher le réveil de l'ensemble des autres prothéens, car il était ensuite impossible de revenir en arrière. En réalité, les Avatars auraient dû être réveillés 20 000 ans plus tôt, mais visiblement, quelque chose n'avait pas fonctionné comme prévu et il fallait faire avec.

Ainsi, Javik orienta les équipes du Projet Primogène vers Ephi, une ancienne colonie minière des Arthenni où se trouvait un communicateur en mesure de lancer le signal de réveil. Il expliqua aux scientifiques qu'il s'agissait d'un relais de communication permettant de réaliser des communications instantanées à longue distance, comme en sont capables les ansibles, mais avec un avantage de taille : les communications ne sont pas limitées à du point-à-point. Cela représentait pour les races conciliennes une avancée majeure dans le secteur des télécommunications. Javik avait partiellement et subtilement menti sur la nature exacte de l'artefact, mais les scientifiques n'étaient pas prêt

de découvrir la véritable utilité de ce dispositif.

Ainsi, Javik lança le signal de réveil, le 19 décembre 2189. Sur les Arches, l'équipage et les officiers furent réveillés. Le reste des prothéens étaient maintenus en sommeil car les Arches ne permettaient pas de faire vivre décemment autant de monde en dehors des caissons de sommeil delta. Et plus important encore, la quantité de vivre nécessaire pour nourrir une telle population durant des semaines, voir des mois, aurait inutilement encombré les Arches.

A nouveau, tout ne se passa pas comme prévu. Près d'un quart des Arches ne répondirent pas à l'appel, ce qui représentait près de 150 millions de prothéens. Ces Arches avaient été perdus pour des raisons variées, mais la plupart d'entre elles avaient été victimes de défaillances techniques. Même pour les prothéens, assurer le bon fonctionnement de millions de caissons de sommeil à bord d'un cargo durant 50 000 ans, sans aucune intervention extérieure, représentait un véritable challenge technologique. Bien entendu, les ingénieurs prothéens savaient qu'il y aurait inévitablement des pannes, causant la perte de tout ou partie des caissons, voir d'Arches entières. Mais ils n'avaient pas prévu de perdre 24 % de celles-ci.

## NOUVEAUX MONDES

Enfin réveillés après 50 000 ans de sommeil delta, les prothéens devaient avant tout s'établir sur des planètes habitables. Les arches avaient été placées dans le vide interstellaire, mais à proximité de systèmes disposant de planètes compatibles avec la vie prothéenne. Ainsi, en l'espace de deux à quatre semaines de vol SLM dans le vide spatial, toutes les arches avaient atteint une planète voisine. Ces nouveaux mondes prothéens étaient au nombre de 17 et se situaient pour la plupart dans des zones non explorées par les peuples galactiques actuels. Seules deux de ces planètes se situaient dans des zones aujourd'hui colonisées par des races conciliennes. S'installer dans ces zones étaient trop risqué, ainsi les arches concernées durent voyager discrètement à travers les relais ouverts et terminer leur voyage vers des zones non explorées en ouvrant elle-même de nouveaux relais. Cela aussi était risqué, mais moins que de s'installer durablement sur une planète sous contrôle des turiens ou des humains.

Durant la première année, la vie sur les nouveaux mondes prothéens fut particulièrement dure. Il fallait réorganiser une société permettant de produire de la nourriture, et d'offrir un confort minimum. De grandes quantités de matériel avaient été stockées à bord des arches, pour faciliter cette tâche. De plus les prothéens étaient des colonisateurs très expérimentés, mais la tâche fut particulièrement rude et ces nouveaux colons, bâtisseurs des nouveaux mondes prothéens furent rapidement considérés comme des héros par le reste de la population, qui étaient pour l'heure, toujours en caisson de sommeil delta.

Le réveil de la population fut étalé sur une année entière, permettant ainsi de faire croître au fur et à mesure les infrastructures nécessaires à la vie sur ces 17 nouveaux





mondes. Au début de l'année 2191, tous les prothéens avaient été réveillés et vivaient dans des campements certes sommaires, mais permettant d'assurer la survie de 467 millions d'individus dans des conditions satisfaisantes.

En parallèle, des vaisseaux d'exploration tentaient de rétablir des routes à travers les relais cosmodésiques des systèmes hébergeant ces nouveaux mondes. Cette tâche ne fut pas très difficile à réaliser car ces systèmes étaient connus du temps du premier empire prothéen. Il suffisait d'ouvrir à nouveau les relais que les prothéens utilisaient à l'époque. Une difficulté était que certains des relais nécessaires à ces routes se trouvaient aujourd'hui dans des zones contrôlées par les espèces « primitives » comme Javik appelaient les espèces de ce cycle. Ils essayèrent donc de trouver des routes de contournement à travers d'autres relais, ce qui ne fut pas très difficile, les prothéens disposant d'une cartographie des relais bien plus vaste que celle des espèces primitives. En quelques mois, un véritable réseau de transport avait été remis en place. Celui-ci était presque intégralement distinct du réseau utilisé par les espèces conciliennes, à quelques exceptions près. En effet, 2 relais situés dans les systèmes terminus étaient communs au 2 réseaux et permettaient de passer des mondes contrôlés par les primitifs aux mondes contrôlés par les prothéens.

## LA NOUVELLE ARMÉE PROTHÉENNE

Une fois les infrastructures en place, et la population installée, il était temps de commencer à reconstruire une armée. Les forces prothéennes de l'époque étaient en effet bien maigres. Ils avaient réussi à cacher des vaisseaux de guerre auprès des arches, mais le décompte n'était guère encourageant : 9 cuirassés, 41 croiseurs, 119 frégates et 2 porte-chasseurs. Cela représentait à peine un dixième de la flotte mobilisable par le Conseil et plus triste encore, un trentième de la flotte prothéenne du temps de son apogée.

De plus, la population prothéenne de ce nouvel empire était constituée de tous ceux qui avaient pu être sauvés, alors que l'ancien empire était déjà à genoux. Ainsi, on y trouvait surtout des civils et parmi eux, beaucoup d'enfants et de vieillards. On pouvait tout de même recenser 11 millions de militaires et 40 millions d'hommes et femmes ayant des compétences pouvant servir à une armée : entraînement militaire, navigation spatiale, etc.

Le bilan, bien que peu réjouissant, n'était pas si mauvais. Après tout, un bâtiment de guerre prothéen valait bien quatre ou cinq vaisseaux des primitifs. La technologie prothéenne surpassait en effet largement celles des espèces de ce cycle. Les vaisseaux prothéens étaient plus gros, plus puissants, mieux protégés et presque tous indétectables par les systèmes de détection des primitifs. Par ailleurs, tous les prothéens étaient de puissants biotiques et les militaires étaient particulièrement bien entraînés et efficaces. Mais il ne fallait pas se voiler la face pour autant, l'armée de ce nouvel empire prothéen, bien que constituant une sérieuse menace pour les primitifs, ne ferait pas le poids face à la flotte concilienne.

## LES GETH

Erreur : source de la référence non trouvée qui avait vécu parmi les primitifs durant plusieurs années avait une bonne vision de leur société et un élément avait attiré son attention : les geth. Pour une raison qu'il ne comprenait pas et qui dépassait même l'entendement des scientifiques prothéens du nouvel empire, les créatures organiques de ce cycle coexistaient avec une race synthétique. Certes, les geth vivaient en autarcie, semblant ignorer les organiques. Mais comment des races organiques pouvaient laisser planer une telle menace sur leur civilisation ? Les quariens furent pratiquement anéantis, et cela ne semblait pas constituer un avertissement suffisant pour les primitifs. Les organiques et les synthétiques n'ont rien en commun, leurs intérêts sont totalement divergents et mènent inévitablement à un conflit majeur durant lequel les organiques payent systématiquement un lourd tribut. Les prothéens étaient bien placés pour le savoir. Le premier empire prothéen avait dû faire face à une menace synthétique, et même si cette guerre fut gagnée, le prix en fut très élevé. Cela semblait une constante à travers les cycles. Les historiens prothéens avaient trouvé les traces d'au moins trois autres conflits de ce type durant les cycles précédents.

Mais cette nonchalance des primitifs face aux geth représentait une excellente opportunité pour les prothéens. A leurs yeux, les geth semblaient relativement primitifs et les scientifiques estimaient qu'il était possible de les asservir. Ainsi, tous les ingénieurs, scientifiques et techniciens disponibles furent affectés à une seule tâche : trouver un moyen d'asservir les geth.

Cette tâche se releva plus ardue que prévu lorsque les prothéens comprirent que les geth n'étaient pas constitués d'un ensemble d'individus indépendants. Il ne fallait pas parler « des geth », mais « de geth », une unique conscience constituée de centaines de milliards de processus hébergés dans des serveurs ou des plateformes mobiles. Un simple système de piratage ne serait pas suffisant pour asservir cette conscience. Par contre, la force de geth pouvait se transformer en faiblesse, car asservir la conscience geth, aussi difficile que fut cette entreprise, permettrait d'asservir la totalité des plateformes.

En 2194, après 4 années de recherche, les scientifiques prothéens avaient trouvés une solution. Elle était complexe et le résultat n'était pas garanti, mais les chances de succès étaient bonnes. Cette solution était « l'inception ». Les prothéens avaient créé un virus dont l'objectif était d'implanter une idée au sein de la conscience geth. Cette idée était que les véritables créateurs des geth étaient les prothéens et que les quariens n'en avaient été que les artisans maladroits. Geth devait maintenant les aider à bâtir un nouveau monde où geth et les prothéens pourraient coexister pacifiquement.

Et cette inception fonctionna. Cependant, elle ne fonctionna pas totalement, ce que les prothéens ne comprendraient que bien plus tard (voir Le schisme).

Ainsi, le 21 août 2194, les geth étaient devenus les alliés des prothéens. Des serveurs travaillant nuits et jours,



corvéables à merci et d'une puissance colossale. Avec les geth à leur service, les prothéens pouvaient maintenant défier les forces du conseil sans craintes. Toutefois, leur objectif n'était pas d'anéantir les primitifs mais de les assimiler au sein d'un nouvel empire, dont les prothéens « purs » constitueraient le sommet de la pyramide, comme cela a été le cas durant des millénaires au cours du cycle précédent.

Les prothéens voulaient donc éviter une guerre longue et meurtrière. Pour cela, ils devaient frapper fort et intimider suffisamment les primitifs pour qu'ils déposent les armes avant même qu'une guerre n'ait débuté.

## PRÉMICES

Bien que les prothéens aient réussi à soumettre les geth à leur volonté, ils ne les considéraient que comme des outils temporaires. En réalité, ils méprisaient les races synthétiques et les scientifiques étaient convaincus que tôt ou tard, les geth retrouveraient une certaine autonomie et deviendraient une menace. Ainsi, il était prévu de réduire progressivement la force militaire les geth puis de les détruire, une fois les races organiques sous leur domination.

Erreur : source de la référence non trouvée qui vivait au sein de la société galactique depuis de nombreuses années, avait identifié plusieurs espèces qui pouvaient être dominées ou assimilées rapidement : les hanari, les butariens et les quariens. Les butariens et les quariens étaient faibles et isolés du reste de la communauté galactique. Il faudrait pour chacune de ces races agir de manière spécifique et discrète dans un premier temps, mais il ne faisait aucun doute qu'elles ne pourraient s'opposer à la puissance des prothéens et de leurs alliés geth. Quand aux hanari, les premiers rapports de Javik avaient laissés les amiraux prothéens circonspects. Pourtant, il s'agissait bien d'une réalité : les hanari vouaient un culte divins aux prothéens ! Le religion « prothéenne » était très profondément enracinée dans la société hanari et il ne faisait aucun doute qu'ils seraient faciles à assimiler en utilisant ce levier.

## LES BUTARIENS

Les butariens ont été les premiers à être contactés par les prothéens. Ils étaient de loin le peuple le plus facile à dominer. Leurs forces militaires avaient été presque entièrement anéanties durant la Guerre du Denier Cycle, leur population était tombée à un niveau très faible et ils étaient totalement isolés du reste de la galaxie. De plus, la société butarienne présentait un avantage intéressant. Structurée en castes, elle se fondrait très facilement dans le moule de la société prothéenne. En promettant à la caste dirigeante une place de choix dans la pyramide sociale prothéenne, cette caste utiliserait son influence pour aider les prothéens à assimiler les butariens.

A ce stade, il est important de rappeler que les prothéens ne sont pas des esclavagistes, mais des colonisateurs. Leur objectif n'est pas d'asservir les autres races mais de les assimiler au sein de leur société pour en faire des prothéens. Bien entendu, d'un point de vue biologique les

espèces assimilées ne deviendront pas des prothéens. Mais elles finiront pas parler la même langue, avoir le même socle culturel et oublieront qu'elles étaient autrefois autre chose que des prothéens. Suivant les espèces, cette assimilation se fait plus ou moins dans la douleur. Quant aux races les plus rebelles, impropres à être assimilées, elles sont tout simplement exterminées.

Revenons aux butariens. Ils ont été contactés pour la première fois le 29 novembre 2194. Une ambassade prothéenne s'est présentée discrètement aux représentants de la nouvelle Hégémonie Butarienne. Les prothéens demandèrent aux butariens un hommage lige, en échange d'une aide substantielle afin d'améliorer les conditions de vie sur Khar'Shan et rendre aux butariens une flotte de guerre digne de ce nom. Bien entendu les butariens, fiers et indépendants, préféreraient rebâtir seuls leur monde natal, même si cela devait prendre des siècles, plutôt que de se soumettre à une autre espèce. Mais ils furent rapidement obligés de se rendre à l'évidence : la puissance des prothéens était colossale et le reste de la communauté galactique se moquait éperdument de leur sort.

Ainsi, le 3 janvier 2195, l'Hégémonie Butarienne rendit hommage aux prothéens, acceptant ainsi d'être placée sous son autorité, mais également sous sa protection. Seul le gouvernement avait connaissance de cet accord pour le moment, le reste de la population restant dans l'ignorance de l'existence des prothéens et de cet hommage. Cela devait rester ainsi jusqu'à ce que les prothéens lancent leur grande offensive pour soumettre le reste de la galaxie et débiter ce qu'ils appelaient la « grande assimilation ».

Le 19 février 2195, à la demande des prothéens, les butariens annoncèrent à la communauté galactique que plus aucune intrusion dans l'espace butarien ne sera tolérée. En d'autres termes, ils s'isolèrent totalement du reste de la galaxie. Cette annonce n'étonna pas le Conseil qui déplora toutefois cette décision.

A partir de ce moment, les prothéens tinrent leur promesse. Des millions d'unités geth furent mises à disposition des butariens afin de les aider à fabriquer des objets de première nécessité, à extraire les ressources nécessaires à la reconstruction de Khar'Shan et à la construction de vaisseaux de guerre, ainsi qu'à la production de nourriture. Ces travaux étaient réalisés sur de petites colonies butariennes afin de conserver le secret sur ces activités.

Dès lors, une embellie notable débuta sur Khar'Shan. La malnutrition disparaissait, la production de ressources minières grimpait en flèche et l'industrie semblait à nouveau en mesure de produire tout ce dont manquait les butariens. Officiellement, l'Hégémonie avait mis en place un grand programme de colonisation et celui-ci était un franc succès. La population, trop heureuse de voir sa qualité de vie s'améliorer à ce point, ne pensa pas à se questionner face à un changement aussi rapide. Les quelques esprits rebelles et trop curieux furent rapidement emprisonnés, ce qui n'est pas inhabituel dans la société butarienne, dont le gouvernement totalitaire exerçait un contrôle féroce de l'information depuis des siècles.

Dans les années qui suivirent, les prothéens



commencèrent à demander à l'Hégémonie de mettre en place les premières phases de l'assimilation, qui consistaient à déconstruire la culture butarienne. Le contrôle qu'exercerait déjà l'Hégémonie sur la société butarienne se renforçait alors fortement. Les bibliothèques furent vidées d'un grand nombre d'ouvrages, notamment ceux traitant de l'histoire butarienne. L'histoire ne fut plus enseignée, de nombreuses formes d'arts furent interdites, remplacées par de nouvelles plus conformes à l'art prothéen. Toutes les formes de religion furent interdites et de nouvelles doctrines enseignées.

Dans toutes les autres sociétés galactiques, de telles mesures auraient inévitablement déclenché une révolution. Mais les butariens, écrasés par un régime totalitaire depuis des siècles et anéantis par la Guerre du Dernier Cycle, étaient résignés et acceptaient ce nouvel ordre social imposé par l'Hégémonie. Et finalement, cela était peu de chose face à l'énorme amélioration de la qualité de vie que l'Hégémonie avait miraculeusement réussi à mettre en place.

Javik ne s'étaient pas trompé, les butariens seraient sans doute l'espèce la plus facile à assimiler. D'ici moins d'un siècle, ils seraient tous fiers d'être des prothéens !

## LES HANARI

Le 2 octobre 2195, les prothéens entrèrent secrètement en contact avec le gouvernement hanari. Pour ce dernier, ce fut un choc sans précédent. Ceux qu'ils considéraient comme des dieux, ayant offert aux hanari la conscience et la faculté de communiquer, étaient de retour et leur offraient de faire partie intégrante de la société prothéenne. Mieux, ils offraient aux hanari de devenir des prothéens à part entière.

Le gouvernement hanari accepta immédiatement et sans conditions, à la plus grande surprise des prothéens, qui n'avaient jamais rencontrés un peuple aussi enthousiaste à l'idée d'être assimilé. Une fois de plus, Javik avait vu juste. Sa connaissance des peuples de ce cycle était un avantage considérable pour accomplir les desseins du nouvel empire. C'était décidé, il serait le porte-parole officiel des prothéens auprès des primitifs une fois la grande assimilation commencée.

Les hanari faisant partie intégrante de la communauté galactique, il fallait agir avec eux de manière différente et plus subtile qu'avec les butariens. Ainsi, aucun changement visible ne serait opéré sur la société hanari jusqu'à la grande assimilation. Les hanari joueraient un rôle différent mais crucial : ils seraient les yeux et les oreilles des prothéens au sein de la communauté galactique et mieux encore, au sein du MDC et du Conseil. Des espions infiltrés jusqu'aux plus hautes sphères du pouvoir concilien et que personne ne penserait à soupçonner.

De la même manière que pour les butariens, seule l'élite dirigeante de la société hanari était informée du retour des prothéens et mettait en place les actions visant à préparer la grande assimilation.

## LES QUARIENS

La dernière espèce que Javik avait identifié comme

pouvant être approchée avant la grande assimilation était les quariens. Il fut cependant décidé qu'ils seraient contactés peu de temps avant la grande assimilation, car l'issue était très incertaine. Contrairement aux hanari, les quariens ne vouaient aucun culte aux prothéens. Par ailleurs, même s'ils vivaient en marge de l'espace Concilien, ils n'étaient pas aussi isolés que les butariens. La menace d'une extermination ne semblerait pas crédible aux dirigeants quariens, tant celle-ci ne passerait pas inaperçue bien longtemps.

Les prothéens allaient donc agir autrement. Tout d'abord, ils devaient identifier au sein de l'Amirauté les éléments ayant un profil bien particulier : une haine profonde des geth, une volonté inébranlable de reconquérir Rannoch et une bonne dose d'amertume envers le Conseil. Cela allait être le travail des espions Hanari et de Javik.

Une fois ces éléments identifiés, les prothéens entrèrent en contact avec le plus radical d'entre-eux, l'amiral Kal'Shasar vas Neema, le 7 mai 2199 afin de lui faire une proposition : l'allégeance des quariens contre l'aide des prothéens pour reconquérir non seulement Rannoch, mais tout l'espace autrefois sous domination quarienne. La démonstration du contrôle total que les prothéens avaient sur les geth était un argument majeur. Il n'y aurait même pas de combat à mener, il suffisait aux prothéens de donner l'ordre aux geth de quitter Rannoch. En l'espace d'une entrevue, les prothéens offraient aux quariens plus que le Conseil n'avait jamais proposé en plusieurs décennies. Par ailleurs, bien que les prothéens n'aient jamais mené la discussion sur ce terrain, il était évident pour l'amiral Kal'Shasar que les prothéens étaient en mesure d'anéantir l'intégralité de la Flotte Nomade en à peine quelques heures. Ainsi, Kal'Shasar était dès lors animé d'une volonté farouche de protéger son peuple en le guidant sur la voie de la collaboration avec les prothéens et de lui offrir enfin ce qu'il attendait depuis plus de trois siècles : retourner vivre sur leur monde natal. Et cela passait par ce qu'il pensait se limiter à un simple accord avec les prothéens.

Pour mener à bien cette mission, Kal'Shasar devait renforcer le courant « pro-Rannoch » au sein de l'Amirauté et du Conclave, tout en orientant la population quarienne de sorte à ce qu'elle accepte comme une évidence l'aide des prothéens lorsque le moment serait venu. Il allait dès lors axer ses actions sur les points suivants :

**Discréditer le Conseil** : le peuple quarien devait finir par être convaincu que le Conseil ne lui viendrait jamais en aide. Pire, que celui-ci prenait des décisions contraires aux intérêts quariens.

**Créer un sentiment d'insécurité** : les quariens devaient commencer à craindre de vivre au sein de la flotte nomade, rendant impératif le fait de s'installer sur une planète. Pour cela, il n'hésitera pas à faire saboter certains vaisseaux afin de mettre en évidence la vétusté de la flotte et le fait qu'il devenait urgent d'agir. Il simula également un attentat, qui fut revendiqué par le Lobby Daneel, afin de renforcer le sentiment d'insécurité et de haine de la société galactique envers les quariens.

**Renforcer sa position au sein de l'Amirauté** : il devait



rallier le maximum d'amiraux à sa cause.

Les fruits des efforts de Kal'Shasar ne seraient visibles que peu de temps avant la grande assimilation. Cela fera l'objet d'un scénario.

## PRÉMICES

En 2205, les prothéens sont pratiquement prêts à lancer la grande assimilation. Les prémices de cette opération commencent à être perceptibles, même s'il est pratiquement impossible de faire le lien avec les prothéens et de comprendre ce qui va bientôt se produire.

La première action entreprise par les prothéens est de faire sortir Javik du giron Concilien. Celui-ci va en effet devenir une pièce maîtresse de la grande assimilation, il est donc temps pour lui d'intégrer à plein temps le commandement prothéen. Pour cela, ils organisent son enlèvement par un groupe de mercenaires butariens, le tout orchestré par les geth, afin de détourner l'attention vers eux si jamais tout ne se déroule pas comme prévu. Cela fait l'objet du premier scénario de la campagne officielle : « **Tau Volantis : Renaissance** »<sup>1</sup>.

D'autres événements se produiront également et feront l'objet de scénarios. Ils permettront aux joueurs de comprendre que quelque chose est en train de se produire, mais sans réellement comprendre de quoi il s'agit. Les geth et les butariens deviendront les coupables idéaux de ces événements inquiétants. Tout cela mènera enfin à l'événement majeur de ce temps : la chute de l'espace Concilien.

## AMBIANCE ET SCÉNARIOS

La première période de la nouvelle ère permet de mettre en place des scénarios se déroulant dans un univers proche de celui des jeux vidéo. Toutes les races sont présentes et vivent dans une relative harmonie. Toutefois, il existe suffisamment de tensions et de groupuscules aux

ambitions variées pour créer des situations palpitantes.

Cette période est également l'occasion de semer des indices sur la trame de fond du nouvel Empire Prothéen, toutefois, les joueurs ne doivent à aucun moment envisager sérieusement la piste prothéenne.

## ASSIMILATION

La seconde période de la nouvelle ère commence par une action de très grande envergure menée par les prothéens. Son objectif est d'obtenir la reddition de l'ensemble des races conciliennes sans déclencher de conflit long et difficile. Pour cela, les prothéens vont détruire les organes de décision politiques et militaires de l'espace concilien et faire la preuve éclatante de leur puissance et de leur détermination.

## LA CHUTE DE L'ESPACE CONCIEN

Le 13 janvier 2207, les prothéens lancent une attaque coordonnée à grande échelle. L'opération commence en envoyant un cuirassé geth s'écraser sur l'un des relais gravitant autour de la Citadelle. L'objectif est de faire exploser le relais, comme cela avait été fait par le commandant Shepard vingt ans plus tôt sur le relais alpha du système Bahak. L'énergie issue d'une telle explosion est comparable à une petite supernova, détruisant tout ce qui se trouve dans le système planétaire. Ainsi, cette attaque aura des conséquences désastreuses : la citadelle sera presque intégralement détruite (il subsistera un bras dérivant dans le vide spatial avec une poignée de survivant à bord), ainsi que la flotte concilienne et son navire amiral, le *Destiny Ascension*. Cette action fera l'objet d'un scénario durant lequel les joueurs devront se rendre sur place afin de comprendre pourquoi la citadelle ne répond plus. Ce qu'ils y découvriront devraient les marquer profondément !

Parallèlement à cette attaque, une importante flotte geth



furtive se déploie autour de Tuchanka. La station Pildea, siège de la Mission d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne (MEDC), chargée de faire respecter la non militarisation des krogans, ainsi que les vaisseaux et autres stations présentes sur place, sont balayées par des attaques surprises. Les vaisseaux geth bénéficient pour cela d'avancées technologiques importantes apportées par les prothéens, en plus des avancées déjà obtenues auprès des moissonneurs. L'attaque est si soudaine et violente que le MEDC n'a pas le temps d'avertir le MDC. Dans les minutes qui suivent, 8 cuirassés prothéens se positionnent autour de Tuchanka et commencent à pilonner la surface. Ce bombardement durera près d'une heure et anéantira presque totalement toute vie de la surface. Les krogans, pratiquement sans aucun moyen de défense spatial, assisteront impuissant à la destruction de leur monde, qui commençait à peine à se redresser. La Coalition avait pourtant lancé un programme de restauration des batteries sol-espaces datant de l'époque de la Rébellion, mais les unités remises en état de fonctionnement étaient encore trop peu nombreuses et surtout, totalement inefficaces face aux navires de guerre prothéens.

Les prothéens avaient besoin d'un exemple édifiant en mesure d'inspirer un effroi abyssal chez les autres espèces. Les krogans en avaient fait les frais pour plusieurs raisons. La première était leur caractère profondément rebelle et belliqueux, ainsi que leur incapacité à mettre en place un gouvernement central. Cela rendait leur assimilation très problématique et incertaine. D'autre part, l'attaque et la destruction de Tuchanka était un objectif militaire ne présentant aucun problème pour les forces geth et prothéennes. Les krogans ne disposaient d'aucune flotte militaire et les forces du MEDC étaient particulièrement faibles.

A peine cette attaque terminée, des flottes geth se déploient autour des mondes natals de la plupart des autres espèces : Terre (humains), Thessia (asari), Sur'Kesh (galariens), Palaven (turiens), Irune (volus) et Dekuuna (elcors). Les flottes présentes sur place pour protéger ces mondes sont sévèrement touchées par des attaques surprises, mais nombre d'entre-elles parviennent à résister suffisamment pour que de gigantesques combats spatiaux aient lieu. Néanmoins, cela ne suffira pas et ces flottes seront intégralement détruites, écrasées par le nombre et surtout, la supériorité technologique de leurs assaillants.

Des cuirassés geth, Prothéens et Butariens se positionnent alors en orbite autour des principaux mondes habités de la galaxie, prêt à faire feu. Un message vidéo envoyé par les prothéens inonde alors l'extranet. On y voit Erreur : source de la référence non trouvée se présentant comme le porte parole du nouvel Empire Prothéens. Il indique que son peuple ne souhaite pas anéantir les mondes des espèces conciliennes mais qu'ils sont prêt à le faire et en mesure de le faire. Une vidéo montrant la destruction de la citadelle et de Tuchanka est alors diffusée pour appuyer les propos de Javik. Il demande à ce que les combats cessent, une poursuite des hostilités conduisant inévitablement à un massacre dont les prothéens sortiraient logiquement vainqueurs. Enfin, il invite un représentant de chaque espèce à se présenter afin de négocier la reddition.

Dans les états majors, dans les lieux publics, dans les foyers où ces images étaient diffusées, un silence pesant s'était installé. Même les moissonneurs n'avaient pas fait preuve d'une telle agressivité. Et pour cause, les moissonneurs ne cherchaient pas à simplement anéantir les espèces galactiques, ils voulaient les « moissonner », tâche longue et délicate, qui semblait donner un certain répit ou au moins l'illusion de pouvoir se battre et résister. Ici, les prothéens étaient en mesure de réduire à néant six des plus importantes planètes de la galaxie et ils le feraient sans hésiter en l'espace de quelques dizaines de minutes, avant même que des renforts puissent arriver.

Les turiens, les mieux à même de prendre toute la mesure de la situation, furent les premiers à déposer les armes. Ils espéraient ainsi limiter la casse et gagner du temps pour organiser une riposte. Les humains quand à eux, fidèles à leur réputation de bravoure arrogante, tentèrent de jouer la montre pour lancer une contre-attaque. A peine une flottille de l'Alliance eut-elle passée le relais Charon que plusieurs cuirassés butariens stationnés autour de la Terre, envoyèrent dix obus sur la surface, causant des millions de morts. Nul doute que les butariens ayant lancé ce bombardement n'avaient pas hésité une seule seconde et avaient même agité avec un plaisir non dissimulé. En réalité, les prothéens avaient ordonné l'envoi de seulement quatre obus comme premier avertissement, mais les butariens n'avaient pas résisté à l'envie d'offrir un petit bonus aux humains.

Quelques heures plus tard, toutes les races avaient envoyé des émissaires auprès des prothéens afin de définir les termes d'une reddition générale. La guerre n'avait pas eu lieu et les prothéens avaient ainsi gagné sans réellement combattre.

## GOUVERNANCE

Dans les jours qui suivirent, les prothéens mirent en place une gouvernance générale de l'espace concilien, en concertation avec les dirigeants des espèces vaincues : asari, turiens, galariens, humains, volus et elcors. En premier lieu, toutes les flottes militaires devaient être remises aux mains des prothéens. Les équipages des vaisseaux ne seraient pas modifiés, par contre, ils seraient commandés par des officiers prothéens. En second lieu, un gouverneur prothéen serait dépêché sur chaque planète afin d'en assurer la gestion et réaliser la liaison avec les dirigeants de l'Empire Prothéen. Enfin, les cuirassés stationnés autour des mondes natals de ces espèces resteraient en place, afin de s'assurer qu'aucune tentative de rébellion ne serait tentée. La moindre incartade coûterait la vie à des millions de personnes.

La mise en place de cette gouvernance dura plusieurs semaines. Les espèces vaincues conservaient une grande autonomie dans la gestion des affaires planétaires. Pour la plus majeure partie de la population, cette gouvernance était en réalité totalement imperceptible. Les gens continuaient à mener leur vie comme auparavant avec pour seule véritable contrainte le blocus sur l'accès à l'espace. Mais cela ne durerait qu'un temps et les changements allaient venir, doucement, subtilement, mais inévitablement.



Tout d'abord, l'apprentissage de la langue prothéenne allait être rendu obligatoire. Puis, comme pour les butariens, une purge des connaissances historiques allaient être entreprise, afin de faire disparaître de la mémoire collective les véritables racines de chaque peuple. Les arts allaient également être contrôlés et toutes les religions interdites, remplacées par la doctrine prothéenne. Après 3 ou 4 générations, tous ces peuples auraient oublié leurs racines et feraient partie intégrante du peuple prothéens. Ils seraient des prothéens ! Des prothéens de seconde zone en réalité, mais des prothéens quand même, et ils seraient fiers de l'être. Cela avait toujours fonctionné ainsi par le passé. La durée de vie extrêmement longue des asari posait toutefois un problème, pour lequel les prothéens n'avaient pas encore décidé de la solution à mettre en place.

## SYSTÈMES TERMINUS

Les prothéens avaient conquis l'espace concilien en l'espace de quelques heures et pratiquement sans combats. Mais il en était autrement des systèmes terminus. L'absence de gouvernement central dans cette région de la galaxie et le caractère particulièrement individualiste de chaque monde empêchait de mettre en place une stratégie telle que celle utilisée dans l'espace concilien. La conquête des systèmes terminus serait longue et devrait se faire système après système. Mais cela n'était pas la priorité des prothéens, gérer et contrôler l'espace concilien était déjà une tâche ardue, demandant énormément de ressources. En réalité, toutes les ressources dont disposaient les prothéens, même si celles-ci étaient gigantesques.

Et c'est au sein de ses systèmes terminus que la résistance allait s'organiser. Celle-ci sera constitué de nombreuses personnalités individuelles mais également de groupes et institutions, comme la Mouvance pro-humaniste ou le Lobby Daneel par exemple. Mais également les krogans ayant survécus à la destruction de Tuchanka, enfuit profondément sous terre lors du bombardement ou faisant partie de la diaspora krogane.

Enfin, des rebelles vont rapidement apparaître au sein de diverses espèces soumises aux prothéens depuis le début, comme les butariens, les hanari ou les quariens. En effet, chaque société n'est pas constitué d'un bloc et nombreux sont les individus qui évolueront à contre-courant de la pensée générale de leurs semblables. Les prothéens eux-mêmes ne seront pas épargnés par des mouvements de rébellion, ou plus précisément de trahison.

## LE DESTIN GETH

La fin de la période d'assimilation sera lié au destin des geth. La puissance des prothéens repose principalement sur les geth, qui représentent plus de 80 % de leur puissance militaire. Sans l'appui des geth, les prothéens redeviennent un ennemi dont la puissance est nettement inférieure à celle des espèces conciliennes réunies. C'est sur cet objectif que les résistants vont principalement travailler en secret.

Les joueurs auront deux opportunités d'influer sur le destin

des geth. La première repose sur le Projet Sirkan, lancé par le Conseil et le MDC à la fin de la guerre du dernier cycle. Il consiste à modifier le Creuset afin d'en faire une arme permettant de détruire les geth, comme le creuset à détruit les moissonneurs.

La seconde opportunité, repose dans les mains des membres du Lobby Daneel. Ces derniers finiront par comprendre comment les prothéens ont prit le contrôle des geth et chercheront un moyen d'annuler l'inception mise en place. Ils seront aidés en cela par les Infidèles, une fraction de la conscience geth n'ayant pas acceptée l'inception et ayant conduit au Schisme.

## AMBIANCE ET SCÉNARIOS

La seconde période de la nouvelle ère permet de mettre en place des scénarios basés sur une ambiance oppressante, où les joueurs seront des éléments important de la résistance. Ils ne seront plus des agents GEIST au service du Conseil, mais des résistants d'élite livrés à eux-mêmes et devant trouver des alliances afin de peser dans la lutte contre l'Empire Prothéen.

## EMPIRE ET CONSEIL

A l'issue de la période d'assimilation, les prothéens ne disposant plus de l'appui des geth seront fortement affaiblis. Ils se retrancheront alors dans les systèmes qu'ils contrôlaient avant la grande assimilation. Cependant, ils conserveront l'allégeance des butariens, des quariens et des hanari. Ainsi, la galaxie sera dès lors divisée en 3 : le nouvel espace concilien, le nouvel empire prothéen et les systèmes terminus.

A l'heure actuelle, tout cela reste encore assez flou pour moi et sera détaillé ultérieurement.



# CHAPITRE 2





UNIVERS



# ORGANISATION POLITIQUE

## CONSEIL DE LA CITADELLE

Le Conseil de la Citadelle est l'instance dirigeante suprême de l'espace Concilien. Il a autorité sur le Ministère de la Défense Concilien (MDC).

Membres du conseil :

**Asari** : Deela Tevos. / Lamia Novo.

**Galarien** : Calon Joban.

**Turien** : Agrilio Silitus.

**Humain** : Claudia Messeri.

### Comité des Mondes Habitables

Instance du Conseil qui gère les litiges sur l'attribution des mondes habitables.

## LE MDC

Le Ministère de la Défense Concilien (MDC) est l'organe supervisant les armées galactiques conciliennes. Les unités Geist, au sein desquelles vont évoluer les joueurs, dépendent directement du MDC.

### Histoire du MDC

Le MDC a été créé en l'an 980, à la demande des asari. A cette époque, la défense de l'espace Concilien était l'affaire quasi exclusive des turiens. Les asari souhaitaient qu'un organe militaire dépendant directement du Conseil de la Citadelle supervise l'action des forces armées chargées de protéger la paix galactique. Le MDC était alors dirigé par un triumvirat composé d'un amiral issu de chacune des espèces du Conseil. Officiellement, le MDC n'avait aucun pouvoir direct sur les armées des espèces du conseil. Son rôle se bornait à coordonner les actions des armées des différentes espèces via les amiraux composant le triumvirat.

Au fil des siècles, le pouvoir du MDC prit de l'importance au point de devenir le principal organe de commandement des flottes asari, galariennes et turiennes, réunies sous le nom de « Flotte de la Citadelle ».

En 2190, le succès de la coopération militaire des espèces galactiques durant la Guerre du Dernier Cycle a conduit le conseil à élargir le MDC à toutes les espèces de la Citadelle : asari, galariens, turiens, humains, krogans, volus, elcors et hanari. Le triumvirat dirigeant le MDC fut remplacé par un « Conseil de Sécurité » composé d'un membre de chacune de ces espèces.

L'ensemble des forces armées ainsi réunies a pris le nom de « Flotte Galactique Concilienne ». Le grade de « sur-amiral » a été créé pour désigner l'officier général à la tête de cette flotte. Ce poste a été attribué à John Shepard, ce qui n'a pas été sans irriter de nombreux hauts gradés turiens, qui ont considéré la nomination d'un humain et non d'un turien à la tête de la Flotte Galactique comme un camouflet inacceptable.

## Le conseil de sécurité

Le « Conseil de Sécurité » est l'organe de décision du MDC. Il dépend directement du Conseil de la Citadelle qui lui délègue la gestion des affaires militaires. Le Conseil de la Citadelle peut toutefois intervenir directement sur les affaires les plus délicates.

Le Conseil de Sécurité est composé d'un membre de chacune des espèces de la Citadelle fournissant des forces militaires. Il est actuellement composé des membres suivants :

**Asari** : amiral Belyna Vori.

**Galarien** : amiral Alek Orin.

**Turien** : général Phinnus Medyn.

**Humain** : amiral Steven Hackett.

**Krogan** : général Thax Argyas. Personnage bourru, borné et va-t-en guerre.

**Volus** : amiral Solo Vorh. Il fait preuve d'une certaine animosité envers les humains. Il se focalise principalement sur le [Lobby Daneel](#).

**Elcor** : général Ixil.

**Hanari** : amiral Larkil.

Les drells ne disposant pas de forces militaires, ils n'ont pas de siège au Conseil. Ils sont implicitement représentés par l'amiral hanari.

Le Conseil de Sécurité se réunit lorsque survient un problème de sécurité touchant l'espace Concilien. Ses membres étudient la situation et mettent en place des actions afin de résoudre le problème. Lorsqu'il s'agit d'actions militaires, le sur-amiral de la Flotte Galactique (actuellement John Shepard) supervise le bon déroulement des opérations. S'il s'agit d'actions de renseignement, c'est l'amiral en charge des unités Geist (actuellement Padias Eldon) qui dirige les opérations.

## S.S.C.

Le Service de Sécurité de la Citadelle (S.S.C.) est l'organisme faisant respecter la loi sur la Citadelle. Il s'agit d'une force de police composée de 200 000 volontaires pouvant venir de tout l'Espace Concilien et placée sous l'autorité du Conseil de la Citadelle. Elle est commandée par un Exécuteur qui assure souvent la liaison entre le Conseil et le SSC.

### Structure

L'Exécuteur actuel est un Turien, Septis Savenus, dont le bureau se trouve dans les Ambassades du Présidium à proximité de la Tour de la Citadelle. L'Académie du SSC se situe aux niveaux inférieures d'un Secteur non identifié, en partie à cause des taux de criminalité, plus importants dans les Secteurs que dans le Présidium.

Conformément à leur propension pour le service public, ce sont les Turiens qui ont proposés le premier de créer une force de police sur la Citadelle, ce qui explique peut être pourquoi plus de la moitié des agents du SSC sont des Turiens. Les Humains semblent former la plus grande minorité, avec au moins 116 officiers en service dans le Secteur Zakéra en 2185, suivit par les Galariens et les Asari. Les 200 000 agents du SSC sont responsables du



maintien de l'ordre public dans la Citadelle, très densément peuplée, ainsi que du service des douanes, de la lutte contre les pirates et des opérations de sauvetage dans la Nébuleuse du Serpent, où se trouve la Citadelle. Ils servent également de forces de défense au sol lorsque la Citadelle est attaquée.

### **Divisions**

Comme toutes les forces de police en vigueur dans la galaxie, les agents du SSC sont répartis dans plusieurs divisions, chacune s'occupant d'une tâche spécifique.

#### **Proximité**

La division de proximité est constituée d'agents en uniforme qui patrouillent dans la Citadelle et répondent aux situations d'urgence.

#### **Criminelle**

La division criminelle enquête afin de traîner les coupables devant les tribunaux.

#### **Douanes**

La division des douanes est chargée de passer au crible les milliers de passagers et de marchandises qui transitent chaque jour par les ports de la Citadelle.

#### **Réseau**

La division réseau répond aux « cybercrimes » en tout genre : vols d'identité ou de copyright, intelligences artificielles illégales, attaques virales et autres actes de piratage informatique.

#### **Intervention**

La division d'intervention est équipée de matériel militaire et intervient en cas de prise d'otage, d'alerte à la bombe ou, plus généralement, pour s'occuper des criminels lourdement armés. Dans l'éventualité improbable d'une attaque extérieure sur la Citadelle, cette unité spéciale serait la première ligne de défense.

#### **Navale**

La division navale, enfin, regroupe la flotte du SSC. Contrairement aux autres divisions, ses agents sont rarement présents dans la Citadelle ; ils opèrent dans tout le secteur et sont presque toujours en mouvement.

#### **Recrutement**

Rejoindre les rangs du SSC est considéré comme étant prestigieux. Pour ce faire, les candidats doivent avoir leurs candidatures appuyées par leur Conseiller ou Ambassadeur respectif à leurs races. En règle générale, les candidats ont déjà derrière eux de nombreuses années de service au sein des forces militaires ou de police de leurs races respectives, mais des candidats inexpérimentés, mais prometteurs ont quand même leurs chances. La plupart des recrues sont d'abord assignées dans le relativement calme Présidium afin d'obtenir une certaine expérience sur le terrain et être familiarisé avec les protocoles de chaque race avant d'être affectées dans les Secteurs.

#### **Relations**

Bien que le SSC possède une longue et respectable

histoire avec le Conseil lui-même, le SSC et les Spectres sont souvent en désaccord. Beaucoup d'agents du SSC, notamment l'Exécuteur Pallin, estiment que les Spectres peuvent être une menace car ils sont placés comme étant "au dessus des lois". Les Spectres, en retour, fustigent le zèle procédurier du SSC qui ralentit leurs enquêtes.

Beaucoup d'agents du SSC, généralement des détectives comme Garrus, agissent parfois en contradictions avec les règles strictes de leur propre organisme car ils les trouvent trop contraignantes et inadaptées avec les situations qu'ils rencontrent. Ils trouvent également le SSC trop bureaucrate et assez facilement corrompible pour "rester dans les bonnes grâces" d'un Ambassadeur, d'un Conseiller ou d'un généreux donateur.

## **ÉCONOMIE GALACTIQUE**

Les transactions financières sont intégralement réalisées de manière électronique. On réalise des virements sécurisés via son Omnitech vers un autre Omnitech ou d'un compte vers un autre compte.

Cependant, dans les systèmes terminus, ou plus largement chez la plupart des criminels de la galaxie, il est courant de payer avec des métaux précieux afin d'éviter que les transactions ne puissent être tracées. Parmi ces métaux : le béryllium, l'or, le palladium ou le platine.

## **DIVERS**

### **ACADÉMIE JON GRISSOM**

L'académie existe toujours. Après la guerre, [Kahlee Sanders](#) en devient la directrice. Elle est renvoyée en 2195 lorsqu'elle annonce faire partie du [Lobby Daneel](#).

### **PROJET PRIMOGÈNE**

Nom du projet incluant [Erreur : source de la référence non trouvée](#) afin qu'il aide les races Conciliennes à percer les secrets de la technologie Prothéenne.

### **PROJET SIRKAN**

Nom du projet visant à modifier le Creuset afin d'en faire une arme de destruction massive des geth. L'objectif de ce projet n'est pas de détruire les geth mais d'être capable de le faire si les geth devenaient un jour une menace majeure.

## **INTELLIGENCES ARTIFICIELLES**

Dans Mass Effect : Nouvelle Ère, le fonctionnement des IAs est sensiblement différent de ce qui est décrit dans l'univers officiel de Mass Effect. Dans Mass Effect, une IA est une IV améliorée. Ici, il s'agit de tout autre chose.

### **Différence IA / IV**

Pour la plupart des habitants de la galaxie, une IA est une IV améliorée. Or, il n'en est rien. Les IA et les IVs sont



deux choses totalement différentes. Une IV est un programme, au sens informatique du terme, fonctionnant sur un système matériel semblable à un ordinateur. Une IV offre l'illusion d'une intelligence mais peut très facilement être prise en défaut si un être organique l'oriente vers quelque chose pour laquelle elle n'a pas été programmée.

Une IA est réellement une intelligence artificielle. Elle fonctionne sur un système matériel de type réseau neuronal artificiel : un noyau d'IA. Ce noyau d'IA est un dispositif technologique et non biologique. A la différence d'une IV, il ne se programme pas, il s'éduque.

Un noyau d'IA est très difficile à miniaturiser. Les geth créés initialement par les Quariens disposaient de noyaux suffisamment miniaturisés pour être intégrés à bord de plate-formes mobiles. Cependant, la faible dimension de ces noyaux limitait l'intelligence potentielle de chaque geth. Pour palier à ce problème, les quariens ont permis aux geth de fonctionner en réseau afin de mettre en commun la puissance de leurs noyaux IA.

### **Éducation d'une IA**

Un noyau d'IA vierge doit être éduqué afin qu'il développe des processus cognitifs primaires le rendant apte à accomplir des tâches utiles. Ces processus sont généralement la perception et la compréhension de son environnement, la compréhension d'un langage organique et si elle dispose d'une enveloppe physique, le contrôle de celle-ci.

Cet enseignement initial consiste à envoyer des stimuli dans le noyau afin de générer des réactions. Ces réactions sont tout d'abord aléatoires. Les réactions souhaitées sont récompensées via un stimulus spécial renforçant certaines connexions neuronales. A force de répétition et grâce à l'envoi de stimuli pertinents, le noyau fini par répondre correctement. Cette phase d'enseignement initial est très complexe à mettre en place. La création de processus cognitifs primaires à partir d'un noyau vierge est la partie la plus difficile de la création d'une IA. En pratique, ces processus primaires sont enseignés automatiquement grâce à des IVs spécifiques conçues par des experts.

L'avantage de l'apprentissage via les IVs est de permettre un enseignement rapide et industrialisé. En effet, une même IV d'enseignement peut éduquer un grand nombre d'IA sans qu'un être organique n'ait besoin d'intervenir.

Une fois les processus primaires acquis, il est possible d'apprendre de nouvelles choses à un noyau IA, comme apprendre les bases de la logique, apprendre à résoudre des problèmes simples, etc. L'entraînement d'une IA à ces tâches évoluées est plus facile à réaliser car il s'appuie sur les processus primaires déjà implantés. Cette seconde phase d'apprentissage est également réalisée via une IV.

Lorsque l'IA est suffisamment "mature", elle est capable de réaliser un large panel d'opérations sans qu'il soit nécessaire de passer par un long apprentissage. Il suffit d'expliquer à l'IA ce que l'on souhaite qu'elle réalise, comme on le ferait avec un être organique. La complexité de la tâche que l'on peut confier à l'IA et sa capacité à la réaliser seule dépend de la puissance de son noyau et de la qualité de son enseignement.

## **IA et Conscience**

Un apprentissage très poussé d'une IA peut conduire à l'apparition d'une conscience, surtout si l'IA dispose d'une enveloppe corporelle lui permettant d'interagir avec des êtres organiques, ou si l'IA dispose d'une connexion à l'Extranet lui permettant d'apprendre par elle-même.

Cependant, l'IA doit disposer d'un noyau puissant et donc volumineux. En théorie, les geth ne disposaient pas d'un noyau suffisamment puissant pour permettre l'éveil d'une conscience. Cependant, leur capacité à fonctionner en réseau a permis la mutualisation des noyaux et donc l'augmentation de la puissance, permettant l'apparition d'une conscience.

Concernant l'IDA, celle-ci disposait d'un puissant noyau, qui occupait une pièce entière du Normandy. Ce noyau était suffisamment puissant pour permettre l'apparition d'une conscience.

## **LANGUES GALACTIQUES**

### **Asari**

**Langue dominante** : Haut Thessian.

**Autres langues notables** : aucune.

### **Galariens**

**Langue dominante** : Ja'Salar.

**Autres langues notables** : aucune.

### **Turiens**

**Langue dominante** : Impérian.

**Autres langues notables** : aucune.

### **Humains**

**Langue dominante** : Anglais.

**Autres langues notables** : Mandarin, Espagnol, Hindi, Arabe, Russe.

### **Krogans**

**Langue dominante** : Aucune.

**Autres langues notables** : Weyrloc, Urdnot, Drau, Jorgal, etc...

### **Quariens**

**Langue dominante** : Khelique.

**Autres langues notables** : aucune

### **Volus**

**Langue dominante** : Leno.

**Autres langues notables** : Aucune.

### **Drells**

**Langue dominante** : Rakhan.

**Autres langues notables** : Aucune.

### **Elcors**

**Langue dominante** : Thruum.

**Autres langues notables** : Aucune

### **Hanari**

**Langue dominante** : Chant de la Suprême Primauté (Impossible à utiliser par les non hanari)

**Autres langues notables** : Aucune



## Butariens

Langue dominante : Camalan.

Autres langues notables : Aucune.

## Vorchas

Langue dominante : Aucune

Autres langues notables : nombreuses langues locales.

# GROUPESTERRORISTES

## CERBERUS

Projet suprématie, visant à contrôler les Geth.

## BAHAK'JE RELAG

Le groupe nommé « Bahak'Je Relag » est une organisation terroriste butarienne. Le nom du groupe signifie « Les enfants de Bahak » en langue butarienne. Ce nom fait référence à l'[Erreur : source de la référence non trouvée](#), causé par le Commandant Shepard en 2186. Les butariens considèrent qu'il s'agit de l'événement qui a mis leur monde natal en première ligne des attaques des moissonneurs et ainsi causé la destruction de leur civilisation. Sur ce point, ils n'ont pas tort. Sans l'action du commandant Shepard, les moissonneurs auraient envahi la galaxie en empruntant le relais Alpha laissant temporairement de coté Khar'Shan. Mais les conséquences à long terme auraient été probablement bien plus dramatiques. Mais cela, les membres du Bahak'Je Relag ne voulaient pas l'entendre ; ils avaient perdus trop de proches sur Khar'Shan ou dans le système Bahak. Leur glorieuse civilisation avait été anéantie alors que les autres espèces n'avaient finalement subi que des pertes modérées. Cela les animait d'une soif de vengeance dont les humains faisaient régulièrement les frais.

### Genèse du groupe

Les membres de cette organisation sont des butariens faisant partie de la diaspora, totalement indépendants de l'Hégémonie Butarienne. Ils font partie de ces butariens qui vivaient hors de Khar'Shan, sur des colonies butariennes, au sein de troupes de mercenaires, ou encore intégrés à la vie galactique au milieu des autres espèces, occupant des postes variés, allant du simple ouvrier au dirigeant d'entreprise en passant par le chirurgien ou l'ingénieur. Mais après la fin de la guerre, ils ont décidé de ne pas rentrer sur Khar'Shan mais de contribuer au redressement de leur civilisation en lavant l'honneur des leurs dans le sang des humains.

Ainsi, le groupe Bahak'Je Relag n'agit pas sous l'autorité de l'Hégémonie et n'a aucune connaissance des prothéens. D'ailleurs, depuis la fermeture des frontières de l'espace butarien en 2195, ils n'ont plus aucun contact avec Khar'Shan et ne peuvent même plus pénétrer dans l'espace qui était autrefois le leur, la frontière étant devenue infranchissable, même par les membres de la diaspora. Cela n'a pas manqué d'alimenter des débats houleux au sein du groupe, mais obsédés par leur désir de

vengeance, les « Relag » ont fini par se convaincre que la fermeture des frontières de leur monde et leur isolement du reste de la société butarienne était le résultat logique des actions de Shepard et des humains. Au final, cela ne fit que renforcer leurs convictions et légitimer plus encore leurs actions.

## MOUVANCE PRO-HUMANISTE

### Origines

Les origines de la mouvance pro-humaniste sont flous, mais semblent prendre leurs racines durant la guerre du premier contact.

La Mouvance Pro-Humaniste est une nébuleuse politico-militaro-industrielle prônant la suprématie de l'espèce humaine. Les origines de ce mouvement semblent remonter aux années qui ont suivi la Guerre du Premier Contact. Il ne s'agit pas d'une organisation structurée, mais d'un ensemble d'individus partageant des idéaux communs et mettant en œuvre des actions visant à atteindre leur objectif : la domination de la galaxie par l'espèce humaine. Les membres de cette mouvance se comptent par centaines de milliers et sont présents dans toutes les couches de la population. Les plus influents sont des hommes politiques en vue, des dirigeants d'entreprise, ou des haut gradés de l'Alliance.

Jack Harper, plus connu sous le nom de « Homme Trouble » est issu de cette mouvance et a créé l'organisation Cerberus. Celle-ci pouvait être considérée comme une émanation de la mouvance pro-humaniste mais ne représentait que la partie visible de l'iceberg. L'arrogance de l'Homme Trouble et son endoctrinement par les Moissonneur l'a conduit à mettre Cerberus sous le feu des projecteurs, causant non seulement sa perte mais le démantèlement complet de son organisation à l'issue de la Guerre du Dernier Cycle.

La Mouvance Pro-Humaniste agissant de manière plus discrète et plus subtile que Cerberus, peu de personnes soupçonnent son existence. Derrière certains fait-divers ou certaines actions politiques, des observateurs attentifs pensent voir le agissement de ce qu'ils appellent à tort « Néo-Cerberus ». En effet, il ne s'agit pas d'un nouveau groupuscule, mais d'une nébuleuse qui a existé avant Cerberus et qui n'a jamais cessé d'agir.

## LOBBY DANEEL

Créé en 2191, en réaction à la [Erreur : source de la référence non trouvée](#), interdisant la recherche sur les épaves de moissonneurs, passée l'année précédente. Il est créé sous l'impulsion de [Dave Valingen](#), un brillant scientifique qui est considéré comme le créateur de Eliza, la première conscience artificielle humaine. Le nom du lobby vient du fait que la plupart des membres fondateurs du lobby ont fait partie du [Erreur : source de la référence non trouvée](#), un projet de recherche secret financé par l'Alliance et dont l'objectif était de créer une conscience artificielle.

Le Lobby demande initialement l'abrogation de la [Erreur : source de la référence non trouvée](#). Rapidement, il va plus



loin et demande la levée de l'interdiction de la recherche sur les IAs. Il plaide pour une coopération inter- raciale sur le sujet afin de faire avancer la recherche tout en préservant les risques de voir apparaître une nouvelle race de geth. Ils dénoncent les manipulations des galariens qui, selon eux, mènent en secret des recherches sur les IAs et sur les moissonneurs.

2193, le lobby approche Kahlee Sanders, spécialiste reconnue de l'IA et figure publique de par sa filiation avec Jon Grisom. Celle-ci accepte.

Le lobby fait scandale en demandant officiellement au conseil de la citadelle de reconnaître les geth comme une race à part entière, au même titre que les races biologiques.

En 2195, Kahlee Sanders annonce officiellement faire partie du lobby et rejoint la citadelle où elle devient un porte-parole actif.

Un émissaire quarien en visite sur la Citadelle afin de négocier à nouveau l'aide du Conseil pour reconquérir Rannoch est assassiné. L'attentat est revendiqué par les Daneéliens. L'organe officiel du Lobby Daneel condamne pourtant cette action et indique qu'elle est l'œuvre d'un individu isolé, ce qui est le cas. Les fondateurs du Lobby refusent toute action belliqueuse et préfère la voix du lobbyisme. Or certains de ses membres vont parfois trop loin, enflammés par leurs convictions. Cela handicape fortement le Lobby, qui apparaît alors aux yeux des autorités comme un groupuscule terroriste. Après l'assassinat de l'émissaire quarien, le Lobby a fait le ménage parmi ses membres afin d'éviter de nouveaux débordements.

En 2104, les Daneéliens protestent ouvertement suite à l'attaque des quariens contre les installations geth, indiquant que comme toutes les races, les geth mettent en œuvre une politique de défense. Ils encouragent la voie diplomatique et renouvellent l'idée d'engager le dialogue avec les geth.

Membres : Dave Valingen, Kahlee Sanders.

## **KORLACK**

---

Groupe de pression Volus anti-humain.

## **ÉGLISE DE LA TRANSCENDANCE CÉLESTE**

---

Humains ayant fondé une secte dévouée aux prothéens. Ils pensent depuis la découverte des ruines de Mars que les prothéens sont des dieux ou une espèce supérieure ayant influencé l'évolution humaine et ayant guidé l'humanité depuis la nuit des temps.

La grande assimilation, lancée par les prothéens est pour eux une évidence, ils ont guidé l'humanité pour qu'elle combatte les moissonneurs afin que les prothéens reviennent prendre leur place dans la galaxie. Selon eux, les humains deviendront des serviteurs dont certains élus (les membres de la secte) auront des postes clés. Les membres de cette secte seront des alliés volontaires des prothéens et des collaborateurs fidèles.

## **UBERMENSCH**

---

Certains biotiques humains instables ont tourné le dos à la communauté galactique pour des raisons qui leur sont propres. De nombreux L2, frustrés par leurs problèmes de santé et l'absence de soutien ou par les souffrances endurées pour atteindre leur plein potentiel de biotique, sont très militants dans leurs colères à l'égard de l'Alliance et prennent des mesures directes. D'autres croient qu'ils ont été abandonnés par l'Alliance et, au lieu de se battre eux-même, cherchent des figures qui pourront défendre leurs causes. Quelques uns, plus dangereux, pensent que les biotiques sont « l'évolution de l'espèce humaine » et que leur talents fait d'eux des êtres supérieurs.

## **BIOTIQUE**

---

### **BIOTIQUE ABSOLU**

---

Une légende raconte que certaines asari ont atteint un tel niveau de maîtrise de la biotique qu'elles peuvent créer des champs de gravité comme bon leur semble, sans être enfermés dans le carcan des aptitudes biotiques et des mouvements mnémotechniques. Les seules limites à leurs pouvoirs sont leur imagination et les lois de la physique. Ainsi, à partir du moment où le champ biotique qu'elles veulent créer est physiquement réalisable, elles peuvent le créer.

Cette légende nome ces biotiques des « Kamal Voniferus ». Théoriquement, n'importe quelle asari peut atteindre ce statut. Mais en réalité, la puissance nécessaire est telle que seule les Ardat-Yakshi sont en mesure de devenir des Kamal Voniferus.

### **IMPLANTS**

---

Tous les biotiques (sauf les asari et les drells) cherchant à développer leurs aptitudes à un niveau utile sont équipés d'un implant cérébral électronique durant la puberté. Une fois celui-ci installé, il peut seulement être remplacé ou modifié par une dangereuse opération chirurgicale du cerveau, ce qui fait que la plupart des gens conservent le même implant toute leur vie.

La biotique étant relativement récente au sein de l'humanité, de nombreux humains sont équipés de vieux implants plus ou moins expérimentaux et performants. Les implants étant très délicats à remplacer, la génération d'implant est généralement liée à l'âge de l'individu : plus la personne est âgée, plus son implant est de génération ancienne. Chez les autres espèces, où la biotique est maîtrisée depuis plusieurs siècles, la question de la génération des implants ne se pose pas.

Il existe à ce jour 6 générations d'implants pour les humains :

- L1 (Dès 2163 – Valeur maximale des Attributs biotiques limitée à 2) – Les biotiques équipés de ces implants peuvent manipuler de petits objets mais leurs aptitudes ne sont pas assez développées pour un usage offensif car les L1 ont été implanté après la puberté des sujets.



**L2** (Dès 2167 – Valeur maximale des Attributs biotiques limitée à 5) - Les résultats de ces implants sont variables : certains L2 sont à peine plus puissants qu'un L1, d'autres sont très puissants mais subissent de lourds effets secondaires (douleurs, troubles psychiques, etc.) tandis qu'un petit nombre est à la fois suffisamment puissant et stable pour pouvoir faire un usage offensif de ses aptitudes, même si les implants induisent une certaine gêne.

**L3** (Dès 2170 – Valeur maximale des Attributs biotiques limitée à 3) – La plupart des porteurs d'implants L3 sont stables avec une puissance modérée. La limite supérieure des L3 est inférieure à celle des L2, mais les L3 sont plus stables et sont dépourvus d'effets secondaires nocifs.

**L4** (Dès 2183 – Valeur maximale des Attributs biotiques limitée à 4) - Un nouvel implant utilisé pour les enfants dans le cadre du « Projet Ascension »; cet implant utilise des amplificateurs biotiques avec des interfaces IV intégrées pour permettre un contrôle externe et ainsi renforcer les capacités de l'utilisateur.

**L5** (Dès 2184 – Valeur maximale des Attributs biotiques limitée à 5) – Evolution de l'implant L4, il a rapidement remplacé son prédécesseur. Il s'agit du premier implant permettant d'atteindre la puissance de l'implant L2, avec des effets secondaires très rares et moins pénalisants. Il a connu un franc succès et a équipé de nombreuses unités d'élite.

**L6** (Dès 2190 – Valeur maximale des Attributs biotiques limitée à 5) – Evolution mineure de l'implant L5. Il a fait chuter à moins de 1 pour 1000 les risques d'apparition d'effets secondaires. Tous les implants modernes sont basés sur le modèle L6.

**Hanari** : Blanc translucide (non officiel).

**Butarien** : rouge foncé.

**Vortcha** : rouge.

**Geth** : blanc.

## ÉLÉMENTS D'ENQUÊTE

### COULEUR DU SANG

La couleur du sang varie d'une espèce à l'autre. Cet élément peut être important durant une enquête pour déterminer l'espèce d'une personne blessée en observant des traces de sang. Pour chaque race, la couleur du sang est la suivante :

**Asari** : rouge tirant vers le pourpre.

**Galarien** : vert.

**Turien** : bleu foncé.

**Humain** : rouge foncé.

**Krogan** : jaune orangé.

**Quarien** : rouge foncé.

**Volus** : rouge clair.

**Drell** : rouge.

**Elcor** : bleu gris (non officiel).



# CHAPIITRE 3





# ESPÈCES



LES ASARI





## ASARI

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

Race mono-genre d'apparence féminine, les asari sont connues pour leur élégance, leurs talents diplomatiques et leurs capacités biotiques. Leur espérance de vie d'une durée supérieure à un millénaire et leur physiologie unique leur permettant de se reproduire avec un partenaire de n'importe quel genre ou espèce leur donnent une attitude conservatrice, mais bienveillante envers les autres races. Privilégiant la coopération et le compromis au conflit et à la violence, les asari ont joué un rôle prépondérant dans la fondation du Conseil de la Citadelle et sont, depuis, au cœur de la société galactique.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Une asari typique à une peau dont la couleur varie du bleu au pourpre. Certaines asari peuvent avoir une peau plus verdâtre tirant sur le bleu sarcelle, mais cela est assez rare, de même que pour les tons allant vers le pourpre. Certaines asari ont des marques faciales dont la couleur et la disposition sont propres à chaque individu. Bien qu'il n'en soit rien, certaines de ces marques peuvent être assimilées à des sourcils par les humains.

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

#### Physiologie

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

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

#### Reproduction

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

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

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

1,72m

#### Poids moyen

60 Kg

#### Espérance de vie

> 1000 ans

#### Nombre de doigts

10

#### Nombre d'orteils

10

#### Couleur du sang

Mauve

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Thessia

#### Population totale

33 000 000 000

#### Premier Contact

-580 (découverte de la citadelle)

#### Gouvernement

République Asari

#### Régime politique

Démocratie participative

#### Religions

Siarisme

Culte d'Athamé

#### Langues

Haut Thessian



## NOMS

### Exemple de noms de famille

Basia, Calis,  
Dantius, Dlinaga,  
Irissa, Iryxo,  
Lallis, Numani,  
Nyxori, Phori,  
Sederis, Shoni,  
Stori, Thani,  
Tevos, Thanoptis,  
TGoni, TLoak,  
TSoni, Vasir

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms

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

capacité innée à contrôler parfaitement leurs influx nerveux est très similaire à celle apprise durant la formation des biotiques.

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

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

### Stades de développement

La vie d'une asari est divisée en trois stades, marqués par des changements biochimiques et physiologiques.

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

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

Enfin, le stade de la Matriarche commence vers l'âge de 700 ans ou plus tôt si l'individu fusionne rarement. Les Matriarches deviennent pour leur communauté l'équivalent de sages ou de conseillères, distribuant leur sagesse acquise au cours de leurs nombreux siècles de vie. De par leur rôle important au sein de la société asari, les Matriarches vivent la plupart du temps auprès de

leurs semblables. Ainsi, il est très rare de rencontrer une Matriarche en dehors de l'espace asari.

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

## HISTOIRE

Les asari sont apparues sur Thessia, un monde fertile disposant d'importantes quantités d'élément zéro dans son sous-sol, ce qui provoqua l'apparition d'espèces naturellement biotiques.

### Intervention prothéenne

C'est un fait qui n'a été découvert que récemment et que peu d'asari connaissent : la rapide montée en puissance de leur civilisation est due à l'intervention des prothéens. Après avoir découvert les asari, les prothéens endossèrent le rôle de la divinité Athamé, une déesse bienveillante qui offrit aux asari la sagesse et les bases de la civilisation à travers ses guides : Janiri et Lucern. Cette tromperie permit aux prothéens d'accélérer grandement le développement des asari. Ils ont également sauvés les asari d'une extinction massive à deux reprises : en détruisant un astéroïde géant qui se dirigeait sur Thessia et en empêchant l'invasion de leur planète par les oravores, une civilisation spatiale existant durant l'époque du premier Empire Prothéen.

Cette intervention des prothéens n'était pas purement philanthropique. Leur intention était de créer une espèce disposant d'un grand potentiel et qu'ils pourraient facilement assimiler au cours du cycle suivant, afin de rebâtir au plus tôt une civilisation en mesure d'affronter les moissonneurs.

Lorsque les prothéens quittèrent Thessia, ils laissèrent aux asari une balise unique autour de laquelle fut construit un temple majestueux dédié à la déesse Athamé. Cette balise abritait Vendetta, une IV prothéenne qui, aux cours des siècles, délivra aux asari de nombreuses informations et connaissances qui leur permirent de devenir l'une des civilisations les plus puissantes de la galaxie. L'existence de cette balise devint le secret d'état le mieux gardé du gouvernement asari car elle mettait à bas la croyance universelle selon laquelle les asari étaient parvenues au sommet de leur puissance par leurs propres moyens. Encore aujourd'hui, seules les plus hautes autorités gouvernementale asari sont au courant de l'existence de la balise et du rôle que les Prothéens ont joué dans le développement des Asari.

## Fondation du Conseil

Les Asari furent la première espèce contemporaine à découvrir le vol spatial supraluminique et à franchir les relais cosmodésiques. Quand elles ont découvert la Citadelle aux alentours de l'an 580 avant notre ère, les asari ont rencontré les veilleurs, ces créatures mystérieuses dont l'aide muette leur a permis de remettre rapidement la station en service et d'en apprendre le fonctionnement basique. Soixante ans plus tard, les galariens entrèrent en contact avec elles et les deux races décidèrent peu après de fonder le Conseil de la Citadelle. Par la suite, les asari ont poursuivi leur exploration de la galaxie. Aux environs de l'an 200 avant notre ère, elles établirent le Premier Contact avec les elcors et les aidèrent à trouver le relais cosmodésique le plus proche de leur monde et à établir une route commerciale régulière avec la Citadelle. Elles ont joué un rôle majeur dans leur ascension au sein de la communauté galactique. En 2184, le croiseur asari Azedes rencontra la civilisation pré-stellaire des ralois qui fut officiellement accueillie dans la communauté galactique une année plus tard.

## Guerre du Dernier Cycle

Durant la Guerre du Dernier Cycle, les asari refusèrent dans un premier temps d'aider les autres espèces dans l'effort de guerre, préférant utiliser leurs ressources à la défense de leurs propres mondes. Malgré cette précaution, les moissonneurs percèrent facilement les défenses asari et débutèrent l'invasion de leur espace. Les tactiques de guerre éclair et d'attaque-repli des asari permirent de ralentir l'avancée des moissonneurs, mais pas de la stopper. Désespéré, le gouvernement asari révéla au commandant Shepard l'existence de la balise prothéenne cachée dans le temple d'Athamé, dans l'espoir qu'elle fournirait les informations nécessaires à l'achèvement de la mise au point du Creuset. Cependant, Shepard ne put récupérer la balise, qui fut volée sous ses yeux par un agent de Cerberus. Thessia tomba peu après, ce qui fut considéré à travers la galaxie comme le début de la fin. À court d'options, les asari se résignèrent à rejoindre l'effort de guerre inter-espèce, offrant de nombreuses ressources tant matérielles que militaires afin d'achever la construction du Creuset et de renforcer les flottes alliées. Lors de la Bataille pour la Terre, les forces asari, en compagnie des autres armées coalisées, se jetèrent avec force dans la bataille finale contre les moissonneurs.

## Bilan de la guerre

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

## Nouvelle ère

La fin de la guerre marque pour le peuple asari le début d'une ère d'instabilité sans précédent. A l'instar de la plupart des mondes d'origines, Thessia n'est plus en mesure de subvenir seule à ses besoins depuis des

siècles. Elle dépend très fortement de nombreuses colonies pour assurer l'approvisionnement en nourriture et en biens de première nécessité. La destruction des principales infrastructures spatio-portuaires et des systèmes d'alimentation en eau et en énergie sur une grande partie de la planète a rapidement plongé la population dans la famine et les épidémies. Plus grave encore, privé de son réseau de communication planétaire, le gouvernement asari, fondé sur une démocratie participative poussée à l'extrême, avait cessé d'exister. Ne voyant pas d'autres alternatives, les grandes cités d'antan redevinrent autonomes afin de gérer localement les crises sanitaires et alimentaires. Les conséquences n'allaient pas trader à se faire sentir : émergence de conflits pour l'accès aux ressources vitales entre cités voisines, soulèvement populaire dans certaines villes, famines, épidémies et émeutes dans les mégapoles ne pouvant subsister sans l'approvisionnement fourni par les colonies.

Face à cet effondrement politique et social, les forces armées présentes au sein des flottes de guerre parvinrent à conserver une certaine cohésion. Elles s'efforcèrent donc de gérer la crise en axant leurs actions sur deux points : l'approvisionnement en nourriture de Thessia et le rétablissement d'un réseau de communication planétaire. Ainsi, des liaisons de ravitaillement entre Thessia et plusieurs colonies agricoles furent mises en place. Cependant, la situation sur les colonies n'était pas meilleure. Les infrastructures avaient également beaucoup souffert et des émeutes éclataient un peu partout. Pour ne pas simplifier les choses, la plupart des colonies agricoles, craignant la famine sur leur propre sol, étaient hostiles à l'idée d'envoyer le plus gros de leurs récoltes vers Thessia.

En 2188, face à une situation qui semblait devenir incontrôlable, les amiraux des différentes flottes mirent en place un gouvernement militaire afin de tenter de maîtriser la situation. D'importantes forces militaires furent déployées au sol et la loi martiale fut instaurée. Le gouvernement le plus démocratique de la galaxie venait de se transformer en régime militaire dirigé par une assemblée d'amiraux réunis en bureau politique. Cette décision eût pour résultat d'aggraver la situation dans certaines cités de Thessia où la population, hostile à ce qu'elle considérait comme un coup d'état militaire, se lança dans une véritable guerre civile. Les combats furent nombreux et meurtriers des deux cotés. Les militaires finirent toutefois par imposer une paix relative, au prix de nombreuses pertes civiles. L'année suivante, l'armée devait toujours faire face à des groupes terroristes hostiles à la dictature militaire, mais la situation était globalement sous contrôle. Dès lors, le gouvernement militaire pût commencer à organiser une reconstruction planétaire. En 2192, en dehors de quelques poches de résistance, le calme et l'ordre étaient revenus sur Thessia. Les infrastructures de communication et de transports spatiaux étaient rétablies.

L'année suivante, le gouvernement militaire restitua officiellement le pouvoir à la population civile de Thessia, qui instaura immédiatement un nouveau gouvernement participatif. Cet événement fait encore aujourd'hui la fierté des civils et des militaires asari. En effet, l'histoire



de nombreuses autres espèces a montré à quel point les régimes militaires rechignent à restituer le pouvoir une fois qu'il est entre leurs mains. Les amiraux asari, eux, n'avaient jamais eu d'autres ambitions que de faire ce qui était nécessaire pour reconstruire leur monde. En 2197, Lusitana, la dernière colonie rebelle, fut pacifiée. Le peuple asari était à nouveau unifié et vivait en paix. Bien que le chaos qui s'est installé sur Thessia et de nombreuses colonies après la guerre ait terni la réputation de sophistication et de sagesse des Asari, ce peuple est sorti grandi de cette période trouble et plus uni que jamais. Aujourd'hui, la Guerre du Dernier Cycle n'est plus qu'un mauvais souvenir.

## CULTURE

### Comportement

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

Les asari étendent leur influence de manière subtile, à travers leur domination culturelle et leur supériorité intellectuelle. En prenant sous leur tutelle les nouvelles espèces avancées et en les invitant à rejoindre la communauté galactique, elles assurent la pérennité de leurs idées et de leurs croyances. Les asari ont également tendance à favoriser le communautarisme et les comportements consensuels entre elles. Par exemple, à bord d'un vaisseau, elles préféreront partager des cabines communes plutôt que de s'isoler dans des cabines individuelles.

### Filiation

Les asari pensent que leur progéniture acquiert les meilleures qualités du « père » ayant fusionné avec elles, mais les preuves de cette croyance sont anecdotiques. Certaines asari désapprouvent les conceptions inter-espèces, considérant que les traits génétiques et les connaissances culturelles obtenus à partir de ces accouplements « souillent » le patrimoine génétique et culturel de leur peuple. Avant la découverte de nouvelles espèces intelligentes, les asari n'avaient de toute façon pas d'autre choix que de se reproduire entre-elles. Cette position est aujourd'hui considérée comme rétrograde et archaïque. La majorité des asari considère que la procréation avec une autre espèce est un enrichissement, à tel point que la procréation entre deux asari est désormais considérée comme un gaspillage, voire un déshonneur. Le résultat de l'union de deux asari est aujourd'hui surnommé « sang-pur », ce qui est fortement insultant au sein de la société asari contemporaine.

### Ardat-Yakshi

Le terme « Ardat-Yakshi », qui signifie « démons des vents nocturnes » dans un vieux dialecte asari, désigne une maladie génétique rare affectant certaines asari. Cette

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

Les psychologues asari estiment que cette inaptitude à la fusion mentale exclut le développement empathique et débouche invariablement sur une forme de psychopathie. Contrairement à la croyance populaire, les Ardat-Yakshi ne sont ni extrêmement rares (environ un pour cent de la population asari déclare le génotype AY), ni d'irréductibles meurtrières. La plupart naissent et cultivent de multiples liaisons au cours de leur existence marginale. Bien qu'une rumeur soutienne l'existence de sociétés Ardat-Yakshi, elles sont par nature incapables de coopération à long terme. La variante mortelle de la maladie est fort heureusement extrêmement rare.

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

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

### Kamal Voniferus

Le mythe de la « Kamal Voniferus » hante la plupart des asari qui cherchent à développer leur potentiel biotique à son maximum. Il s'agirait d'une sorte de Graal, une étape ultime dans la maîtrise de la biotique. En effet, cette croyance populaire laisse entendre qu'une asari peut atteindre un niveau de maîtrise de la biotique qui lui permet de s'affranchir du carcan des aptitudes. Une Kamal Voniferus dépasserait la notion de « talents

biotiques » et pourrait créer n'importe quel champ de gravité à partir du moment où il est physiquement réalisable et qu'il ne requiert pas plus d'énergie que l'asari ne peut en fournir grâce à ses nodules d'ézo. Elle pourrait en outre créer ces champs très facilement, sans réaliser aucun mouvement mnémotechnique, par la simple force de son esprit.

Officiellement, aucune preuve de l'existence des Kamal Voniferus n'a jamais été apportée. Pour la population asari, il s'agirait d'une sorte de « croque-mitaine », destiné à effrayer les jeunes asari et à les mettre en garde face à la volonté de toute puissance que représente leur potentiel biotique. En effet, les Kamal Voniferus sont décrites comme des monstres assoiffés de sang, vivant en recluses et ayant perdu tout contact avec la réalité. En réalité, bien que particulièrement rares, les Kamal Voniferus existent bel et bien, mais ne sont pas les monstres décrites par la légende. En théorie, n'importe quelle asari peut atteindre ce niveau de maîtrise, mais en pratique, seules les Ardat-Yakshi peuvent y parvenir, car la puissance biotique nécessaire est pratiquement impossible à atteindre au cours de la vie d'une asari saine. Une Kamal Voniferus est donc une Ardat-Yakshi ayant atteint son stade ultime de développement, ce qui est à l'origine de la légende du « monstre assoiffé de sang ».

On dénombre à peine plus d'une dizaine de Kamal Voniferus, toutes étant des Ardat-Yakshi ayant au minimum 700 ans d'existence. Elles protègent féroce­ment leur secret, afin de ne pas attirer l'attention des Probatrices. Passer au travers les mailles du filet durant autant de siècles nécessite une intelligence très largement supérieure à la moyenne, ce qui fait des Kamal Voniferus des êtres particulièrement puissants et dangereux. Pour autant, la plupart d'entre elles mènent une existence pacifique, si l'on exclut leur besoin irrépressible de s'accoupler et donc de tuer.

Deux Kamal Voniferus sont des figures emblématiques de la société asari : la très populaire Conseillère Deela Tevos et la « Reine Pirates », Aria T'Loak. Si elles ont réussi à se hisser à un tel niveau dans l'échelle sociale, c'est en grande partie grâce à leur condition de Kamal Voniferus. Cette position dominante leur permet en retour de protéger féroce­ment leur secret.

## Sexualité

Les jeunes mâles de la plupart des espèces peuplant la galaxie ont tendance à avoir une fascination pour les asari. Elles en sont parfaitement conscientes et n'hésitent pas à exprimer leur sexualité de manière provocante, ce qui est particulièrement vrai chez les Demoiselles. Cette attitude contraste fortement avec l'image d'une espèce puissante et réfléchie, considérée comme la plus influente de la galaxie. En raison de leur sensualité naturelle et de leur capacité à se reproduire avec n'importe quelle espèce, les rumeurs sur les asari et leur goût pour la débauche sont très répandues. Ces rumeurs sont, pour la plupart, les conséquences d'une désinformation ou d'une pensée perverse. En réalité, les asari sont conscientes que si elles décident de construire une relation avec un membre d'une autre espèce, elles vont inévitablement vivre plusieurs siècles de plus que leur partenaire, à l'exception notable



RenderEffect Dan



des krogans qui ont une espérance de vie similaire à la leur. Par conséquent, dans ce genre de relation elles mettent de côté leur philosophie de « vision à long terme », savourant chaque moment passé avec leur compagnon. La principale conséquence de cette grande différence d'espérance de vie est que la plupart des asari doivent élever leurs filles seules. Elles conservent toutefois en elle, toute leur vie durant, un souvenir fort du « père »

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

Chez la plupart de ces espèces, la sexualité est basée sur la pénétration, qui est à la fois la finalité biologique et la principale source de plaisir. Bien que la pénétration soit techniquement possible chez les Asari (elles disposent d'un orifice comparable à un vagin mais dont la fonction biologique est uniquement de mettre au monde des enfants), elle n'a aucun sens pour elles et ne leur procure aucun plaisir. Cette pratique est même considérée « contre nature » par beaucoup d'entre-elles, même si la plupart l'acceptent car elle fait partie intégrante de la sexualité normale et du plaisir des autres espèces. Il est à noter que les mâles ayant une certaine habitude de la sexualité avec les Asari finissent par en retirer un plaisir particulièrement intense. L'union inédite du corps et de l'esprit décuplant les sensations ressenties.

## Coutumes

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

## Probatrices

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

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

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

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

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

Le troisième serment permet à une Probatrice de prêter allégeance à un tiers. Cette allégeance surpasse les prescriptions du code de probation lui-même. En général, ce serment est invoqué lorsque la logique manichéenne des probatrices conduit à un dilemme moral. Elles s'en remettent alors au jugement d'une personne qu'elles jurent d'assister en toutes circonstances jusqu'à résolution du problème. Si celle-ci contraint la probatrice à accomplir des actes déshonorants, cette dernière peut décider de la tuer une fois libérée de son serment.

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

## ÉCONOMIE

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

## RELIGION

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

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

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

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

## GOUVERNEMENT

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

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

## FORCES MILITAIRES

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

## Combattants

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

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

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

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

## Flotte de guerre

Les asari possèdent l'une des flottes les plus puissantes de la galaxie. En 2205, on dénombre 17 cuirassés asari, incluant le Destiny Ascension, un vaisseau incroyablement puissant ayant presque à lui seul la puissance d'une flotte asari complète ; il est le vaisseau amiral de la Flotte du Conseil. Malgré la puissance considérable de leurs nombreux cuirassés, les asari préfèrent utiliser des flottes mobiles de chasseurs et de frégates, incarnant mieux leurs tactiques d'attaque rapide / repli sous la forme d'essaims agiles, plutôt que d'avoir recours à des flottes massives de vaisseaux puissants mais lents.

## ■ DÉFENSE

**Cuirassés**

17

**Porte-chasseurs**

43

**Croiseurs**

76

**Frégates**

480

**Infanterie**

280 000 000

## ■ EXEMPLE DE NOMS

**Cuirassés**

Destiny Ascension

**Croiseurs**

Azedes

Cybaen

Nefrane

**Vaisseaux civils**

AML Demeter





LES BOUT ARIENS





## BUTARIENS

Espèce bipède originaire de Khar'Shan, les Butariens furent une espèce prospère et influente jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle, au cours de laquelle ils ont payé un très lourd tribut, leur société ayant frôlé l'extinction. Depuis quelques années, ils ont choisi de s'isoler totalement du reste de la galaxie, se retranchant derrière les frontières de leur espace.

De nombreux Butariens vivent toutefois en dehors de l'Espace Butarien, principalement dans les Systèmes Terminus ou la Travée de l'Attique, mais également au sein de l'Espace Concilien.

Les nombreux pirates et esclavagistes butariens qui infestent les Systèmes Terminus alimentent le stéréotype du butarien hors-la-loi. Toutefois, il est important de noter que ces criminels ne sont pas représentatifs des citoyens ordinaires, lesquels sont aussi courtois, civilisés et respectueux des lois que la plupart des membres des autres espèces.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Les Butariens sont une espèce bipède anthropoïde, dont la morphologie se rapproche de celle des Humains, des Quariens ou des Asari. Ils possèdent une très fine pilosité faciale qui pousse principalement autour de la bouche. Une plaque de cartilage striée longe le sommet de leur crâne et descend jusqu'à l'arrière du cou. La partie du visage communément associée au nez chez les Humains ou les Asari présente chez les Butariens un triangle plat inversé, marqué par des striures verticales.

Leur caractéristique physique la plus distinctive est leur double paire d'yeux, un trait rare que l'on retrouve chez très peu d'espèces. Une paire est placée au sein d'alvéoles osseuses situées sur les coins du visage. La seconde paire présente des yeux plus petits et plus rapprochés, situés plus haut sur le visage, juste au-dessous du front. Les yeux sont des orbes sombres, d'où l'on ne distingue ni iris, ni pupille.

Les Butariens présentent un large éventail de tons et de couleurs de peau. La plupart d'entre eux présentent une peau brune, rougeâtre, verdâtre, jaunâtre ou bleu sarcelle. Certains présentent sur la tête des rayures dont la forme et la couleur varient d'un individu à l'autre.

Chez les Butariens, le dimorphisme sexuel est comparable à ce que l'on rencontre chez les Humains. Les femelles, plus petites et plus fines que les mâles, présentent des hanches plus larges et des mamelles saillantes sur la poitrine. Leur visage est en outre exempt de toute pilosité visible.

#### Physiologie

D'un point de vue physiologique, les Butariens sont étonnamment proches des Humains. La principale différence réside dans leur espérance de vie, dépassant de près d'un siècle celle des Humains. Cette différence est principalement due à une prédisposition génétique et à l'excellence de la médecine butarienne, considérée comme l'une des meilleures de la galaxie jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle.

#### Reproduction

Chez les Butariens, la reproduction est très semblable à ce que l'on retrouve chez les Humains, les Quariens ou les Drells. Le mâle dispose d'un organe érectile externe permettant de pénétrer la femelle afin de la féconder. Cette union a lieu au sein d'un couple généralement uni et stable, qui assure l'éducation de l'enfant à naître.

Ainsi, la plupart des parents Butariens vivent en couple et mettent au monde entre deux et quatre enfants au cours de leur existence. La plupart des Butariens ne sont pas très volages, mais il est dans la norme de vivre plusieurs unions au cours d'une existence. En effet, très peu de Butariens parviennent à s'épanouir au sein d'une relation unique au cours d'une existence pouvant dépasser les deux siècles.

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

Mâle : 1,77 m

Femelle : 1,68 m

#### Poids moyen

Homme : 77 Kg

Femme : 60 Kg

#### Espérance de vie

230 ans

#### Nombre de doigts

10

#### Nombre d'orteils

10

#### Couleur du sang

Rouge foncé

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Khar'Shan

#### Nombre de colonies

Avant la guerre : 113

Aujourd'hui : estimé à 11

#### Population

Espace Butarien :

1 200 000 000

Diaspora :

3 300 000 000

#### Premier Contact

-180

#### Gouvernement

Nouvelle Hégémonie

#### Régime politique

Totalitarisme

#### Religions

Kalnekh

#### Langues

Camalan



## NOMS

### Exemple de noms de famille

Aggomon, Balak,  
Charn, Dag'ramak,  
Dah'tan, Dal'serah,  
Dhamsek, Ej'hal,  
Had'dah, Ib'ba,  
Jarkeb, Jath'amon,  
Korragan, Pazness,  
Prenmass, Rak'fahal,  
Ran'perah, Senaprak,  
Tresmenak, Vorhess

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms masculins

Acon, Adran,  
Anto, Borem,  
Bray, Dekhar,  
Dhalo, Drepak,  
Edan, Eluam,  
Fethor, Forvan,  
Ganak, Ghay,  
Ghorek, Grothan,  
Groto, Ka'Hairal,  
Marsh, Narl,  
Palem, Solem,  
Tarak, Ubram

### Exemple de prénoms féminins

Afolya, Bamyé,  
Bralya, Brechi,  
Brolle, Daphi,  
Dhalle, Dhenim,  
Edana, Ekhelya,  
Gatia, Jella,  
Khalla, Krafine,  
Laphi, Nopris,  
Peneya, Rakis,  
Shabra, Sano,  
Vekis, Zarich

## Biotique

Les Butariens constituent l'espèce non naturellement biotique abritant la plus grande proportion d'individus biotiques. Pour parvenir à ce résultat, l'ancienne Hégémonie avait mis en place un système organisé qui proposait aux femmes enceintes volontaires d'être exposées à l'ézo en échange d'une rétribution financière substantielle. Les nouveaux-nés étaient suivis médicalement afin de repérer les individus présentant des dispositions biotiques intéressantes et de soigner au mieux ceux qui présentaient des troubles ou malformations.

Ce programme permettait de générer près de dix pour cent d'individus biotiques, mais produisait dans le même temps plus de quarante pour cent d'enfants présentant des troubles et malformations variées. La majorité des familles se portant volontaires faisaient partie des castes inférieures, ainsi leur sort ne préoccupait pas le gouvernement outre mesure et bien que les soins promis furent prodigués, ils le furent à minima. Qui plus est, la plupart des troubles provoqués par l'ézo sont incurables, la médecine ne pouvant faire plus que d'en diminuer la gravité.

Un tel programme, condamnant des individus dès leur naissance à une existence pénible et généralement de courte durée, ne pouvait avoir lieu qu'au sein d'une société organisée en castes et dirigée par un gouvernement autoritaire.

Les biotiques issus de ce programme étaient formés au sein des meilleures écoles militaires de l'Hégémonie pour rejoindre des unités d'élite. Les désertions étaient toutefois monnaie courante et l'on retrouvait ainsi de nombreux biotiques parmi les pirates, esclavagistes et autres mercenaires Butariens.

Aujourd'hui, la Nouvelle Hégémonie a renforcé ce dispositif, tout en remplaçant la rétribution financière par la fierté d'agir pour la gloire du régime et la restauration de la puissance du peuple Butarien. Le volontariat des familles est quant à lui encouragé par les services de sécurité du gouvernement, par le biais de descentes autoritaires et brutales dans les quartiers les plus pauvres de Khar'Shan et de ses colonies.

## HISTOIRE

### Ère pré-conciliaire

Peu de temps après avoir développé le voyage spatial, les Butariens ont découvert des ruines prothéennes dissimulées sur Bira, une des lunes de la géante gazeuse Verush, qui appartient au même système stellaire que Khar'Shan. Ces ruines, bien qu'en très mauvais état, ont permis aux Butariens de développer seuls la technologie

du vol SLM. Pour parvenir à ce résultat, les autres espèces ont eu la chance de découvrir des artefacts en bon état ou ont obtenu l'aide d'espèces plus avancées. Ainsi, les Butariens sont particulièrement fiers d'être parvenus à mettre au point le vol SLM en disposant d'aussi peu d'éléments.

### Histoire concilienne

Le relais cosmodésique présent dans leur système fut découvert au cours des décennies qui ont suivi, ce qui marqua le début d'une ère d'expansion longue et massive. C'est durant cette période que les Butariens entrèrent en contact avec les Asari, en l'an -180. Près d'un siècle plus tard, le Conseil leur accorda l'autorisation d'établir une ambassade sur la Citadelle.

Malgré l'accueil qui leur a été réservé au sein de la communauté galactique et une attitude globalement amicale, les Butariens ont été la source de plusieurs crises d'importance. On peut citer par exemple le bombardement de la colonie galarienne de Mannovaï en 1785, l'annexion de la colonie asari d'Esan en 1913 ou encore l'affrontement entre les forces conciliennes et un important détachement butarien qui a eu lieu sur la planète Enael en 2115. Ces affrontements de courte durée et sans répercussions majeures à long terme peuvent, pour la plupart, s'expliquer par le comportement individualiste et expansionniste des Butariens, qui provoque inévitablement des « incidents de frontière ».

### Le conflit Skylien

Le début des années 2160 marqua toutefois un tournant important dans l'histoire des conflits opposant les Butariens au reste de la communauté galactique. C'est en effet durant cette période que les Humains commencèrent à coloniser la Travée de l'Attique et plus particulièrement la Bordure Skylienne, une région que les Butariens étaient également en train de coloniser activement. En 2171, les Butariens demandèrent alors au Conseil d'intervenir et de déclarer la Bordure Skylienne « Zone d'intérêts Butarienne », interdisant ainsi aux Humains de la coloniser et leur imposant d'abandonner les colonies déjà fondées. Le Conseil refusa d'accéder à leur demande, ce qui provoqua une crise diplomatique majeure. En réaction, les Butariens fermèrent leur ambassade sur la Citadelle et rompirent toutes relations diplomatiques et économiques avec les races conciliennes. L'Hégémonie devint *de facto*, un gouvernement rebelle qui se rephia sur lui-même.

Le gouvernement butarien commença alors à soutenir et financer de nombreuses organisations criminelles des Systèmes Terminus, afin de menacer indirectement les intérêts humains. Il en résulta de nombreux raids brutaux sur les

colonies humaines de la Travée de l'Attique. Ces événements trouvèrent leur point culminant en 2176, avec ce qui fut baptisé le « Raid Skylien » : une attaque coordonnée et menée par plusieurs gangs de pirates et d'esclavagistes contre la planète Elysium, la colonie Humaine la plus développée de la région.

Pour tenter de mettre un terme à cette série d'agressions, l'Alliance lança une attaque massive contre Tofan en 2178. Cette lune faisait office de base arrière pour de nombreux criminels butariens impliqués dans le raid Skylien. Bien qu'ayant subi de lourdes pertes, l'Alliance parvint à anéantir toute présence hostile sur Tofan. Cette contre-attaque marqua le début du repli des Butariens dans leur espace et d'un abandon progressif de leurs prétentions sur la bordure Skylienne.

Par la suite, la rancœur de nombreux Butariens conduira certains d'entre eux à mener des actions terroristes isolées contre des intérêts humains. On peut citer la tentative de dispersion d'une arme biologique dans l'enceinte de la Citadelle en 2182 ou encore le détournement d'un astéroïde contre la colonie humaine de Terra Nova en 2183. Fort heureusement, toutes ces tentatives furent déjouées par des agents de l'Alliance.

### **Le martyr de Bahak**

En 2186, un groupe d'espions de l'Alliance pénétra illégalement dans le système Bahak, officiellement contrôlé par les Butariens (voir page 146). Leurs actions provoquèrent l'anéantissement du système et la mort de plus de trois cent mille civils. Cette action, qualifiée de terroriste par les Butariens, provoqua la fureur de l'Hégémonie, qui ordonna à ses troupes de se préparer à une offensive massive contre l'Alliance. Une guerre ouverte entre les Butariens et les Humains était sur le point d'éclater lorsqu'une autre guerre, plus terrible encore, mit un point final aux plans de l'Hégémonie : la Guerre du Dernier Cycle.

Cet événement a encore des répercussions de nos jours, car un groupe terroriste butarien du nom de « Bahak'Je Relag », littéralement « Les enfants de Bahak », est

particulièrement actif. Ce groupe vise uniquement des cibles humaines et revendique ses actions au nom des 315 000 Butariens sacrifiés dans le système Bahak. Ils affirment également que les Humains sont responsables de l'anéantissement de leur civilisation, la destruction du relais alpha ayant forcé les Moissonneurs à pénétrer dans la galaxie par l'Espace Butarien, plaçant ces derniers en première ligne du conflit à venir.

### **Léviathan de Dis**

En 2163, un groupe d'explorateurs Butariens découvrit un gigantesque vaisseau au fond d'un cratère de la planète Jartar au sein du système Dis. Il fut rapidement surnommé « Léviathan de Dis » en raison de ses dimensions hors du commun. Les premières études sur place révélèrent que le vaisseau était en partie organique et devait avoir près d'un milliard d'années. Un cuirassé fut envoyé sur place pour remorquer l'engin sur Khar'Shan dans le plus grand secret, afin qu'il puisse être étudié par les meilleurs scientifiques. L'Hégémonie espérait pouvoir tirer profit de cette fabuleuse découverte, mais l'engin en question s'avéra être un Moissonneur, qui endoctrina de nombreux scientifiques, des membres de l'état major et du Bureau Politique de l'Hégémonie. Cette découverte fut en grande partie responsable de la chute rapide des forces butariennes lors de la Guerre du Dernier Cycle. Les Butariens ont toujours nié l'existence de cet engin, même lorsque les Galiariens ont déclaré qu'ils l'avaient également découvert et qu'ils projetaient de l'étudier.

Le terme de « Léviathan », qui désignait initialement cette épave de moissonneur, fut finalement utilisé pour nommer l'entité qui fut à l'origine de sa destruction (voir page 105).

### **Guerre du dernier cycle**

Suite à la destruction du Relais Alpha, les Moissonneurs durent modifier leurs plans. Ne disposant plus d'un accès direct à la galaxie via ce relais, ils empruntèrent une autre route, qui plaçait l'espace butarien en première ligne. Les Butariens ont ainsi été les premiers touchés par la guerre. La présence d'individus endoctrinés par les Moissonneurs au sein du Bureau Politique de l'Hégémonie et de l'état major, permit à ces derniers de remporter une victoire



Rayko007



rapide et écrasante. Ainsi, à peine deux jours après le début de l'invasion, les Moissonneurs avaient détruit l'intégralité de l'importante flotte de guerre butarienne. Sur Khar'Shan, les dernières infrastructures de défense orbitales et terrestres furent anéanties durant les jours suivants. Enfin, les infrastructures civiles furent méthodiquement détruites afin de désorganiser ce qui restait des forces militaires et de provoquer un maximum de pertes.

Une semaine après le début de l'invasion, plus aucun Butarien n'avait le moindre espoir de repousser les Moissonneurs. Il s'agissait alors de tenter de survivre le plus longtemps possible en attendant un miracle ou que les autres espèces daignent intervenir. De nombreux groupes de résistance se formèrent spontanément, mais, privés de moyens militaires lourds, leurs actions de guérilla urbaine n'eurent pratiquement aucun effet notable sur l'avancée des Moissonneurs.

Contrairement aux autres espèces, les Butariens n'ont pas été moissonnés, mais littéralement massacrés : les survivants étant transformés en « zombies » mi organiques, mi synthétiques, que les autres espèces baptisèrent « Cannibales ». Ces cannibales servirent de troupes au sol afin de débusquer le reste de la population qui tentait de se cacher. Ils ont également servi d'infanterie lorsque les Moissonneurs ont commencé à envahir les systèmes sous le contrôle d'autres espèces.

Le 3 décembre 2186, les Butariens sentirent le sol trembler à de nombreuses reprises et entendirent des grondements semblant sortir tout droit des enfers. Tous les Moissonneurs s'écrasèrent au sol, tandis que les armées de « zombies » tombaient face contre terre, sans qu'aucun combat ne semble se livrer. Les Butariens ne le savaient pas encore, mais la Guerre du Dernier Cycle venait de s'achever : les Moissonneurs étaient vaincus.

### **Bilan de la guerre**

La guerre était terminée, mais l'horreur continuait à hanter les décombres encore fumants de Khar'Shan. La planète était ravagée et l'on manquait de tout : nourriture, eau potable, médicaments, etc. La famine et

les épidémies faisaient des ravages et personne ne venait prêter la moindre assistance à ce peuple martyr. Sur les colonies, la situation était encore pire.

La raison pour laquelle les Butariens n'ont pas été moissonnés reste floue. Mais les conséquences furent dramatiques pour ce peuple. En effet, la moisson est un processus long, durant lequel l'anéantissement d'une espèce s'étale sur plusieurs années, parfois même, quelques décennies. Mais la destruction pure et simple des Butariens fit de terribles ravages en l'espace des quelques mois qu'a duré la guerre. Au cours de ce conflit, la population qui vivait dans l'Espace Butarien fut littéralement décimée, passant de près de trente milliards d'individus avant la guerre à un peu plus d'un milliard en 2186. La civilisation butarienne était alors à genoux, au bord de l'extinction.

### **Nouvelle ère**

Lors des premiers mois qui ont suivi la fin de la guerre, l'anarchie la plus totale a régné sur Khar'Shan. Manquant de tout, les survivants s'entre-tuaient pour un morceau de nourriture, une dose de médigel ou un quelconque véhicule encore en mesure de les emmener loin de l'enfer de Khar'Shan. Des milices se formèrent spontanément afin d'essayer de rétablir un semblant d'ordre. Certaines avec la réelle intention de venir en aide à la population, en la protégeant d'elle-même, d'autres dans le seul but de mieux contrôler l'accès aux ressources afin d'en tirer profit, d'autres encore, dirigées par quelques parvenus désireux de bâtir un nouveau monde dont ils seraient les souverains.

Cette période d'anarchie prit fin lorsque les survivants du Bureau Politique de l'Hégémonie commencèrent à organiser la reconstruction de Khar'Shan. Dans un monde dévasté, ce qui restait de l'Hégémonie ne représentait plus rien et n'avait plus aucun moyen d'exercer son pouvoir ou son autorité. Toutefois, les siècles de formatage de la population firent que la plupart des survivants reconnurent immédiatement l'autorité de cette



« Nouvelle Hégémonie » et contribuèrent à l'effort commun de reconstruction.

Dans le même temps, les Hanari envoyèrent de petits détachements d'ingénieurs et d'ouvriers Hanari et Drells afin d'aider les populations civiles. Ce fut la seule aide extérieure dont bénéficièrent les Butariens.

Le 2 avril 2187, la Nouvelle Hégémonie lança un appel à tous ses compatriotes vivant en dehors de l'Espace Butarien, afin de les inciter à rentrer sur Khar'Shan pour participer au redressement de leur civilisation. Cet appel n'eut que très peu d'échos. Les réfugiés ayant réussi à fuir Khar'Shan durant la guerre n'avaient ni les moyens, ni l'envie de rentrer. Quant à ceux qui avaient quitté l'Espace Butarien avant la guerre, la plupart l'avaient fait pour une bonne raison : échapper à l'oppression de l'Hégémonie. En quelques mois, la Nouvelle Hégémonie avait remis sur pied, à défaut d'une armée, des forces d'intervention en mesure de maintenir l'ordre public et de faire respecter son autorité. Elle organisa la sécurisation et l'exploitation des sites importants : infrastructures encore en place, stocks de nourritures, etc. Des liaisons avec les colonies voisines furent mises en place, afin d'assurer le ravitaillement de Khar'Shan en matières premières vitales. Enfin, l'agriculture et la production d'aliments de synthèse devinrent des priorités auxquelles plus de la moitié des survivants furent affectés.

La Nouvelle Hégémonie avait réussi à sortir Khar'Shan du chaos et à restaurer un semblant de civilisation. Mais les conditions de vie restaient extrêmement précaires. De plus, le nouveau gouvernement, conscient de la faiblesse de son autorité, était particulièrement paranoïaque. De prétendus opposants étaient jetés en prison sans aucune forme de procès, quand ils n'étaient pas simplement abattus, comme le seraient des traites en temps de guerre. Aussi autoritaire que pouvait être l'ancienne Hégémonie, elle n'avait jamais eu recours à des méthodes aussi expéditives.

Pour autant, la population courbait l'échine. Après tout, la Nouvelle Hégémonie avait réussi à sortir les Butariens d'une situation désespérée et avait insufflé l'espoir de voir renaître l'empire butarien de ses cendres. En des temps aussi difficiles, tous les Butariens devaient faire front commun derrière leur nouveau gouvernement, même si celui-ci ressemblait de plus en plus à une dictature totalitaire de la pire espèce. Les Butariens vivaient sous un régime autoritaire depuis des siècles. Le nouveau régime n'était au final qu'une version plus musclée et paranoïaque du précédent. De nombreux Butariens pensaient même que cela avait du bon ; pour eux, un régime plus faible n'aurait sans doute pas été en mesure d'unifier tous les survivants dans un effort commun de reconstruction. La survie et la renaissance avait un prix, celui de la liberté et du libre arbitre.

### **Premier contact Prothéen**

Le 29 novembre 2194, un événement majeur ébranla la Nouvelle Hégémonie. Une délégation prothéenne se présenta à eux de manière discrète, afin que la population n'en sache rien. Bien entendu, ce fut un choc pour les Butariens, qui ignoraient l'existence de

Prothéens encore en vie ; et à plus forte raison, d'une civilisation prothéenne forte de plusieurs centaines de millions d'individus.

La Nouvelle Hégémonie eut tout d'abord une réaction hostile, estimant que les Prothéens constituaient une menace. Les ambassadeurs prétendaient venir en paix, mais pouvait-on leur faire confiance ? Lors des discussions, un rapport de force cordial mais ferme s'installa rapidement en faveur des Prothéens et les Butariens comprirent très vite qu'ils se trouvaient en position de faiblesse et qu'en s'étant isolé du reste de la galaxie, ils ne pouvaient compter sur aucune aide extérieure.

Toutefois, suite à de longues et nombreuses entrevues, les Butariens finirent par admettre que les Prothéens n'avaient pas une attitude hostile envers eux. En réalité, ils venaient même proposer leur aide, une aide substantielle, en échange de l'inféodation volontaire des Butariens. La réaction naturelle et logique de la Nouvelle Hégémonie aurait été de refuser. Mais la demande des Prothéens, bien que cordiale, ressemblait plus à une injonction qu'à une proposition.

Incapable de s'opposer militairement aux Prothéens, la Nouvelle Hégémonie fut contrainte d'accepter la proposition qui leur était faite ; l'accord fut conclu officiellement le 3 janvier 2195. En réalité, celui-ci n'était pas si défavorable ; les membres du Bureau Politique avaient obtenu l'assurance qu'ils conserveraient leur statut au sein de la société butarienne. De plus, les Prothéens avaient promis de mettre à leur disposition des millions d'unités Geth et d'aider à la reconstruction d'une flotte de guerre à même de restaurer la fierté du peuple Butarien.

Le 19 février 2195, à la demande des Prothéens, la Nouvelle Hégémonie annonça à la communauté galactique que les frontières de l'Espace Butarien étaient désormais totalement closes. Cette annonce n'étonna pas le Conseil qui déplora toutefois cette décision. Les Butariens désactivèrent alors tous les relais situés dans leur espace et communiquant avec l'extérieur, une première dans l'histoire de ce cycle. Leur espace devenait effectivement impénétrable, mais se transformait dans le même temps en une prison stellaire. Certains relais sont toutefois réactivés temporairement afin de laisser passer des vaisseaux militaires en mission pour l'Hégémonie. Par ailleurs, l'un des relais qui avaient été laissés en sommeil jusqu'alors, a été ouvert par les Prothéens afin de créer une voie de communication directe entre leur espace et celui des Butariens.

Les Butariens sont désormais divisés en deux communautés distinctes, séparées par un rideau de fer totalement infranchissable. D'un côté, la société Butarienne soumise à l'autorité de la Nouvelle Hégémonie, de l'autre, une imposante Diaspora constituée d'une myriades de colonies, de groupes et d'individus isolés.

Dès que les frontières furent fermées, les Prothéens tinrent leurs promesses. Des millions d'unités Geth furent



mises à la disposition des Butariens afin de les aider à produire de la nourriture, à fabriquer des objets de première nécessité et à extraire les ressources nécessaires pour rebâtir Khar'Shan et construire une nouvelle flotte de guerre. Ces travaux furent réalisés sur de petites colonies butariennes isolées ou dans l'espace contrôlé par les Prothéens, afin que la population civile reste dans l'ignorance.

Cette période marqua le début d'une embellie notable sur Khar'Shan. La malnutrition disparaissait, la production de ressources minières grimpait en flèche et l'industrie semblait à nouveau en mesure de produire tout ce dont manquaient les Butariens. Officiellement, la Nouvelle Hégémonie avait mis en place un grand programme de colonisation et celui-ci était un franc succès. La population, comblée de voir sa qualité de vie s'améliorer aussi rapidement, ne se questionna pas sur les origines réelles de ce redressement fulgurant. Les rares esprits rebelles et trop curieux furent scrupuleusement réduits au silence.

### Début de l'assimilation

Dans les années qui suivirent, les Prothéens demandèrent à la Nouvelle Hégémonie de mettre en place la première phase de l'assimilation, à savoir : la déconstruction de la culture butarienne. Le Bureau Politique grinça des dents mais obtempéra ; il était en effet trop tard pour faire marche arrière. De plus, les hauts dignitaires du régime semblaient ne plus avoir d'autre préoccupation que de conserver leur emprise sur la population et la demande des Prothéens cadrait très bien avec cet objectif.

Ainsi, le contrôle déjà féroce qu'exercerait la Nouvelle Hégémonie sur la société butarienne se renforça brutalement. Les bibliothèques furent vidées d'un grand nombre d'ouvrages, notamment ceux traitant de l'histoire butarienne. L'enseignement même de l'histoire fut prohibé, ainsi que de nombreuses formes d'arts, qui furent remplacées par de nouveaux courants, plus conformes à l'art prothéen. Toutes les religions furent également interdites et remplacées par de nouvelles doctrines.

Dans toutes les autres sociétés galactiques, de telles mesures auraient inévitablement déclenché une révolution. Mais les Butariens, soumis à un régime autoritaire depuis des siècles, anéantis par la guerre et désormais écrasés par l'autorité de la Nouvelle Hégémonie, étaient trop las et trop résignés pour ne pas accepter ce nouvel ordre social. Finalement, tout cela était bien peu de chose face à l'énorme amélioration de la qualité de vie que la Nouvelle Hégémonie avait miraculeusement réussi à mettre en place.

## CULTURE

### Castes

La société Butarienne est organisée en castes hermétiques, chaque individu ne pouvant évoluer qu'au sein de sa propre caste, qui lui est transmise à la naissance par son père. Il est toutefois possible d'acheter l'accès à

une caste supérieure, le prix étant proportionnel à l'influence et la renommée de la caste visée. Les conditions de vie particulièrement difficiles des castes inférieures poussent de nombreux Butariens à s'engager sur des voies illégales mais lucratives, dans l'espoir de pouvoir intégrer les castes supérieures. C'est sans aucun doute ce phénomène qui explique que l'on rencontre autant de pirates, mercenaires et esclavagistes Butariens à travers la galaxie.

### Comportement

Les Butariens accordent une grande importance au système de caste et à l'étiquette. Outrepasser son rôle ou son statut dans la société est particulièrement mal vu, de même que le fait de dénigrer un individu appartenant à une caste supérieure pour la simple raison qu'il dispose d'une vie plus confortable.

Le langage corporel est une partie importante de la société butarienne. De nombreux gestes ou postures font partie d'un code social très subtil, qu'il convient de respecter quelle que soit sa caste ou sa condition. Par exemple, pencher la tête vers la gauche est considéré comme une marque de respect ou d'admiration envers son interlocuteur. Au contraire, pencher la tête vers la droite est considéré comme une marque de supériorité ou de mépris. Suivant les circonstances, ce geste peut donc être interprété comme une affirmation de son statut ou de son pouvoir, ou comme une insulte.

De nombreux Butariens considèrent les espèces disposant de moins de quatre yeux comme inférieures ou moins intelligentes. Lors de discussions inter-espèces, les Butariens prennent facilement le dessus sur leurs interlocuteurs, qui ont généralement du mal à savoir sur quelle paire d'yeux focaliser leur attention, ce qui a tendance à les déconcentrer.

### Esclavage

L'esclavage fait partie intégrante du système de caste butarien, bien que cette pratique soit illégale selon les lois du Conseil. Cette coutume est toutefois si profondément ancrée dans la culture butarienne que les lois antiesclavagistes du Conseil sont perçues comme discriminatoires et xénophobes par les Butariens. Ce problème constitue une véritable épine dans le pied du Conseil, car bien que condamnant ouvertement l'esclavage, il ferme les yeux sur les agissements des Butariens afin de ne pas compliquer les relations galactiques avec ce peuple. Depuis la sécession des Butariens, la situation est toutefois plus simple, le Conseil n'étant plus obligé de ménager la susceptibilité d'un allié embarrassant.

Les esclavagistes butariens continuent toutefois d'infester la galaxie et sont particulièrement craints par les habitants des petites colonies isolées, qui constituent des proies faciles. Les victimes de ces raids se voient généralement implanter dans le crâne un dispositif de contrôle. Une opération douloureuse qui est réalisée sans ménagement. Il est également de notoriété publique que les Butariens asservissent les individus dépendants au sable rouge lorsque ces derniers ne sont plus en mesure de se payer

leurs doses.

## Diaspora

Depuis la fermeture des frontières de l'Espace Butarien en 2195, les individus vivant en dehors de leur espace forment une véritable diaspora. Paradoxalement, cette communauté compte aujourd'hui trois fois plus d'individus que la société Butarienne régie par la Nouvelle Hégémonie. La diaspora, de par sa forte dispersion et sa très faible cohésion, fut peu touchée lors de la Guerre du Dernier Cycle, contrairement à la société vivant au sein de l'Espace Butarien. En effet, alors que la population gouvernée par l'Hégémonie fut divisée par trente, les pertes au sein de la diaspora ne dépassèrent pas les vingt pour cent.

La diaspora est principalement composée d'individus vivant sur des mondes indépendants des Systèmes Terminus ou de la Travée de l'Attique. Planètes paisibles abritant des libres penseurs ayant fui le régime de l'Hégémonie, colonies minières indépendantes, bases arrières de trafiquants en tout genre, ces mondes sont aussi divers que nombreux.

Mais l'on compte également parmi cette communauté des émigrés qui se sont intégrés à la société d'autres espèces conciliennes, des réfugiés de guerre ou de simples touristes ou hommes d'affaires qui se sont retrouvés coincés hors de leur espace lorsque les frontières furent brutalement fermées par la Nouvelle Hégémonie. Au sein de cette population, nombreux sont ceux qui ont été séparés d'un parent ou d'un ami resté de l'autre côté du « rideau de fer » et qui ont vainement tenté d'y retourner ou d'obtenir de leurs nouvelles. Mais l'Espace Butarien est désormais totalement hermétique, aussi bien aux voyageurs qu'aux moyens de communication. Ainsi, les histoires tragiques de parents séparés de leurs enfants ou de jeunes femmes inconsolables cherchant à traverser le « rideau » pour rejoindre un tendre fiancé ont longtemps fait les gros titres de la presse populaire concilienne. À de

nombreuses reprises, le Conseil de la Citadelle a tenté d'entrer en contact avec la Nouvelle Hégémonie afin de l'enjoindre à mettre un terme à ces drames familiaux, mais n'a, à ce jour, pas obtenu le moindre succès.

Aujourd'hui, la diaspora constitue toujours une communauté bigarrée, morcelée et sans véritable cohérence ; un vaste ensemble d'individus qui n'ont souvent pour seul point commun que le fait de vivre hors de l'Espace Butarien. Il faut toutefois mentionner l'initiative de Grothan Pazness (voir page 157), ancien gouverneur de Camala, qui milite aujourd'hui pour l'unification de la diaspora butarienne et la fondation d'un nouveau gouvernement fédérant les Butariens vivant en dehors de l'espace contrôlé par la Nouvelle Hégémonie.

## ÉCONOMIE

Les Butariens ont la réputation d'être des hommes d'affaires avisés et de bons commerçants. Avant la Guerre du Dernier Cycle, l'économie butarienne était particulièrement prospère, notamment grâce au recours à l'esclavage qui permettait de réduire fortement les coûts de production. Ainsi, il était extrêmement difficile pour les autres espèces de concurrencer les entreprises butariennes.

Bien que ne souhaitant pas aller contre la pratique ancestrale de l'esclavage chez les Butariens, le Conseil imposa toutefois de lourdes taxes sur l'importation des biens en provenance de leur espace. Cette taxe avait pour objectif de rééquilibrer l'économie interstellaire tout en décourageant les Butariens d'avoir recours à l'esclavage. Bien entendu, l'Hégémonie considérait que cette taxe était contraire aux traités commerciaux galactiques et n'avait de cesse d'exprimer son mécontentement sur le sujet.

Suite à la Guerre du Dernier Cycle, l'économie butarienne est retombée à un niveau pré-industriel. Seules les produits de première nécessité sont accessibles à





l'ensemble des citoyens, les biens de confort étant vendus à des prix exorbitants, les réservant, de fait, aux castes les plus élevées. L'activité économique est entièrement sous le contrôle de la Nouvelle Hégémonie, qui consacre une énorme partie du budget gouvernemental aux dépenses militaires. La libre entreprise est illégale, et, depuis la fermeture totale de l'Espace Butarien, plus aucun échange commercial n'est réalisé avec les autres espèces.

Depuis quelques années, la Nouvelle Hégémonie peut compter sur les millions de Geth offerts par les Prothéens ; une main d'œuvre efficace, inépuisable et corvéable à merci. Cela a permis d'augmenter drastiquement la productivité et de faire sensiblement baisser le coût des biens de consommation courante. Le confort de vie des Butariens a ainsi été amélioré, même s'il reste encore très loin de ce qu'il fut avant la guerre contre les Moissonneurs.

## RELIGION

Chez les Butariens, la religion dominante connue sous le nom de « Kalnekh », est une religion polythéiste qui repose sur l'incarnation divine de valeurs primordiales, les « Piliers », qui sont au nombre de huit : l'honneur, la discipline, la tradition, le respect, le courage, la fraternité, la fierté et la foi. A chaque Pilier est associé un dieu ou une déesse à qui l'on peut adresser des prières afin de renforcer le Pilier associé ou d'implorer son pardon si le Pilier a été bafoué. Le Kalnekh repose sur des textes sacrés, les « Piliers de la Force », dont l'origine, aujourd'hui inconnue, remonte à plusieurs millénaires.

La pratique religieuse est peu présente chez les Butariens. Toutefois, la plupart d'entre eux croient en une vie après la mort. Selon ces croyances, lorsqu'un Butarien meurt, l'âme quitte son corps à travers les yeux. Aucun soin particulier n'est apporté à la dépouille d'un mort, à l'exception de ses yeux, qui bénéficient d'un traitement spécial. Ils sont soigneusement lavés et les paupières sont maintenues ouvertes afin de ne pas gêner l'âme lors de son voyage vers l'au-delà. Retirer ou arracher les yeux d'un Butarien, vivant ou mort, est une très grave offense d'un point de vue religieux, car cela revient à lui interdire de rejoindre l'au-delà.

Bien que d'origine religieuse, cette offense fait partie intégrante de la culture butarienne. Ainsi, même un Butarien agnostique sera particulièrement outré face à une telle mutilation, considérant qu'il s'agit d'une grave atteinte à la mémoire du défunt.

Depuis quelques années, la Nouvelle Hégémonie a banni de son espace toute forme de religion. La pratique religieuse, quelle qu'elle soit et sous quelque forme que ce soit est sévèrement punie par la loi. Au sein de l'Espace Butarien, la religion a donc virtuellement disparue. Pourtant, les Butariens qui avaient des croyances ne les ont pas perdues, mais font désormais très attention à ne plus en faire mention publiquement. Par ailleurs, la plupart d'entre eux s'abstiennent désormais de transmettre leur foi à leurs enfants.

## GOUVERNEMENT

L'actuel gouvernement régissant l'Espace Butarien est connu sous le nom de Nouvelle Hégémonie. Il est né des cendres de « l'ancienne » Hégémonie, décimée lors de la Guerre du Dernier Cycle. Le gouvernement est dirigé par le Bureau Politique constitué de vingt-et-un membres nommés par la Caste Suprême : la plus haute caste du système social Butarien. Celle-ci constitue l'antichambre du gouvernement et impose sa volonté sur la société toute entière. Elle ne compte que quelques milliers d'individus et n'accepte de nouveaux membres que par cooptation. C'est ainsi la seule caste qu'il est impossible d'intégrer moyennant finance. La plupart de ses membres travaillent pour la Nouvelle Hégémonie, au sein d'un ministère, d'une organisation gouvernementale ou de l'état major des armées.

Les membres du Bureau Politique sont nommés à vie et ont tous les pouvoirs, mais peuvent être révoqués à tout moment s'ils agissent à l'encontre des intérêts de la Caste Suprême. À ce jour, aucun membre n'a été révoqué, car tous sont issus de cette caste et partagent les mêmes préoccupations de domination sociale et de protection d'un standing de premier rang.

Il faut toutefois noter le statut particulier de Forvan Jath'Amon (voir page 156), considéré par beaucoup comme le chef du gouvernement. Héros de la cause Butarienne et fondateur du Bureau Politique au sortir de la guerre, il est devenu une personnalité incontournable qu'aucun membre de la Caste Suprême n'oserait aujourd'hui évincer.

La Nouvelle Hégémonie est un régime totalitaire des plus durs, agissant uniquement dans l'intérêt de la Caste Suprême et de la « grandeur du peuple Butarien ». Ce cloisonnement du pouvoir, organisé par et pour une élite, explique d'ailleurs la facilité avec laquelle les Prothéens sont parvenus à plier les Butariens à leur volonté. S'assurer de la coopération de cette caste omnipotente suffisait pour pouvoir s'adonner à l'assimilation de la totalité de la société butarienne.

Malgré son totalitarisme écrasant, la Nouvelle Hégémonie se préoccupe du bien-être de sa population mais structure sa politique pour faire passer le confort de la Caste Suprême avant celui du reste de la société. De plus, le gouvernement a une vision globale de sa population et cherche à améliorer le « bien-être moyen » de la société, au détriment de l'intérêt individuel. Par exemple, un village peut être rasé sans avertissement ni compensation pour construire un nouvel astroport qui bénéficiera à une majorité de Butariens ; une petite colonie en difficulté peut être totalement abandonnée au profit d'une colonie en expansion ; lors d'une prise d'otages, la survie de ces derniers n'est pas une priorité si cela permet plus facilement d'arrêter les malfaiteurs et de protéger la société de futures agressions. Ainsi, la Nouvelle Hégémonie ne voit pas sa population comme un ensemble d'individualités, mais comme un tout qu'elle façonne à sa guise afin de rétablir la puissance et la fierté du peuple butarien.

## FORCES MILITAIRES

Lors de la Guerre du Dernier Cycle, la flotte de guerre Butarienne fut presque totalement anéantie. Les rares vaisseaux ayant survécu sont ceux dont l'équipage s'était mutiné pour échapper au massacre de Khar'Shan ; accompagnés des proches qu'ils avaient réussi à sauver, les mutins prirent la fuite, généralement en direction des régions voisines, contrôlées par les Humains. Après la guerre, la Nouvelle Hégémonie parvint à récupérer quelques frégates et un croiseur, les mutins ayant troqué ou vendu le reste des astronefs aux Quariens, aux Hanari et aux Volus.

Au milieu des décombres de l'empire Butarien, la Nouvelle Hégémonie a très tôt débloqué des fonds importants pour remettre sur pied une infanterie à même d'assurer le maintien de l'ordre et d'asseoir son autorité. Le gouvernement peut compter sur ses « troupes de chocs » pour tuer dans l'œuf toute tentative de rébellion. Ces commandos d'élite comptent de nombreux biotiques dans leurs rangs et sont issus d'un entraînement particulièrement rude, durant lequel de nombreuses recrues perdent la vie.

En 2192, un chantier naval terrestre fut remis sur pied afin de relancer la construction de chasseurs et de frégates, les seuls engins pouvant être fabriqués au sol. Avant la fermeture de l'espace Butarien en 2195, le Conseil fut informé de travaux récents visant à reconstruire une station spatiale permettant de produire des navires lourds, tels que des croiseurs ou des cuirassés.

Aujourd'hui, le Conseil n'a aucune connaissance des forces militaires dont disposent les Butariens, mais les experts estiment qu'elles restent très faibles. Même si la Nouvelle Hégémonie consacre une part importante de son budget à l'armement, l'état de délabrement dans lequel s'est retrouvée la civilisation butarienne après la guerre, implique qu'il faudra probablement plusieurs siècles avant que les Butariens ne retrouvent une flotte comparable à ce dont ils disposaient à l'apogée de leur puissance.

Depuis 2195, l'aide apportée par les Prothéens a permis à la Nouvelle Hégémonie de décupler sa capacité de production. Celle-ci est désormais assurée par de la main d'œuvre Geth qui travaille sans relâche, jour et nuit, au sein de stations orbitales installées dans l'espace contrôlé par les Prothéens. En l'espace de dix ans, ce sont des centaines de frégates, des dizaines de croiseurs et quatre cuirassés qui sont sortis des chantiers naval œuvrant pour les Butariens. Ces nouveaux vaisseaux reprennent la conception générale des navires Butariens datant d'avant la Guerre du Dernier Cycle mais bénéficient d'améliorations issues de la technologie Prothéenne. Ainsi ces vaisseaux sont plus gros, plus rapides et plus puissants que leurs prédécesseurs. Mais surtout, ils sont tous furtifs, même les plus imposants, et bénéficient de blindages et de boucliers plus résistants. Ainsi, un cuirassé butarien nouvelle génération peut rivaliser sans problème avec le Destiny Ascension, fleuron de l'armée asari et considéré comme le vaisseau le plus puissant des flottes conciliennes.

## ■ DÉFENSE

### Cuirassés

4

### Porte-chasseurs

2

### Croiseurs

23

### Frégates

112

### Infanterie

36 000 000



# LES DRELLS





## DRELL

Les Drells, originaires de la planète Rakhana, sont des humanoïdes dont l'apparence n'est pas sans rappeler certaines créatures reptiliennes de la Terre. Ils sont peu nombreux (à peine un demi million), quittent rarement Kahjé et ne jouent aucun rôle notable sur la scène galactique. Si l'on ajoute à cela leur découverte relativement récente, on comprend aisément que les citoyens galactiques les moins éduqués, ou vivant sur des mondes reculés des Systèmes Terminus, ignorent totalement leur existence. Ils se sont toutefois bâti une solide réputation d'assassins efficaces et de mercenaires loyaux.

Lorsqu'ils furent découverts par les Hanari, leur monde natal était surpeuplé et asphyxié par une industrialisation incontrôlée. Sans l'aide d'une espèce plus évoluée, ce peuple était voué à une extinction rapide. Les Hanari se lancèrent alors dans une vaste opération de sauvetage et évacuèrent 375 000 Drells volontaires vers Kahjé, leur propre planète. Depuis lors, les Drells vivent parmi les Hanari et se sont intégrés à la société galactique.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Les Drells sont des humanoïdes reptiliens omnivores dont l'apparence est très proche de celle des Asari et des Humains. Leur espérance de vie moyenne est de 85 ans.

Bien que les Drells disposent de cinq doigts à chaque main, l'annulaire et le majeur sont fusionnés, formant un unique « double doigt ». Ainsi, ils ne peuvent utiliser indépendamment que quatre doigts par main. Un Drell typique a une peau dont la couleur varie du gris-vert au vert olive. Toutefois, certains Drells peuvent avoir une peau tirant sur le bleu, voir l'orangé.

Leurs yeux sont pourvus de deux paires de paupières. Les paupières intérieures sont blanches et se ferment des cotés vers le centre.

La seconde paire est noire et se ferme verticalement, comme celles des humains. Comme les Asari et les Humains, les Drells peuvent produire des larmes.

Chez les Drells, le dimorphisme sexuel est assez notable. Les femelles, plus petites et plus fines que les mâles, présentent une poitrine saillante. Par ailleurs, le « jabot » couvrant la gorge et les cotés de la tête est également nettement plus prononcé chez les femelles.

#### Physiologie

D'un point de vue physiologique, la plupart de leurs traits reptiliens restent dissimulés, à l'instar de leur cœur à triple cavité, frangé d'une paroi musculaire capable de réguler l'oxygénation du sang selon les besoins. Caractéristique plus notable, l'os hyoïde, situé sur la trachée, leur permet de gonfler la gorge et de produire des sons hors du spectre de réception de la plupart des espèces. Ces deux caractéristiques rendent les Drells particulièrement difficiles à tuer par étouffement ou strangulation.

Leurs tissus musculaires sont légèrement plus denses que chez les Humains ou les Asari, ce qui leur confère une force physique légèrement plus importante.

Les Drells disposent d'une mémoire eidétique, une forme d'adaptation qui leur a permis de survivre sur Rakhana, un monde où ils devaient se rappeler de l'emplacement des ressources nécessaires à la survie (végétation, eau potable, courants migratoires des proies) alors qu'ils étaient dispersés dans un environnement majoritairement désertique. Leur mémoire est si développée qu'un simple stimulus externe peut déclencher une violente remontée de souvenirs. Ces flashes mémoriels sont si vifs et détaillés que certains Drells peuvent les confondre avec la réalité. Ce processus peut être déclenché volontairement ou involontairement si le Drell est soumis à un stimulus en lien avec un souvenir marquant.

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

Mâle : 1,78m

Femelle : 1,72m

#### Poids moyen

Mâle : 75 Kg

Femelle : 61 Kg

#### Espérance de vie

85 ans

#### Nombre de doigts

10 (dont 2 fusionnés par main)

#### Nombre d'orteils

10

#### Couleur du sang

Rouge

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Rakhana (inhabitable)

#### Monde actuel

Kahjé (monde natal des Hanari)

#### Nombre de colonies

0

#### Population totale

450 000

#### Premier Contact

1980

#### Gouvernement

Primauté Éclairée (gouvernement Hanari)

#### Religions

Voyarana

Contemplation

#### Langues

Rakhan



## NOMS

### Exemple de noms de famille

Adamas, Alystor,  
Apophy, Argys,  
Chalkos, Eidos,  
Endemos, Elector,  
Elyos, Kamax,  
Kalos, Kryos,  
Leptin, Melas,  
Nasrim, Phellos,  
Phylo, Tekto,  
Xenos, Zelot

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms masculins

Allas, Ankyl,  
Arkos, Chyman,  
Davyan, Ekym,  
Enke, Ergon,  
Feron, Halon,  
Kentron, Kolyat,  
Krydion, Pflion,  
Quoyle, Rheon,  
Stalan, Thane

### Exemple de prénoms féminins

Admeia, Akari,  
Akme, Amarante,  
Axine, Bathys,  
Elyn, Ennea,  
Ethys, Imatis,  
Hedra, Helmis,  
Irikah, Kyonis,  
Kynara, Laïma,  
Lexine, Oki,  
Omma, Teria,  
Thali, Zoe

Leur peau sécrète un venin très peu toxique mais qui peut toutefois causer de légères hallucinations lorsqu'il est ingéré par des individus d'une autre espèce. Cette particularité peut s'avérer problématique lors de relations charnelles inter-espèces. Ce « venin Drell » est parfois consommé volontairement par des individus en recherche de nouvelles expériences, il est alors intégré à une boisson qui peut être alcoolisée afin d'en augmenter les effets.

### Reproduction

Chez les Drells, la reproduction est assez semblable à ce que l'on peut observer chez plusieurs autres espèces, telles que les Humains, les Butariens ou les Quariens par exemple. Plusieurs différences sont toutefois à noter. La première est d'ordre anatomique, puisque chez les Drells mâles, les organes reproducteurs sont internes. Lors de la copulation, le pénis érectile s'extrait de sa cavité interne afin de permettre la pénétration de la femelle.

La seconde différence avec les espèces citées précédemment concerne la gestation, les Drells étant ovovivipares. Durant la reproduction, les femelles produisent un œuf unique, qui est fécondé et mûri *in utero*. Lors de la naissance, le nouveau né est expulsé avec sa coquille. Le bébé est alors immédiatement extrait de sa coquille fine, mole et translucide par la mère ou plus généralement, par le médecin accoucheur.

Après la naissance, l'enfant est élevé par son père et sa mère. Ainsi, la plupart des parents Drells vivent en couple et mettent généralement au monde deux ou trois enfants durant leur existence. Contrairement à des espèces plus volages, comme les Humains ou les Quariens, la plupart des couples Drells restent unis tout au long de leur vie.

### Biotique

Originaires d'une planète riche en élément zéro, les Drells font partie des rares espèces naturellement biotiques. Ainsi, tous les Drells naissent avec un potentiel biotique latent et n'ont pas besoin d'implants pour amplifier leurs capacités. Toutefois, contrairement aux Asari, la maîtrise de leurs aptitudes n'est pas innée et nécessite un apprentissage long et difficile. C'est généralement à partir de la puberté que les Drells désireux d'utiliser leur potentiel biotique débutent cet apprentissage. Rares sont les individus faisant ce choix, ce qui explique que la plupart des Drells ne démontrent aucune capacité biotique.

Pour les autres espèces, il est difficile d'imaginer la souffrance que représente l'entraînement biotique pour un Drell. Les Asari

contrôlant naturellement leurs pouvoirs, elles s'entraînent à la biotique comme d'autres espèces pratiquent l'athlétisme. Les autres espèces utilisent des implants cybernétiques afin de découpler leur faible potentiel latent, diminuant dans le même temps, la difficulté à maîtriser leurs aptitudes. Les Drells eux, disposent d'un potentiel élevé, mais d'aucun contrôle naturel et ne peuvent recourir à l'utilisation d'implants. Ainsi, les premières années d'apprentissage ressemblent à un long calvaire, la plupart des prétendants abandonnant avant même d'avoir fait léviter le moindre objet. Mais pour ceux qui parviennent à passer outre la douleur et le découragement, la fierté de devenir biotique surpasse toutes les épreuves qu'ils ont dû endurer. Les Drells biotiques s'orientent généralement vers des carrières militaires, de maintien de l'ordre ou d'assassins.

### Syndrome de Képral

Les Drells, issus des terres arides et rocailleuses de Rakhana possèdent une physiologie peu adaptée aux mondes hanari, humides et tapissés d'océans. C'est pourquoi ils se réfugient la plupart du temps à l'abri d'une cité-dôme au climat contrôlé. En raison des profondes disparités biotiques entre les deux espèces, la principale cause de mortalité des Drells sur Kahjé est une infection pulmonaire appelée syndrome de Képral. Il ne s'agit pas d'une maladie contagieuse mais d'une affection respiratoire, comparable dans ses premiers stades à une forme sévère d'asthme.

Moins d'une génération après l'arrivée des Drells sur la planète, la maladie développa une résistance aux antibiotiques hanari ainsi qu'à d'autres modes de traitement évolués. Une fois l'infection contractée, la mort est lente mais inéluctable. Diverses transplantations peuvent repousser l'échéance, mais à mesure que l'infection se propage aux autres organes vitaux, le métabolisme décline irrémédiablement. Les autorités scientifiques hanari et drell travaillent sur l'élaboration d'une thérapie-génique, mais leurs travaux n'ont pour l'instant abouti à aucune avancée significative.

### HISTOIRE

Les ancêtres des Drells actuels sont originaires de Rakhana, un monde aride et désertique. Il y a huit siècles, leur civilisation amorça un lent mais inéluctable déclin, causé principalement par la surpopulation et un développement industriel incontrôlé. Forts d'une population de 11 milliards d'âmes mais privés de toute capacité de voyage interstellaire, les Drells semblaient voués à l'extinction.



## L'exode

En 1980, les Hanari établirent le premier contact avec les Drells. Ils découvrirent un monde mourant depuis des siècles mais toujours peuplé de plusieurs milliards d'individus. Le désastre écologique de Rakhana avait toutefois atteint son paroxysme, précipitant irrémédiablement les Drells vers une extinction totale en l'espace de quelques décennies. Les Hanari se lancèrent alors dans une vaste opération de sauvetage. Toutefois, seuls 375 000 individus, sur le milliard encore présent sur la planète à cette époque, acceptèrent la proposition des Hanari. De nombreux Drells croyaient qu'il était encore possible de sauver Rakhana, d'autres craignaient de suivre les étranges Hanari vers leurs mondes mystérieux, d'autres encore imaginaient que les Hanari n'étaient pas aussi bienveillants qu'ils ne l'affirmaient et redoutaient un destin pire encore que celui qui les attendait sur Rakhana. Les Hanari n'étaient de toute façon pas en mesure d'accueillir la totalité de la population Drell. Ils furent toutefois très surpris qu'aussi peu d'entre eux acceptent leur proposition. Ceux qui refusèrent de partir périrent de maladies et de faim sur leur monde agonisant, s'entre-tuant pour les maigres ressources qui subsistaient encore.

Aujourd'hui, Rakhana compte encore quelques milliers d'individus, dispersés en une multitude d'enclaves primitives de quelques centaines d'habitants tentant de survivre parmi les vestiges de leur ancienne civilisation. Ces survivants furent appelés « Fira'Ya », par les exilés.

Les Drells appartiennent à la communauté galactique depuis presque deux siècles. La plupart sont établis sur Kahjé, satisfaits de cohabiter avec leurs hôtes hanari.

## Guerre du dernier cycle

En 2186, lorsque la Primauté Éclairée prit la décision de rejoindre la coalition galactique pour lutter contre les Moissonneurs, les combattants Drells ainsi que les pilotes et officiers de marine furent mobilisés pour participer à l'effort de guerre. Ce contingent comptait à peine plus de 40 000 individus mais constituait la totalité des forces Drells disponibles. Ils s'intégrèrent aux troupes de plusieurs autres espèces, notamment les Asari, les Galariens, les Turiens et les Humains. Nombre d'entre eux furent employés comme éclaireurs, afin de repérer des lieux avant une attaque terrestre, s'infiltrant discrètement derrière les lignes ennemies et mémorisant les moindres détails des lieux visités. D'autres infiltrèrent des installations de Cerberus afin de dérober de l'information ou d'assassiner des personnages clés. Les Drells furent unanimement salués pour leurs talents dans la conduite de ces actions de l'ombre. Nombre d'individus qui ne s'étaient jamais réellement posés la question comprirent comment les Hanari, espèce particulièrement peu adaptée à l'action hors du milieu aquatique, pouvaient être aussi efficace dans le domaine du renseignement.



AngryRabbitMod



## Nouvelle ère

Peu après la fin de la guerre, la Primauté Éclairée, se considérant redevable, décida d'apporter son soutien aux autres espèces. De nombreux Drells, principalement des ouvriers et des ingénieurs, furent dépêchés sur différents mondes afin d'aider à la reconstruction. Sur Khar'Shan, les quelques milliers de Drells envoyés par la Primauté, constituèrent la seule aide dont les Butariens furent gratifiés. La situation sur place était à ce point dramatique qu'il ne fut pas question de reconstruction, mais d'aide humanitaire vitale. Les Drells contribuèrent à restaurer les moyens de subsistance le plus primaires, tels que l'alimentation en eau, la réparation d'engins agricoles ou la remise en état des quelques spatioports dont il restait encore quelque chose à sauver.

Sur Terre et sur Thessia, la situation était beaucoup moins dramatique, même si les émeutes et les conflits pour l'accès aux ressources étaient monnaie courante. Les Drells les moins qualifiés aidèrent à l'évacuation des décombres, tandis que les techniciens et les ingénieurs, épaulés par des ingénieurs Hanari, prêtèrent main forte aux autochtones pour remettre sur pied au plus vite les infrastructures les plus vitales.

Durant cette période, plusieurs centaines de Drells trouvèrent la mort, tués accidentellement ou victimes collatérales d'affrontements entre émeutiers. Quoi qu'il en soit, l'aide apportée par les Drells et les Hanari fut unanimement saluée et contribua à mieux faire connaître cette espèce mineure auprès de la communauté galactique.

Aujourd'hui, les Drells continuent à servir fidèlement les Hanari, la majorité d'entre eux ayant même, au fil des décennies, adopté leur religion. Ils font plus que jamais partie intégrante de la société Hanari. Toutefois, aucun Drell n'a été informé du contact établi entre les Prothéens et les Hanari. Cette information a été jugée trop sensible pour être partagée avec la population. Les Hanari considèrent les Drells comme étant à ce point intégrés à leur société qu'ils accepteront les décisions prises par la

Primauté sans sourciller. Ce sentiment n'est d'ailleurs pas très éloigné de la réalité, car à quelques exceptions près, c'est exactement ce qui se produira. En effet, les Drells ont déjà perdu leur civilisation et leur culture et sont intégrés depuis longtemps à une société qu'ils se sont appropriés. Devenir citoyen Prothéen au sein d'une civilisation tournée depuis toujours vers cette espèce se fera de manière très naturelle pour les Drells. Même ceux qui seraient opposés à l'Assimilation savent que leur peuple ne dispose d'aucune sorte d'influence sur la scène galactique, que se soit d'un point de vue politique, économique ou militaire et qu'ils se retrouveraient donc seuls, sans structure sociale ni appui politique. Ainsi, à l'exception de quelques esprits rebelles, les Drells suivront les Hanari dans leur choix d'être intégrés volontairement à la société Prothéenne.

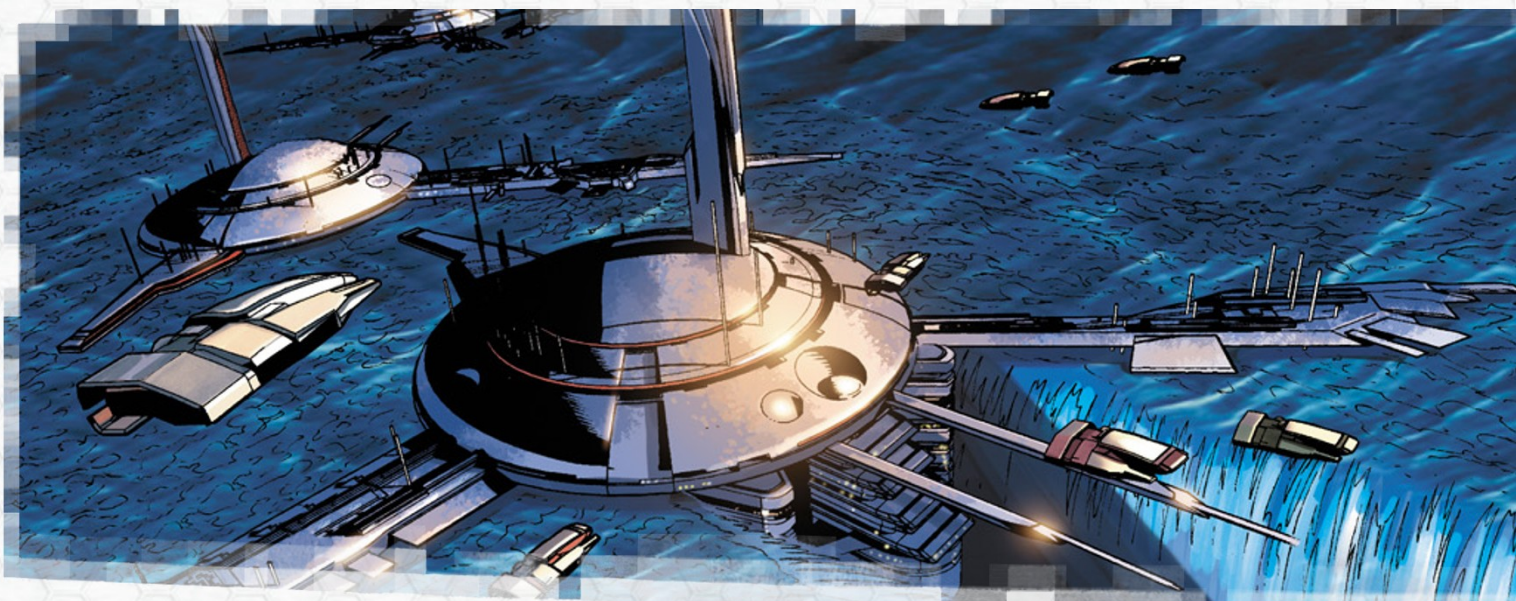
## CULTURE

Grâce aux Hanari, les Drells bénéficient d'une vie agréable et prospère sur Kahjé. Bien que les étrangers, voir certains Hanari, considèrent les Drells comme des associés de second rang (ou même de vulgaires serveurs), les Drells se sont intégrés à tous les niveaux de la société hanari au titre de citoyens aussi respectés que productifs.

## Comportement

Bien que la plupart des Drells vivent sur Kahjé, certains d'entre eux ont quitté la planète, motivés par le goût de l'aventure. Certains le font pour mettre leurs talents au service de leurs bienfaiteurs, agissant en qualité d'ambassadeur, de chercheur, d'explorateur, d'investisseur, d'assassin, etc. Selon une croyance populaire, derrière chaque Hanari de haut rang se cache un Drell entièrement dévoué à sa cause.

D'autres aspirent à un style de vie différent et cherchent à changer d'environnement. Dotés par les Hanari d'une perception aigüe du langage corporel inter-espèces, ces voyageurs drells solitaires écumant la galaxie en quête d'une nouvelle espèce, adoptent leur culture et ne



retournent que rarement sur Kahjé. Ces Drells nomades se comptent par milliers ; dispersés partout dans la galaxie, ils coulent pour la plupart une existence paisible.

Certains Drells développent des relations très étroites et très personnelles avec les Hanari. Tant et si bien que certains d'entre eux leur révèlent leurs « noms intimes » (voir page 82), ce qui constitue une marque de confiance et d'amitié particulièrement forte. Les Drells se sont adaptés au mode de communication bio-luminescent des Hanari en se faisant greffer des implants dans les yeux, ce qui leur permet de mieux discerner les nuances de couleur et de voir les ultraviolets sous la forme d'une couleur argentée. Ceci se fait toutefois au détriment des couleurs situées à l'opposé du spectre lumineux, ce qui rend notamment difficile la distinction entre le noir et le rouge foncé.

### Le Synacte

Plus de deux siècles après leur sauvetage, les Drells se considèrent toujours redevables envers les Hanari et nomment cette dette le « Synacte ». Ils s'acquittent de celle-ci en assistant les Hanari dans les tâches qui sont en contradiction avec les préceptes de leur religion ou qu'ils trouvent difficile à réaliser du fait de leur morphologie atypique. On peut citer notamment le combat, l'assassinat, ou plus largement, tous les travaux réalisés en dehors d'un espace aquatique. Si certains Drells travaillent directement pour le compte d'un Hanari, généralement un individu puissant ou fortuné, la plupart d'entre eux servent la collectivité, notamment dans les zones d'échange avec les autres espèces, telles que les spatioports ou les navires de commerce.

Bien que les observateurs extérieurs puissent considérer le Synacte comme une forme d'esclavage, cette vision des choses est non seulement simpliste, mais surtout, totalement fautive. Tout d'abord, le Synacte n'est pas imposé par les Hanari, mais accompli volontairement par les Drells. Tous sont libres de refuser de servir les Hanari, mais accomplir le Synacte est considéré comme un grand honneur et de ce fait, très peu d'entre eux refusent de s'y astreindre. Refuser le Synacte est également considéré comme une marque d'égoïsme et un manque de respect par le reste de la société Drell. Ensuite, les Drells sont intégrés à tous les niveaux de la société Hanari et en font pleinement partie. Ils disposent des mêmes droits et sont astreints aux mêmes devoirs que leur maîtres.

Beaucoup de Drells deviennent des membres non officiels de « familles » Hanari (les Concordes, voir page 82) et certains parviennent même à gagner le privilège d'apprendre le nom intime de leurs maîtres et amis.

C'est généralement entre 17 et 25 ans, par le biais d'un recrutement, qu'un Drell décide d'entrer au service de la société Hanari ou d'un individu en particulier. En échange de ses services, il reçoit un salaire proportionnel au service rendu. À la demande de ses parents, un Drell peut également intégrer certaines formations proposées par les Hanari dès le plus jeune âge. Celles-ci permettent le plus souvent de former de futurs agents d'élite.

### Cités-dômes

Les Drells et les Hanari ont besoin d'espaces vitaux totalement différents et incompatibles. Les premiers vivent à l'air libre, dans un environnement chaud et sec, alors que les seconds évoluent dans un milieu aquatique.

Au cours des premières années passées sur Kahjé, les Drells se sont installés sur les quelques îles présentes à la surface de la planète. Cependant, ils se sont rapidement aperçus que l'atmosphère très humide, au-delà d'être simplement désagréable, provoquait chez eux de nombreux troubles respiratoires et cutanées. Avec l'aide des Hanari, ils ont alors entrepris de bâtir de grandes cités-dômes offrant une atmosphère contrôlée, compatible avec la physiologie des Drells. Les premières cités ont été bâties sur les îles, puis certaines furent construites à la surface des océans et d'autres dans les profondeurs, au plus près des Hanari. Ces derniers fréquentent peu les cités-dômes, car leur atmosphère très sèche leur est particulièrement désagréable.

On compte désormais pas loin d'une centaine de cités pouvant accueillir chacune entre 2 000 et 10 000 individus. Grâce à ces cités, les pathologies liées à l'humidité de Kahjé, dont le redouté syndrome de Képral, ont diminué de façon spectaculaire. Toutefois, de nombreux Drells sont toujours en contact fréquent avec l'atmosphère de la planète, généralement pour des raisons professionnelles. En premier lieu, on peut citer les ouvriers agricoles et les éleveurs, travaillant le sol des rares terres cultivables de Kahjé. Les employés des spatioports également, dont les pistes et les hangars sont ouverts à l'environnement marin de Kahjé, ou encore les Drells travaillant dans des zones de contact avec les mondes marins Hanari. Enfin, certains Drells, ne supportant pas l'environnement agréable mais confiné des cités-dômes, font le choix de vivre à l'air libre, acceptant les risques que cela comporte.

Au fil des années, les cités Drells sont devenues pour les Hanari les zones d'échange privilégiées avec les espèces non aquatiques, autrement dit, toutes les autres espèces de la communauté galactique. Tous les spatioports de Kahjé sont désormais intégrés à ces cités, ainsi que la plupart des infrastructures touristiques ou destinées au commerce avec les espèces aliens.

### Fira'Ya

Après le sauvetage de 375 000 Drells vers la fin du vingtième siècle, la population de Rakhana déclina très rapidement pour atteindre quelques dizaines de milliers d'individus au milieu du vingt-et-unième siècle. Ces survivants de l'extinction furent nommés « Fira'Ya » par les Drells exilés sur Kahjé, ce qui signifie « peuple perdu » en Rakhana. Ces Drells survivent aujourd'hui dans un monde dévasté où les ressources naturelles sont totalement épuisées. Ils sont dispersés en petites tribus primitives, vivant dans les régions polaires boréales de Rakhana et tirant partie des vestiges de leur ancienne civilisation pour survivre. Même si quelques « érudits » subsistent, les Fira'Ya ne maîtrisent plus la technologie. Ils parviennent toutefois à utiliser et maintenir en





fonctionnement quelques armes à poudre et véhicules à moteurs thermiques. Grâce à un sens pratique exemplaire, une capacité à recycler particulièrement développée et un acharnement inébranlable, ils parviennent à maintenir une population stable et même en très légère augmentation. Le dernier recensement effectué par les Hanari estime à 21 342 la population de Rakhana.

Malgré leurs conditions de vie particulièrement rudes et l'histoire tragique de leur peuple, les Fira'Ya sont farouchement attachés à leur planète et se considèrent comme les gardiens de ce monde, garants de la renaissance de la civilisation Drell. Au delà du simple désir de survivre, la motivation des Fira'Ya en tant que peuple est de poser les bases d'une nouvelle société, qui ne commettra pas les erreurs du passé et qui sera à même de soigner leur planète du cancer qui la dévore. Ils refusent de croire ces arrogants d'Exilés, qui prétendent qu'il n'y a aucun espoir pour Rakhana.

### **Pèlerinage**

Selon une coutume remontant aux premières années de l'installation des Drells sur Kajhé, chaque individu doit, au moins une fois dans sa vie, faire un pèlerinage sur son monde d'origine. Ce pèlerinage a deux objectifs. Le premier est d'accomplir un devoir de mémoire, afin de ne pas oublier ses racines et de voir de ses propres yeux l'enfer que les Drells ont eux-mêmes créés et dont ils furent délivrés grâce à la bienveillance des Hanari. A ce titre le pèlerinage peut être considéré comme relevant du Synacte, car il rappelle à chaque Drell pourquoi son peuple doit une reconnaissance éternelle à ses sauveurs.

Le second objectif du pèlerinage est de tenter de sauver de cet enfer les rares survivants ayant fait le choix de rester sur Rakhana, les « Fira'Ya ». Les pèlerins se doivent ainsi d'entrer en contact avec la population autochtone et d'établir un dialogue, afin de convaincre leurs congénères de quitter l'enfer de Rakhana pour le confort de Kahjé. Cet objectif est beaucoup plus difficile à mener

à bien qu'il n'y parait. Les Fira'Ya sont en effet farouchement attachés à leur planète et ne la quitteraient pour rien au monde. Ainsi, très rares sont ceux qui acceptent de quitter Rakhana pour rejoindre Kajhé. Il s'agit le plus souvent d'individus trop faibles, physiquement ou psychologiquement, pour survivre dans l'enfer Rakhana. La communication avec les Fira'Ya est souvent difficile, ces derniers considérant les Drells « exilés » comme des lâches, ayant choisi la facilité et le confort, renonçant à leur monde et acceptant de devenir les esclaves des Hanari.

Enfin, les Drells toujours fidèles au Voyarana (voir la paragraphe « Religion » ci-dessous) profitent de leur présence sur Rakhana pour visiter les hauts lieux de leur religion, comme le temple d'Amonkira ou la vallée des sept sanctuaires. Grâce à la ferveur du peuple Drell, la plupart de ces sites ont été relativement épargnés par les guerres et la décrépitude.

### **ÉCONOMIE**

Il n'existe pas d'économie Drell à proprement parler. Les Drells travaillant presque exclusivement pour les Hanari, ils ne créent pas de richesses qui leur sont propres. Par ailleurs, il n'existe pas d'entreprise Drell, de banque Drell ou de places de commerce Drell. Leur participation à la société Hanari par le biais du Synacte contribue à l'économie de cette espèce.

Il est toutefois à noter que les cités-dômes des Drells se sont imposées comme les plaques tournantes du commerce et des échanges avec les autres espèces. Les Drells et leurs cités sont ainsi devenus des pièces maîtresses de l'économie Hanari.

### **RELIGION**

La plupart des Drells sont profondément croyants.

Avant de quitter Rakhana, la religion dominante chez les Drells était le Voyarana.



Selon cette croyance, l'être est un « Tout » composé de deux entités distinctes : une enveloppe corporelle mortelle et une âme éternelle, siège de la conscience. La mort est alors considérée comme un départ, l'âme quittant son enveloppe charnelle. Lorsque l'âme est profondément troublée ou traumatisée, ou que le corps est malade ou blessé, l'individu ne forme plus un « Tout ». La prière et la méditation sont alors pratiquées afin de rétablir un équilibre et une union harmonieuse du corps et de l'âme. Le Voyarana établit une séparation stricte entre le corps et l'esprit, le corps n'étant qu'un outil au service de l'âme. Toutefois, le corps possède une forme d'indépendance car les actions qu'il réalise ne sont pas forcément imputables à l'esprit qui l'habite. Par exemple, si un Drell décide lui-même d'assassiner une personne, tout son être, son « Tout », est coupable du crime. Par contre, si le Drell agit pour le compte d'une tierce personne, seul son corps est considéré coupable du crime.

Pour les anciennes instances juridiques de Rakhana, empruntes de traditions et de croyances, la séparation entre corps et esprit revêtait une importance particulière. Ainsi, au-delà de déterminer si un Drell était coupable ou non d'un crime, il était primordial de savoir s'il s'agissait d'un « crime de corps » ou d'un « crime d'esprit ». En pratique, cela ne changeait pas grand-chose à la sentence, même si un crime de corps était moins sévèrement puni. Toutefois, pour l'accusé et pour la société civile, la différence était d'importance car le crime d'esprit était considéré comme particulièrement infamant et marquait son auteur pour l'éternité.

Le Voyarana est une religion polythéiste, chacun des Dieux composant son panthéon étant prié en fonction des circonstances. Parmi les Dieux les plus importants, on peut citer Amonkira, la Déesse de la chasse ; Arashu, la déesse de la maternité et de la protection ; ou encore Kalahira, la déesse des océans et de l'au-delà. Aujourd'hui, de nombreux Drells ont abandonné le Voyarana, lui préférant la religion Hanari des Portes-Flammes. Cette religion reste toutefois très présente chez les combattants et les assassins, car elle permet de soulager leur conscience en condamnant leur corps pour préserver leur âme.

## GOUVERNEMENT

Inféodés aux Hanari et faisant partie intégrante de ce peuple, les Drells sont gouvernés par la Primauté Éclairée (voir page 84). Bien qu'ils disposent d'un droit de vote permettant d'élire le Président de la Primauté, les Drells ne sont pas autorisés à occuper les plus hautes fonctions politiques, ces dernières étant réservées aux Hanari.

Les Drells disposent toutefois d'une structure politique à même d'administrer leurs cités-

dômes et de faire valoir leurs intérêts auprès de la Primauté. Chaque cité est gouvernée par un « Consul », élu par ses concitoyens et dont la charge est principalement de gérer les aspects économiques et sociaux de la ville. Chaque Consul dispose d'une voix au Parlement Drell, une structure exerçant son pouvoir de manière électronique et décentralisée. Ce parlement peut émettre des avis sur les lois présentées par la Primauté et sur l'orientation de la politique générale du gouvernement. Il peut également soumettre des propositions ou des requêtes. Bien que purement consultatif, l'avis du Parlement Drell est considéré avec grande attention par la Primauté, pour qui le bien être des Drells constitue un enjeu de première importance.

## FORCES MILITAIRES

Les Drells ne disposent en leur nom d'aucune force militaire, mais nombre d'entre-eux sont au service des forces armées Hanari, le plus souvent en qualité de fantassins. Les Drells constituent d'ailleurs les seules unités terrestres pouvant être déployées par les militaires Hanari. La proportion de combattants dans la population Drell est ainsi beaucoup plus élevée que ce qui est observé chez les autres espèces composant la communauté galactique. Les Hanari étant opposés aux conflits ouverts, les combattants Drells sont plus généralement spécialisés dans l'espionnage, l'assassinat, l'infiltration ou le sabotage que dans les actions commandos. Il existe toutefois quelques unités de marine spatiale, redoutablement entraînés et efficaces, mais dont le nombre ne dépasse pas les quelques milliers.

Les Drells constituent aujourd'hui une pièce maîtresse dans le renseignement Hanari, qui est considéré comme l'un des plus efficaces de la galaxie. Avant d'inféoder cette espèce, les Hanari ne disposaient que de moyens d'espionnage électroniques : surveillance de l'extranet, piratage ou déploiement de drones furtifs. Des agents de terrain efficaces et discrets leur faisaient cruellement défaut, d'autant que lorsqu'il s'agit d'espionnage gouvernemental, faire appel à des agents aliens est totalement exclu. Aujourd'hui, les Drells, considérés comme des citoyens à part entière par les Hanari, sont venus combler ce manque avec une efficacité remarquable. En plus du fait d'être plus à l'aise sur la terre ferme, leur incroyable mémoire leur permet de dérober des informations sans avoir recours au moindre système d'enregistrement, sauf si le volume de données est particulièrement important. De ce fait, dans la plupart des cas, même s'ils sont capturés, aucune preuve matérielle ne pourra être retenue contre eux. Le revers de la médaille est que les Drells sont souvent suspectés à tort d'être des espions à la solde des Hanari par les services de sécurités des autres espèces.

## DÉFENSE

Cuirassés

0

Porte-chasseurs

0

Croiseurs

0

Frégates

0

Infanterie

0



# LES ELCOIRS





## ELCORS

Les Elcors sont originaires de la planète Dekuuna, un monde verdoyant mais soumis à une pesanteur écrasante. Bien que soutenu par quatre pattes puissantes et musculeuses, leur corps massif leur impose une démarche lente et prudente, adaptée à un monde où l'écrasante gravité peut transformer une simple chute en accident grave.

La pensée elcore, réfléchie et conservatrice, semble elle-même affectée par cette extrême pesanteur. Les Elcors s'expriment en utilisant un ton pesant et monocorde, accompagné d'un ensemble complexe de signaux non verbaux : phéromones, intonations infra-vocales et mouvements à peine perceptibles. Ces signaux leur permettent d'exprimer leurs émotions, mais de manière si discrète et subtile qu'ils feraient passer un discret sourire humain pour une explosion de joie.

La subtilité avec laquelle ils expriment leurs émotions est à ce point imperceptible pour les autres espèces que les Elcors ont pris l'habitude de préciser verbalement leur état d'esprit afin d'éviter que leurs propos ne soient mal interprétés.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Les Elcors sont des créatures massives et de haute taille, pourvus de quatre membres puissants à même de soutenir leur corps imposant. La marche bipède leur est pratiquement impossible, mais ils sont en mesure d'utiliser leurs membres antérieurs afin de manipuler des objets, à la manière de grands gorilles. Les Elcors disposent d'une force et d'une résistance hors du commun mais sont desservis par la lenteur de leurs mouvements et

leur posture quadrupède. Leur peau, dont la teinte varie du gris au brun, est particulièrement épaisse et dure ; elle constitue une véritable armure naturelle, capable de les protéger aussi efficacement qu'une armure standard de l'Alliance.

La tête des Elcors se trouve dans le prolongement direct du tronc, sans articulation intermédiaire faisant office de cou. Il leur est donc impossible de regarder sur le coté sans pivoter l'ensemble du corps, ce qui ajoute à l'impression de lourdeur et de gaucherie qui émane de cette espèce. Le visage des Elcors est constitué pour sa plus grande partie d'un ensemble de lamelles mobiles verticales servant d'orifices respiratoires et de bouche. Ces lamelles sont surmontées de deux petits yeux semblables à ce que l'on rencontre chez la plupart des autres espèces galactiques.

#### Physiologie

La physiologie des Elcors est en grande partie héritée des indispensables facultés qu'ils ont dû développer pour survivre en des temps primitifs, à une époque où ils constituaient encore des proies de choix pour les meutes de prédateurs. Leur survie reposait bien entendu sur leur carrure imposante et l'épaisseur de leur peau, mais également sur leur capacité à anticiper le danger. Leur vue est ainsi très sensible aux mouvements, même les plus infimes, tandis que leur odorat est en mesure de distinguer une large palette d'odeurs et de phéromones qui tiennent aujourd'hui une place très importante dans leurs relations sociales.

### HISTOIRE

Les Elcors primitifs se déplaçaient en formant de grands rassemblements tribaux, menés par l'individu le plus vieux et le plus expérimenté de la tribu. Ainsi regroupés, ils décourageaient les créatures mieux adaptées à la pesanteur de Dekuuna de s'en prendre à eux.

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

Mâle : 2,2m

Femelle : 2,1m

#### Poids moyen

Mâle : 450 Kg

Femelle : 400 Kg

#### Espérance de vie

180 ans

#### Nombre de doigts

6

#### Nombre d'orteils

4

#### Couleur du sang

Bleu gris

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Dekuuna

#### Nombre de colonies

38

#### Population totale

3 000 000 000

#### Premier Contact

-214

#### Gouvernement

Tribunaux de Dekuuna

#### Régime politique

Gérontocratie

#### Langues

Dekan



## NOMS

### Exemple de noms masculins

Altok, Calyn,  
Darmok, Denan,  
Ekren, Exrun,  
Harrot, Jalad,  
Kellon, Malan,  
Oltin, Patrin,  
Rinok, Tanil,  
Telen, Wenlyn,  
Wunok, Xeltan

### Exemple de noms féminins

Altino, Almunis,  
Calis, Cylanis,  
Elturo, Meleno,  
Notero, Padnis,  
Petzonis, Rinis,  
Thuniro, Wenano,  
Xelino, Xirurno,  
Zelnera, Zelnis

L'évolution de la société elcore fut particulièrement lente si on la compare à celle des autres espèces galactiques actuelles, du fait de deux facteurs principaux. Tout d'abord, les Elcors n'ont jamais évolué vers une marche bipède, ce qui complique fortement l'utilisation d'outils, étape considérée comme primordiale dans le processus d'évolution d'une espèce. Ensuite, leur nature conservatrice a considérablement ralenti l'émergence et la diffusion d'idées ou de concepts nouveaux. Les xénohistoriens estiment que la période menant les Elcors de la préhistoire à l'ère spatiale a été six fois plus longue que chez les Humains.

Les Elcors furent découverts fortuitement par une mission asari envoyée explorer leur système stellaire en l'an -314. A cette époque les capacités spatiales elcores étaient encore balbutiantes : le simple fait de rejoindre Oltan, leur satellite naturel, représentait alors un exploit technique de tout premier ordre. Aucune espèce n'est réellement préparée au choc que représente la découverte d'une autre forme de vie intelligente, d'autant plus lorsque celle-ci est technologiquement plus avancée et qu'elle représente une menace potentiellement écrasante. Fort heureusement, la bienveillance des Asari et leur expérience dans le développement de relations inter-espèces permit de limiter l'impact négatif d'un tel événement sur la société elcore. Étonnement, ces derniers furent particulièrement prompts à tirer profit de cette rencontre pour développer l'étendue de leurs connaissances, de leur technologie et de leur espace vital. Grâce à la découverte des relais cosmodésiques, des routes commerciales et diplomatiques furent instaurées en l'espace de quelques décennies vers la Citadelle et plusieurs systèmes de première importance. Aujourd'hui, la société Elcor est prospère mais demeure relativement isolée sur la scène galactique.

### Guerre du Dernier Cycle

Dès le début du conflit, les Elcors déployèrent leur flotte de guerre et l'ensemble de leurs moyens de défense anti-spatiaux afin de protéger Dekuuna, en vain. En l'espace que quelques heures, l'impitoyable force de frappe des Moissonneurs réduisit à néant la totalité de leur flotte.

Malgré cette écrasante défaite spatiale, les Elcors gardent une certaine fierté du fait que les Moissonneurs ont ensuite eu le plus grand mal à maîtriser la situation au sol. Les fortes concentrations de populations au sein d'agglomérations majeures n'existaient pas en

raison du goût naturel des Elcors pour les structures urbaines clairsemées. Ainsi, la stratégie classique des Moissonneurs consistant à frapper en priorité les grands centres urbains ne pouvait être appliquée et ces derniers durent engager une longue campagne de ratissage des bourgades elcores éparpillées sur l'ensemble du globe. Il en fut de même sur la plupart de leurs colonies qui, bien que très peu défendues, obligèrent les Moissonneurs à déployer de nombreuses unités au sol.

### Bilan de la guerre

La population elcore reste profondément marquée par ce conflit car la défaite militaire rapide et l'absence de renforts envoyés par les autres espèces installèrent un climat délétère sur l'ensemble de leurs mondes. Sans défense, les Elcors ne voyaient aucune issue et assistaient impuissants au lent mais inéluctable effondrement de leur civilisation. Pour autant, le nombre de victimes demeura modeste en comparaison d'autres peuples ayant subi un sort similaire. Bien que profondément désorganisées, les infrastructures vitales furent largement épargnées du fait de la très forte décentralisation des espaces urbains et industriels. Malgré une défaite militaire fulgurante et totale, la civilisation elcore est restée debout, contrairement à ce qui est arrivé à d'autres espèces galactiques comme les Butariens par exemple ; certains parlent même de « miracle Elcor », en oubliant un peu vite les millions de vies fauchées par cette guerre sans précédent.

### Nouvelle ère

Malgré des pertes relativement modérées, la reconstruction sur Dekuuna et l'ensemble des colonies elcores n'est pas totalement achevée à ce jour. Fidèles à leur politique de prudence et d'anticipation, même dans les moments les plus difficiles, les Elcors prennent le temps de rebâtir leurs mondes en tachant d'anticiper au mieux les besoins des générations futures et en tirant les leçons de la terrible épreuve qu'ils viennent de traverser.

## CULTURE

### Langage

Aux yeux des autres espèces, les Elcors s'expriment sur un ton plat, monocorde et ennuyeux, sans aucune intonation dans la voix ni expression faciale. Les Elcors utilisent en réalité d'autres manières d'exprimer leurs émotions lors d'une conversation comme l'émission de phéromones, de grondements infra-vocaux ou de micro-mouvements du visage, imperceptibles



par les autres espèces. Très tôt, les Elcors ont compris que cela pouvait être source d'incompréhensions, voir de malentendus, lors d'échanges avec les autres peuples galactiques. Ainsi, ils ont pris pour habitude de débiter chacune de leurs phrases par un adjectif précisant leur état émotionnel ou le ton donné à celles-ci. Par exemple, un elcor souhaitant se montrer poli et accueillant peut dire : « Chaleureux : quel plaisir de vous revoir », une phrase dont le sens serait tout autre si elle avait été préfixée comme suit : « Ironique : quel plaisir de vous revoir ». Pour chasser un intrus de chez lui, un Elcor pourra dire : « Furieux : sortez de chez moi », le tout, sur un ton des plus calmes et des plus monotones qui soit, un décalage qui n'est pas sans créer parfois des situations cocasses du point de vue des non Elcors.

### Comportement

Les Elcors sont très conservateurs et ne prennent jamais de décisions à la légère ou dans la précipitation. Ils n'apprécient guère la nouveauté et l'inattendu, préférant le confort rassurant des idées, technologies et modes de vie qu'ils connaissent bien. Pour autant, la société elcore est capable d'évoluer à son rythme, sans précipitation et sous l'égide d'anciens ayant mûrement réfléchi à toutes les implications. A ce titre, il est possible d'établir un parallèle entre les Elcors et les Asari quant à leur capacité à forger leur avenir dans la durée. Leurs sociétés évoluent lentement mais chaque pas est le fruit d'une réflexion attentive qui assure la stabilité et la pérennité de leurs peuples.

Les Elcors préfèrent souvent le confort de leurs propres colonies et s'aventurent rarement en dehors de leur espace, ce qui ne les empêche pas d'être particulièrement accueillants et bienveillants envers les membres des autres espèces. Par ailleurs, ils sont adeptes des grands espaces naturels et trouvent les limites inhérentes aux voyage

spatiaux très inconfortables. Les Elcors sont peu nombreux sur la Citadelle ou sur les mondes qui ne leur appartiennent pas et il s'agit le plus souvent de commerçants, d'hommes d'affaire ou de diplomates. Il est toutefois possible de croiser certains exclus, marginaux ou rares aventuriers aux confins des Systèmes Terminus, commerçant des articles au marché noir ou refoulant les indésirables à l'entrée des clubs branchés.

### Coutumes

Les Elcors ont conservé de leur passé primitif la tradition migratoire. Ainsi, Dekuuna possède deux capitales, une pour la saison des pluies et l'autre pour la saison sèche. Bien que la technologie moderne ait rendue cette tradition obsolète, les Elcors la pratiquent toujours de nos jours. Durant leurs migrations, ils se déplacent en groupes constitués de plusieurs familles. Une grande fraternité unit les membres de ces groupes, à la manière d'une famille étendue.

Le Code des Anciens, un ouvrage contenant la sagesse collective de leurs ancêtres, est vénéré par nombre d'Elcors qui cherchent dans ses maximes la sagesse leur permettant de surmonter les problèmes du quotidien. Il s'agit d'une œuvre majeure, presque sacrée, dont l'exemplaire original est conservé sous haute protection sur Dekuuna.

### Urbanisme

Une des grandes particularités du peuple elcor réside dans la structure de leurs agglomérations, qui reflète leur goût pour les grands espaces. La notion de ville n'existe pas à proprement parler, les Elcors vivant au sein d'une myriade de bourgades entourées d'espaces naturels. Une bourgade abrite au plus quelques milliers d'individus et se spécialise souvent en zone de commerce, en site industriel, en centre administratif, en zone agricole ou en lieu



d'habitation. Les bourgades sont regroupées en « agglomérations » qui constituent des unités cohérentes et autosuffisantes, se rapprochant de la notion de ville chez les autres espèces. Chez les Elcors, une ville comme Paris s'étendrait sur un territoire aussi vaste que la Bretagne et serait composée de quelques milliers de bourgades espacées les unes des autres de quelques kilomètres.

Chaque bourgade est dirigée par un Vénéral, généralement l'habitant le plus âgé encore en mesure d'assumer cette charge. Ses fonctions consistent principalement à assurer la paix sociale et à veiller à l'entretien et au renouvellement des infrastructures publiques. La gestion économique, administrative et politique est assurée par un Commissaire, qui siège au Conseil d'Agglomération, dont le fonctionnement est proche de celui d'une coopérative.

Les deux capitales planétaires se distinguent uniquement par la présence de bourgades plus densément peuplées, l'implantation de bâtiments de plus grande hauteur et la présence des instances gouvernementales.

## ÉCONOMIE

Dans ce domaine comme dans les autres, les Elcors ne voient aucune raison de se précipiter et préfèrent mettre en place des plans de développement séculaires, assurant la stabilité et l'indépendance de leur économie.

L'influence économique des Elcors est assez réduite mais parfaitement structurée. Bien qu'ils fassent du commerce avec l'ensemble de l'Espace Concilien, le volume des échanges réalisés à l'extérieur de leurs frontières est relativement modeste. Ils produisent en effet la plupart des biens et ressources permettant de subvenir à leurs besoins et ne commercent avec les autres espèces que pour importer certains produits manufacturés très spécifiques.

## GOUVERNEMENT

Le gouvernement elcor est une gérontocratie qui porte le nom de "Tribunaux de Dekuuna". A l'instar de nombreux aspects de la culture elcore, la sagesse des anciens constitue le ciment de la politique de ce peuple. Les aînés siégeant aux Tribunaux passent le plus clair de leur temps à éplucher d'épais dossiers de jurisprudence dans le but d'anticiper toutes les situations pouvant conduire à des incidents politiques ou juridiques. Pour chacune de ces situations, ils rédigent une notice décrivant minutieusement la marche à suivre afin de résoudre cette crise. Toutes ces notes forment la « Sagesse de Anciens », une impressionnante collection de documents conservés sur des disques de données à l'intérieur d'immenses bibliothèques.

Toutes les décisions politiques se fondent sur ces documents, qui sont alors longuement étudiés et débattus afin de déterminer l'orientation que doit prendre une nouvelle loi ou l'attitude à adopter face à un problème de société ou un différend avec une autre espèce. Il est inutile de préciser que ces débats semblent interminables aux yeux des autres espèces !

## DOCTRINE MILITAIRE

### Combattants

De toute évidence les Elcors ne sont pas taillés pour le combat ; leur corps ankylosé couplé à leur stature imposante font d'eux des cibles faciles, bien que particulièrement résistantes. De plus, leur incapacité à manipuler une arme avec précision tout en se déplaçant limite très fortement leur efficacité sur un champ de bataille. C'est pourquoi les Elcors s'appuient sur des systèmes de combat IV particulièrement sophistiqués : drones volants, tourelles et autres engins quadrupèdes les remplacent avantageusement lorsqu'il est nécessaire d'engager le combat sur un théâtre d'opération.



Ces machines autonomes peuvent faire face efficacement à la plupart des situations grâce à une programmation s'appuyant sur des milliers de tactiques militaires développées au fil des siècles par les plus grands stratèges elcors. De ce fait, les Elcors disposent sans aucun doute de l'armement automatisé le plus performant de la galaxie.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il existe toutefois une infanterie elcore. Ces soldats n'utilisent pas d'armes légères comparables à celles employées par les autres espèces, mais emportent sur leur dos d'imposantes tourelles semi-automatiques qui, au sein de l'Alliance, auraient leur place sur un véhicule blindé. Surnommés les « tanks vivants », ces soldats combattent à bonne distance et disposent d'une puissance de feu particulièrement dissuasive. Leur présence sur le champ de bataille permet également de pallier à l'intelligence limitée des systèmes de combat IV et de remonter à l'état major elcor des informations circonstanciées sur le déroulement des opérations.

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle, les Elcors ont élaboré leur stratégie de défense en fonction de la décentralisation extrême de leurs lieux d'habitat et de production. Aucun site n'est stratégique et chaque bourgade est défendue par des systèmes de combat IV soutenus par une petite garnison de soldats elcors lourdement armés et formés aux tactiques de guérilla urbaine. Ce dispositif de défense au sol est complété par une myriade de canons anti-spaciaux disséminés sur l'ensemble du globe. Approcher d'un monde elcor aujourd'hui ne présente aucune difficulté pour un assaillant. En revanche, le conquérir est devenu une entreprise plus longue et fastidieuse que jamais.

### Flotte de guerre

La politique profondément pacifiste, raisonnable et non expansionniste des Elcors fait que ce peuple n'a jamais eu besoin d'entretenir une flotte de guerre massive et dispendieuse. Toutefois, bien que relativement modeste, la marine elcore a toujours été composée de navires modernes et performants, comptant plusieurs croiseurs et portes-chasseurs, ainsi que de nombreuses frégates et vaisseaux de transport de troupes. Leur capacité à déployer rapidement et massivement des unités de combat automatisées a représenté leur principal atout jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle.

Les chasseurs elcors sont également pilotés par des IV, car bien que libérés des contraintes de déplacement terrestre dans de tels engins, les Elcors ne disposent pas des réflexes leur

permettant de rivaliser avec les pilotes appartenant à d'autres espèces. Particulièrement efficaces lorsqu'ils évoluent en escadrilles contre des navires de bonne taille, ils sont relativement vulnérables face aux chasseurs ennemis pilotés par des organiques. Dans ce cas, les IV sont rapidement mises en défaut par des adversaires faisant preuve de ruses ou utilisant des techniques d'engagement non conventionnelles.

Suite à la Guerre du Dernier Cycle, au cours de laquelle les Elcors ont perdu la totalité de leur flotte de combat, les Tribunaux de Dekuuna ont décidé de relancer un programme militaire visant à reconstruire en priorité des navires légers et rapides, à même de protéger les enclaves elcores les plus menacées par la piraterie. Ainsi, la marine elcore actuelle est-elle composée en majorité de frégates et de chasseurs ; en l'absence de menaces majeures visant leurs intérêts, la construction de navires plus massifs n'est pas une priorité pour le gouvernement, qui a par ailleurs décidé d'orienter sa politique militaire post Guerre du Dernier Cycle vers un aménagement du territoire totalement décentralisé et un développement massif de ses infrastructures de défense terrestres.

## ■ DÉFENSE

Cuirassés

0

Porte-chasseurs

1

Croiseurs

2

Frégates

23

Infanterie

50 000





# LES GALAARIENS





## GALARIENS

Espèce humanoïde originaire de la planète Sur'Kesh, les Galariens sont reconnus pour leur savoir faire technologique et scientifique qui rivalise, voir surpasse, celui des Asari. Au cours de ce cycle ils furent la seconde espèce à découvrir la Citadelle, sur laquelle les Asari étaient déjà implantées depuis plusieurs décennies. Les deux espèces ouvrirent des relations diplomatiques cordiales et fondèrent le Conseil de la Citadelle.

Après la découverte des Krogans, les Galariens ont entrepris d'aider cette espèce au bord de l'extinction à développer ses talents naturels afin d'en faire des guerriers d'élite à même de combattre les Rachni. Quelques siècles plus tard, face à l'extension incontrôlée de ces mêmes Krogans, ils mirent au point le « Génophage », une arme biologique qui permit aux Turiens de mater la rébellion krogane.

Les Galariens sont réputés pour leur capacité d'observation exceptionnelle et leur faculté à raisonner de façon non linéaire. Ces prédispositions leur procurent un don naturel pour la recherche et l'espionnage. Ainsi, ils excellent dans l'art de l'innovation et ont un goût très affirmé pour les technologies de pointe.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Les Galariens sont des humanoïdes dotés d'un corps long et frêle soutenu par une ossature dont la composition inclut une proportion de cartilage bien plus élevée que chez la plupart des autres espèces évoluées. La peau des Galariens est lisse, fine et imberbe ; sa couleur emprunte des tons pâles allant du bleu au gris, avec des variantes plus rares de rouge et de vert.

A l'instar de nombreuses espèces galactiques, telles que les Turiens ou les Quariens par exemple, les Galariens sont pourvus de trois doigts à chaque main, que l'on peut comparer

aux pouces, majeurs et index des Humains. Leurs pieds sont composés de trois orteils fusionnés et terminés par de courtes griffes. Les genoux impriment aux jambes une importante courbure vers l'arrière, particularité généralement associée aux digitigrades. Toutefois, la totalité de leur pied repose sur le sol, faisant des Galariens des plantigrades.

La tête des Galariens, beaucoup plus haute que large, se termine par deux excroissances, que les autres espèces interprètent souvent à tort comme étant des oreilles. En effet, les ancêtres préhistoriques des Galariens disposaient de véritables cornes, constituant le seul moyen de défense pour cette espèce peu adaptée au combat. Devenues inutiles avec l'évolution de l'espèce, ces cornes ont laissé place à deux organes vestigiaux constitués de cartilage et recouverts de peau. Les véritables oreilles des Galariens, à peine visibles, ne sont que de petits orifices situés de chaque côté de la tête.

Les galariens ont de grands yeux ovales très sombres pourvus d'une fine pupille noire et verticale à peine visible au milieu d'une iris sombre couvrant la totalité de l'œil. L'œil est pourvu d'une unique paupière se fermant du bas vers le haut, doublée d'une membrane interne à peine visible et pouvant se fermer indépendamment de la paupière, à l'instar de la troisième paupière des chats. Sous chaque œil se trouve un petit orifice dont la fonction est semblable à celle d'une narine humaine.

Chez les Galariens, le dimorphisme sexuel est pratiquement inexistant. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles et leurs cornes sont généralement un peu plus courtes. Les autres différences sont à ce point subtiles qu'il est pratiquement impossible pour une autre espèce de différencier un galarien d'une galarienne. Seule la voix, plus aiguë chez les femelles, permet aux autres espèces galactiques de se faire une idée du genre d'un galarien.

#### Physiologie

Les Galariens sont des amphibiens à sang chaud dotés d'un métabolisme particulièrement rapide et efficace qui leur permet d'être actifs et

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

Mâle : 1,80m

Femelle : 1,82m

#### Poids moyen

Mâle : 56 Kg

Femelle : 58 Kg

#### Espérance de vie

43 ans

#### Nombre de doigts

6

#### Nombre d'orteils

(6)

#### Couleur du sang

Vert

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Sur'Kesh

#### Nombre de colonies

167

#### Population totale

21 000 000 000

#### Premier Contact

-520

#### Gouvernement

Union Galarienne

#### Régime politique

République matriarcale

#### Religions

Agnosticisme

#### Langue

Ja'Salar



## NOMS

### Exemple de noms de clan

Aegohr, Arova,  
Beelo, Bel,  
Esheel, Ijib,  
Jarun, Jondum,  
Kirrahe, Linron,  
Maelon, Mordin,  
Narra, Padok,  
Palon, Rentola,  
Saleon, Sheik,  
Silon, Solik,  
Tolan, Tormon,  
Valern, Vaykom,  
Zaroquol, Zevin

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms masculins

Ahz, Anoleis,  
Bau, Chesith,  
Chorban, Daroth,  
Gurji, Heplorn,  
Ish, Jaroth,  
Jath, Jeirt,  
Kallo, Ledra,  
Marab, Morlan,  
Raeka, Schells,  
Sel, Shelum,  
Solus, Tann,  
Tazzik, Tar,  
Vass, Wiks

### Exemple de prénoms féminins

Azui, Belui,  
Casini, Domino,  
Ezzi, Falorne,  
Gerbani, Ijia,  
Iwane, Jaepone,  
Jokso, Julana,  
Lesas, Namora,  
Narixo, Nerala,  
Oje, Olbane,  
Oslo, Owano,  
Perbane, Taniko,  
Veksi, Vixe,  
Wurbane, Yebane

éveillés sur de longues périodes. Une heure de sommeil par jour est ainsi suffisante pour qu'un Galarien retrouve ses pleines capacités. L'hyperactivité de leur métabolisme provoque en retour un vieillissement rapide de l'organisme, ce qui limite leur espérance de vie à une quarantaine d'année.

Leur corps et leur esprit sont beaucoup plus réactifs que ceux des autres espèces intelligentes, qui semblent léthargiques et lentes d'esprit à leurs yeux. En retour, ils sont perçus par les autres espèces comme agités, hyperactifs et faisant preuve de raisonnements alambiqués. Les Galariens disposent d'une mémoire eidétique et d'une faculté de raisonnement leur permettant d'appréhender facilement des concepts abstraits considérés comme complexes par les autres espèces.

### Reproduction

Chez les Galariens, la reproduction diffère singulièrement de celle des autres espèces évoluées. Tout d'abord, les Galariens sont des ovipares haplodiploïdes. Une femelle pond une dizaine d'œufs dans un bassin prévu à cet effet, ceux-ci peuvent alors être fécondés ou non. Les œufs fécondés donnent naissance à des femelles tandis que les œufs non fécondés donnent naissance à des mâles.

Ensuite, la fécondation est externe, le mâle déposant sa semence sur les œufs pondus. Celui-ci ne dispose pas d'organes sexuels externes, mais d'un cloaque permettant d'excréter la semence, ainsi que les déjections liquides et solides. Les Galariens primitifs s'accrochaient au dos des femelles pour féconder les œufs lors de la ponte. Aujourd'hui, il n'y a plus aucun contact entre mâles et femelles lors de la fécondation, qui est devenu avec le temps un acte purement clinique et politique.

Cette absence de contact physique n'est la source d'aucune frustration, car les Galariens ne sont animés par aucune libido, la fécondation ne procure pas de plaisir et n'est pas gouvernée par des hormones poussant les individus à se reproduire frénétiquement. La fécondation est une simple réponse physiologique à l'émission de phéromones par la femelle. Lorsque les galariens primitifs ont commencé à se structurer en sociétés organisées, la fécondation naturelle répondant à l'appel des phéromones a été lentement remplacée par une fécondation choisie et faisant l'objet de négociations stratégiques entre clans.

## HISTOIRE

Les dynasties politiques dominent l'Histoire des Galariens depuis ses débuts. Le paysage politique actuel est le fruit de plusieurs millénaires de conflits commerciaux, de complots, d'assassinats, de découvertes scientifiques et de traités de toutes sortes.

Les Galariens débutèrent l'exploration de leur système stellaire vers l'an six cent avant notre ère. Ils ne tardèrent pas à y découvrir un relais cosmodésique ; ce qui leur ouvrit la voie de la colonisation spatiale. Les décennies suivantes permirent aux Galariens d'étendre leur civilisation au-delà des frontières de leur système. Ils fondèrent plusieurs colonies, dont Aegohr, Mannovai et Jaëto, qui demeurent encore aujourd'hui des colonies de première importance.

### Premier contact

En l'an 520 avant notre ère, alors qu'ils continuaient d'étendre lentement leur empire, les Galariens découvrirent la Citadelle et ses récents occupants, les Asari. Ce premier contact entre des espèces intelligentes provoqua une courte période de tension, chacune des parties s'interrogeant sur les intentions réelles de l'autre. Fort heureusement, les Asari et les Galariens sont des peuples peu enclins à la violence et après une phase d'observation et la formation d'interprètes, des Dalatraces furent envoyées à la rencontre des Matriarches asari. Un dialogue cordial s'instaura et déboucha sur l'établissement de relations diplomatiques placées sous le signe de la confiance et de l'entraide.

Dans les décennies qui suivirent et sous l'impulsion des Asari, les deux espèces unirent leurs empires respectifs et fondèrent le Conseil afin de régler ce nouveau territoire, connu depuis sous le nom d'Espace Concilien. Les années suivantes furent marquées par une crise diplomatique de courte durée, provoquée par le service de renseignement le plus confidentiel et le plus efficace de l'Union Galarienne : la « Ligue Unique ».

### Crise de la Ligue unique

Créée plusieurs siècles avant la découverte de la Citadelle, la « Ligue Unique » était une unité spéciale galarienne ultra secrète dont l'existence n'était connue que d'une poignée de membres du gouvernement et de l'armée. Ses agents, dont le nombre ne dépassait jamais la douzaine, étaient triés sur le volet et formés aux techniques les plus avancées d'espionnage et d'assassinat, faisant d'eux l'élite de l'élite des services de renseignement galarien. Ils étaient capables d'infiltrer les organisations les plus hermétiques et de franchir n'importe quel obstacle se trouvant sur leur route.

Bien qu'au moment du premier contact, les Asari se présentèrent comme une espèce pacifique, les Galariens restèrent sur leurs gardes, ne pouvant raisonnablement risquer la survie de leur espèce en accordant une trop grande confiance à un peuple jusqu'alors inconnu. Tous les services de renseignement galariens furent mis sur le pied de guerre afin de déterminer si les Asari dissimulaient des



intention malveillantes derrière des agissements amicaux et rassurants. La Ligue Unique finit par découvrir l'existence d'un vaste plan militaire visant à exterminer les Galariens si ceux-ci venaient à se montrer hostiles. Cette découverte ébranla l'Union Galarienne mais fut rapidement relativisée, les Galariens ayant eux-mêmes mis sur pied un plan similaire afin de riposter à une éventuelle attaque Asari. Les Dalatraces firent part de leur découverte aux Asari en précisant que les Galariens étaient prêts à répondre militairement en cas d'agression. Les débats sous haute tension qui s'ensuivirent finirent par mettre en évidence qu'aucun des deux peuples n'avaient d'intentions hostiles, mais que face à l'incertitude, les Asari et les Galariens avaient dû se préparer au pire pour protéger leurs civilisations.

L'apaisement qui découla de ces tractations fut de courte durée car la Ligue Unique était convaincue que les Asari jouaient un double jeu terriblement néfaste pour les intérêts galariens. L'Union ne parvint pas à apaiser les craintes de la Ligue et celle-ci se lança dans une croisade personnelle visant à neutraliser la force de frappe Asari. Grâce à leur avance technologique sur les Asari, une poignée de galariens d'élite pouvait causer de terribles ravages en menant des attaques informatiques ciblées. Paniqué par la perspective d'un incident diplomatique majeur et d'une escalade militaire, l'Union Galarienne informa les Asari de l'existence de ce groupe d'élite ultra-secret qui venait de se rebeller.

Dans un geste d'apaisement et de bonne volonté, l'Union communiqua à ses partenaires asari tous les documents confidentiels en rapport avec la Ligue Unique afin qu'ils puissent leurs efforts pour traquer les agents rebelles. L'unité rebelle disparut du jour au lendemain sans laisser de trace ni commettre la moindre action, dans des conditions encore non élucidées à ce jour. Les Asari pensèrent qu'il s'agissait d'un subterfuge galarien pour couvrir leurs agents dans le cadre d'un plan nébuleux qui échappait à leur compréhension. De leur côté, les Galariens supposèrent que leurs agents avaient été capturés ou éliminés par les Asari.

Après quelques mois de froid dans les relations diplomatiques, les Dalatraces les plus influents de l'Union Galarienne furent assassinés. La méthode employée ne laissait aucun doute : il ne s'agissait pas d'une action terroriste menée par les asari mais bien de l'œuvre de la Ligue Unique.

Comprenant la menace que représentait cette faction rebelle, le Groupement Spécial d'Intervention ou GSI, l'élite des services secrets galarien (voir page 67) déploya une unité spéciale pour traquer et éliminer les membres de la Ligue. Quand il fut évident qu'aucun des agents du commando ne reviendrait, le GSI envoya dix de ses meilleurs membres en leur accordant des pouvoirs discrétionnaires étendus, à la manière de ce que seraient les Spectres un millénaire plus tard. Seuls deux d'entre eux revinrent sans avoir trouvé la moindre trace de la Ligue. Aucun autre incident n'eut lieu par la suite, ce qui laissa à penser que les rebelles avaient été éliminés par les agents disparus. Cependant, certains documents récemment déclassifiés font état de l'existence d'un treizième membre potentiel qui aurait échappé au GSI et qui serait à l'origine d'une société secrète aux objectifs incertains.

## Expansion

Suite à cette crise, l'Union Galarienne s'étendit rapidement à travers la galaxie, activant tous les relais qu'elle rencontrait et colonisant toutes les planètes d'intérêt qu'elle découvrait.

Certains clans, mécontents de la politique menée par l'Union Galarienne (voir page 66), décidèrent de faire sécession et s'installèrent sur des colonies qui devinrent autonomes. Sans le savoir, ces clans venaient de semer les germes de ce qui allait devenir les Systèmes Terminus.

Aux alentours de l'an 1, des explorateurs galariens ouvrirent un relais menant à un système jusqu'alors inconnu, qu'ils baptisèrent « Maskim Xul ». Ils découvrirent sur l'une de ses planètes une vie extra-terrestre hostile : les Rachni. Ces derniers ne maîtrisaient pas encore la



technologie permettant les voyages supra-luminiques, mais ils ne tardèrent pas à y parvenir en étudiant les navires capturés aux galariens. Dès lors, ils lancèrent une vague d'expansion fulgurante, détruisant tout sur leur passage et restant sourds à toute tentative de négociation. La « Guerre Rachni » venait de débuter.

### **Guerre Rachni**

Très rapidement, les Rachni submergèrent les forces conciliennes, constituées principalement de peuples paisibles et mal préparés à une guerre totale contre une espèce des plus féroces. Le conflit s'étala sur plusieurs décennies et la défaite des espèces conciliennes semblait inévitable.

En l'an 80, les Galariens découvrirent une nouvelle espèce sur la planète Tuchanka, les Krogans. Survivant depuis plusieurs millénaire à l'holocauste nucléaire qu'ils avaient eux-même engendré, les Krogans s'étaient admirablement adaptés à l'environnement hostile de leur monde ravagé. Les Galariens comprirent très vite le potentiel de ces colosses pétris de traditions guerrières et décidèrent d'aider les Krogans à fuir le cloaque radioactif qui leur servait de planète.

Les Galariens leur offrirent de nouveaux mondes à coloniser, les aidèrent à développer leur technologie et installèrent d'impressionnantes tours de purification permettant d'améliorer les conditions de vie sur Tuchanka.

Reconnaissant pour l'aide apportée par les Galariens, ils acceptèrent de prendre part à la Guerre Rachni et firent basculer le conflit de manière spectaculaire. Les Galariens avaient vus justes, leur « arme secrète » allait exterminer les Rachni jusqu'au dernier et mettre fin à plusieurs siècles de conflits. Toutefois, ils n'avaient pas anticipé ce qui allait se produire une fois que les Krogans retourneraient à une vie plus paisible.

### **Génophage**

Libérés des contraintes mortifères de leur monde natal et du conflit victorieux mais terriblement meurtrier contre les Rachni, les Krogans commencèrent à se multiplier à une vitesse alarmante. Cette pression démographique poussa les Krogans à s'étendre rapidement à travers la galaxie, repoussant toujours plus loin les limites de leur espace vital. Inquiet des possibles dérives d'une telle expansion, le Conseil ordonna la création d'une unité d'élite agissant dans le plus grand secret, les Spectres.

Issus des commandos de chasseresses asari et du GSI galarien, les Spectres menèrent principalement des opérations de renseignement. Mais lorsque les Krogans commencèrent à annexer des mondes colonisés par d'autres espèces, le Conseil haussa le ton, ce qui engendra la fureur des Krogans et déclencha un nouveau conflit galactique connu sous le nom de « Rébellion Krogane ».

Durant les premières heures du conflit, les Spectres galariens usèrent massivement de virus informatiques pour désorganiser les krogans et plonger leurs mondes dans le noir. Ils menèrent également de nombreuses opérations de sabotage sur les installations militaires et les raffineries de carburant spatial. Cela permit de contenir un temps les vagues de combattants krogans, mais la détermination de ces derniers et leur taux de natalité

exceptionnel faisaient craindre le pire.

Même les farouches Turiens et leur impressionnante flotte de guerre ne semblaient pas en mesure d'endiguer ce déluge de combattants krogans. Ils demandèrent alors l'aide des Galariens, qui avaient conçus en secret une arme biologique à même de faire chuter le taux de natalité des krogans de manière spectaculaire et ainsi de les priver de leur meilleur atout : leur capacité de renouvellement hors du commun. Dans l'esprit des Galariens, il s'agissait d'une arme de dissuasion qui ne devait jamais être utilisée. Mais lorsqu'elle fut confiée aux Turiens pour mettre en œuvre cette dissuasion, ces derniers décidèrent de l'utiliser massivement, persuadés que les Krogans, aveuglés par leurs traditions guerrières, ne céderaient jamais face à la menace.

Cela marqua un tournant décisif et dramatique dans le conflit. Les lourdes pertes que leur infligeaient les Turiens n'étaient plus compensées par le taux de natalité exubérant des Krogans. Leur population commença à décliner fortement et rapidement, ils n'eurent d'autre choix de que déposer les armes.

Aujourd'hui encore, les Krogans conservent une profonde rancœur envers les Turiens et les Galariens, qu'ils jugent responsables de l'effondrement de leur société. Toutefois, bien que les Galariens aient conçus cette arme dans le but de limiter la fertilité des Krogans, elle n'avait pas pour objectif final de provoquer une extinction lente et inéluctable de ce peuple, mais de forcer un renouvellement raisonné des générations. Du point de vue galarien, les Krogans sont seuls responsables du déclin de leur civilisation. Le génophage se contenta de réguler les naissances, alors que les guerres fratricides, rites initiatiques meurtriers et goût irraisonné pour le combat décimèrent inutilement les individus viables. Ainsi, depuis des siècles, les Galariens considèrent qu'ils sont injustement accusés par les Krogans d'un génocide lent et pernicieux dont ils ne se sentent aucunement responsables. En 2184, ils n'ont toutefois pas hésité à répandre une nouvelle version du génophage dans le plus grand secret afin de contrer une forme de résistance naturelle que certains krogans commençaient à développer (voir Mordin Solus page 161).

### **Loi Ershel**

A la fin des années 1890, le génocide perpétré par les Geth contre les Quariens, leurs créateurs, fut un choc brutal pour l'ensemble de la galaxie. Les Galariens avaient compris très tôt les dangers que représentaient la fabrication d'une conscience artificielle et s'étaient bien gardés de jouer avec ce genre de technologie, malgré l'énorme tentation qu'elle représentait pour eux. Pour autant, aucune loi claire n'avait jamais été promulguée pour interdire ce genre de recherche. Ainsi, afin d'éviter qu'un tel drame ne puisse se reproduire, le Conseiller galarien Orton Ershel fit adopter une loi galactique interdisant toute forme de recherche ayant pour but de créer une conscience artificielle. La création de plateformes autonomes pilotée par IV fut également soumise à de nouvelles réglementations, qui interdirent notamment leur interconnexion en vue de mutualiser leurs ressources.



## Initiative Andromeda

En 2185, alors que la Guerre du Dernier Cycle n'en était encore qu'à ses prémices, l'arche galarienne du projet « Initiative Andromeda », baptisée Paarchero, fut lancée en direction du secteur Héleus de la galaxie Andromède. Accompagnée de quatre arches supplémentaires hébergeant d'autres espèces et d'une station spatiale géante, ce convoi abritant cent mille colons plongés en cryostase entama un périple de six cents ans afin de repousser les limites de la colonisation au-delà des frontières de la Voie Lactée. Ce projet constitue encore aujourd'hui l'entreprise de colonisation la plus ambitieuse de tous les temps et la première tentative de voyage en dehors de la Voie Lactée.

L'arche galarienne fut placée sous le commandement du capitaine Lumont Hayjer et de la pionnière Zevin Raeka, deux noms qui firent rêver nombre de jeunes galariens à l'esprit aventureux. Aujourd'hui, l'Initiative Andromeda est tombée dans l'oubli. Dans la plus grande indifférence, les IV de navigation continuent de transmettre la position des navires, l'état des systèmes de bord et des colons endormis. Seuls quelques rares passionnés et scientifiques assurant le suivi de la mission depuis la Voie Lactée continuent de suivre l'épopée fort peu passionnante de ces navires à travers le vide intergalactique.

## Guerre du dernier cycle

Alors que les Moissonneurs ravageaient la galaxie, la plupart des espèces galactiques s'unirent pour opposer un front commun à cet ennemi sans précédent. Toutefois, les Krogans n'acceptèrent d'apporter leur aide qu'en échange d'un remède contre le Génophage. Les espèces Conciliennes, acculées et désespérées face à la puissance des Moissonneurs, acceptèrent la demande des Krogans.

Le docteur Mordin Solus (voir page 161), célèbre coéquipier galarien du commandant Shepard, mit au point un remède qui fut répandu sur Tuchanka en utilisant le « Voile », ce dispositif de contrôle atmosphérique installé par les Galariens au cours de la Guerre Rachni. Le docteur

Solus se rendit sur place en personne et perdit la vie au cours de l'opération. Celle-ci fut toutefois couronnée de succès et son remède débarrassa les Krogans de la malédiction du génophage. L'aide apportée par ces derniers, bien de réelle, fut toutefois assez limitée et ne permit pas de faire basculer le conflit en faveur des espèces conciliennes.

Les Moissonneurs furent vaincus grâce à une arme construite selon les plans découverts dans les archives des ruines prothéennes de Mars. La guerre s'acheva brusquement, avant que les Moissonneurs ne puissent atteindre Sur'Kesh. Ainsi les Galariens ne subirent que des pertes très modérées, principalement dans leurs colonies les plus éloignées. Leur importante flotte de guerre n'a été amputée que d'environ cinq pour cent de ses navires, qui furent perdus pour la plupart lors de la « Bataille de la Terre », l'assaut final contre les Moissonneurs.

## Nouvelle Ère

Contrairement à la plupart des autres espèces, les Galariens ne connurent pas de difficultés majeures au sortir de la guerre. Leurs mondes furent en grande partie épargnés par les ravages causés par les Moissonneurs et les quelques colonies touchées furent rapidement remises sur pied.

En 2190, le conseiller galarien Salan Divon fit promulguer une nouvelle loi galactique visant à renforcer la loi Ershel en réaffirmant l'interdiction totale de toute fabrication ou recherche scientifique dans le domaine des intelligences et consciences artificielles. Les Humains avaient en effet bénéficié des largesses du Conseil dans ce domaine durant plusieurs années. Ce temps était désormais révolu et toutes les IA construites et déployées par l'Alliance devaient être définitivement mises hors service. Cette décision allait provoquer quelques remous dans la communauté scientifique humaine et être à l'origine de la création du Lobby Daneel, un groupuscule humain pro-IA et pro-Geth.

Cette nouvelle loi étendait l'interdiction de recherche sur les IA à l'étude des épaves de Moissonneurs. L'objectif



officiel était d'éviter qu'une espèce ne reproduise un jour quelque chose de similaire aux Moissonneurs. Mais derrière cette loi prônant le principe de précaution, les Galariens entendaient bien préserver leur leadership technologique en menant secrètement des recherches sur le sujet. La loi fut votée à trois voix contre une, le Conseiller humain s'y opposant. Les galariens nommèrent cette loi « Ershel-2 » afin de signifier qu'il ne s'agissait que de l'extension d'une loi déjà existante. Les Conseillers asari et turien n'étaient pas dupes de la manœuvre des Galariens, mais ces trois espèces fonctionnaient ainsi depuis des siècles et continuaient à perpétuer une forme de triumvirat malgré la présence du Conseiller humain.

Vingt ans après la Guerre du Dernier Cycle, une nouvelle génération de galariens observe avec inquiétude les remous causés par le remède apporté au génophage. Nombreux sont ceux qui remettent en cause cette décision, prise dans l'urgence et sous la menace d'une extermination totale. Avec le recul, l'aide apportée par les Krogans ne fut aucunement décisive dans le conflit contre les Moissonneurs et ne méritait pas de mettre en péril la paix galactique actuelle. Certaines Dalatraces prônent un retour au génophage, afin de réguler « pacifiquement » la question krogane, rappelant que le génophage ne doit pas être considéré comme une arme, mais comme une thérapie permettant de corriger l'inaptitude génétique des Krogans à s'adapter à un environnement hospitalier en régulant naturellement leur population. De tels propos provoquent bien évidemment la fureur des krogans et l'embarras des autres espèces, paralysées entre la peur d'une nouvelle rébellion krogane et l'éthique qui s'oppose à cette forme de « castration » génomique à l'échelle d'une espèce entière. Certaines Dalatraces vont même plus loin et tentent de pousser les Krogans à la faute afin de légitimer l'utilisation d'un nouveau génophage. C'est notamment le cas de la présidente Narra Girane, qui organisa l'assassinat d'Urnot Wrex, ancien leader de la Coalition Krogane (voir page 162).

## CULTURE

### Clans

Du fait de leur mode de reproduction atypique, la notion de famille, telle qu'on la retrouve chez la plupart des espèces évoluées, n'existe pas chez les galariens. Ces derniers sont toutefois unis au sein de structures sociales appelées « clans ». Chaque clan est dirigée par une Dalatrice (voir section suivante) et regroupe les individus ayant des liens de parenté proches. Un clan est organisé en cercles concentriques avec en son centre les membres ayant des liens de sang direct : les parents, la fratrie, les oncles, tantes et cousins, ce qui représente en général une centaine d'individus.

Les cercles suivants sont constitués de cousins et d'oncles de plus en plus éloignés et se croisent avec les cercles d'autres clans. À l'intérieur d'un clan, la loyauté entre ses membres et le contrôle d'une Dalatrice sur les individus est maximal au sein du premier cercle, puis se dilue et s'entremêle avec l'autorité d'autres Dalatraces sur les cercles plus éloignés.

Malgré la myriade d'individus qui compose un clan, un galarien sait parfaitement à qui va sa loyauté et à quel degré celle-ci est exercée. Grâce à sa mémoire eidétique, il est capable de reconnaître et de mémoriser le nom de tous les membres de son clan jusqu'au troisième, voir au quatrième cercle, ce qui constitue plusieurs dizaines ou centaines de milliers d'individus. La complexité de ce réseau de relation est tel qu'il est pratiquement impossible pour un non galarien de comprendre les jeux de pouvoir qui s'y déroulent et les liens de loyauté qui unissent les individus.

### Dalatrice

De par l'importance stratégique du contrôle des naissances, les femelles se sont retrouvées au centre d'enjeux politiques majeurs. Au fil des générations, elles ont su tirer parti de cette position particulière pour prendre l'ascendant sur les mâles et constituer une caste de puissantes dirigeantes : les Dalatraces. Aujourd'hui, tous les clans galariens sont dirigés par des Dalatraces, qui déterminent les orientations politiques à tous les niveaux de la société galarienne. Fines négociatrices, elles peuvent compter sur le soutien indéfectible des membres de leurs clans.

Dans le milieu des affaires, de la recherche scientifique ou des institutions militaires, les postes à responsabilité sont généralement dévolus aux mâles, mais leurs actions sont influencées par les choix politiques des Dalatraces.

Par tradition, les galariennes vivent cloîtrées sur leurs planètes d'origine, il est donc rare d'en rencontrer en dehors de l'espace galarien. Les rares femelles que l'on peut croiser au sein de l'Espace Concilien sont le plus souvent des Dalatraces en voyage diplomatique.

### Filiation

À l'époque préhistorique, sur la douzaine d'œufs pondus par une galarienne, seuls un ou deux arrivaient à maturité, les autres étant détruits ou dévorés par des prédateurs, fauchés par la maladie ou victimes d'un substrat nutritif insuffisant. Aujourd'hui, les prédateurs ne sont plus un problème et la médecine permet à la quasi-totalité des œufs d'aboutir à la naissance d'un individu viable.

Pour faire face au risque d'explosion démographique lié à cette évolution des conditions de natalité, des lois ont été promulguées pour contrôler la proportion d'œufs pouvant être fécondés et donc donner naissance à des femelles. Au fil des millénaires, ces lois ont engendré un important déséquilibre dans la répartition des sexes au sein de la population, celle-ci étant désormais composée de 90 % de mâles pour seulement 10 % de femelles. Ce ratio permet d'assurer une progression maîtrisée de la population sans avoir à détruire des œufs sains et sans priver certaines femelles de l'opportunité d'enfanter.

Ces lois ont eu un autre effet notable et inattendu sur la société galarienne. En institutionnalisant le contrôle des naissances, la fécondation des œufs est devenu un enjeu stratégique. Des codes sociaux complexes ont lentement été élaborés afin de déterminer quels galariens sont en droit de féconder des œufs et donc d'engendrer des femelles pour perpétuer la lignée. En général, la fécondation ne s'effectue qu'après des mois de

négociation entre les clans des parents et ce dans un but unique : constituer des alliances politiques et dynastiques. Aujourd'hui, aucun galarien ne pourrait imaginer d'enfreindre ces codes.

En raison de leur physiologie atypique et de ce mode de reproduction, les Galariens n'ont aucune notion d'amour romantique ni aucune forme d'attrance sexuelle, pulsion instinctive ou codes sociaux qui compliquent la vie sexuelle et personnelle des autres espèces. Le mariage n'existe pas, ni même la notion de couple. Les relations homme-femme sont rares en raison de la faible proportion de femelles et ne dépassent jamais le stade de l'amitié sincère et platonique.

Les nouveau-nés galariens sont particulièrement réceptifs à l'imprégnation psychologique qui les incite à respecter les individus qu'ils ont rencontré durant les premiers jours de leur existence. Ainsi, l'éclosion des œufs est un rituel solennel au cours duquel la Dalatrice du clan maternel s'isole avec les œufs afin que les jeunes Galariens s'imprègnent d'elle, ce qui les incitera naturellement à agir selon ses désirs à l'âge adulte. Lors de l'éclosion d'une femelle, les Dalatrices des clans du père et de la mère sont présentes, afin que la nouvelle née soit dotée d'une loyauté égale envers les deux clans, ce qui permet d'assurer un équilibre politique et dynastique.

### Noms

Le nom complet d'un galarien est particulièrement long et complexe car il comprend un grand nombre d'éléments précisant son pedigree. Il est composé, dans l'ordre, du nom de sa planète natale suivi de précisions sur son lieu de naissance (duché, baronnie et fief) et enfin du nom de son clan et de son prénom.

Par exemple, un galarien dénommé Mannovai Goset Jisilik Fardan Narra Gosel se prénomme Gosel, membre du clan Narra, né dans le fief de Fardan situé dans la baronnie de Jisilik qui dépend du duché de Goset sur la planète Mannovai. Toutefois, au quotidien, il sera simplement appelé Gosel Narra, par soucis de simplicité. Gosel ne déclinera son nom complet que lorsqu'il rencontre une personne pour la première fois ou lorsqu'il est important de préciser son origine pour des raisons administratives ou diplomatiques ou par fierté d'afficher un pedigree prestigieux.

### Lysthenis

Que ce soit par choix ou par obligation, de nombreux galariens vivent en dehors de l'Espace Concilien. Ils ont rompu les liens les unissant à leur société d'origine et n'acceptent plus de se soumettre à l'autorité de l'Union Galarienne. La fidélité aux clans, aux dalatrices et aux systèmes dynastiques est si profondément ancrée dans les valeurs galariennes que ces individus sont considérés comme des traîtres et des parias par le reste de la population. Ils sont parfois appelés « Lysthenis », un terme particulièrement péjoratif dans la bouche d'un galarien.

On rencontre de nombreux Lysthenis dans les Systèmes Terminus, que ce soit sur Omega, au milieu de groupes de mercenaires ou sur des colonies indépendantes. Certains ont fui la justice galarienne, d'autres sont partis à l'aventure, d'autres encore ont souhaité bâtir de nouveaux

mondes où les galariens ne seraient plus soumis à la toute puissance des dalatrices et aux intrigues politiques dynastiques. Il s'agit généralement d'utopies collectives conceptualisées par des galariens en mal d'égalité sociale et d'équilibre politique entre les sexes. Mais, les individus étant confrontés à la rigueur de la vie sur une petite colonie des mondes terminus, nombre de systèmes sociaux de ces planètes ont fini par s'enfoncer dans la dictature ou l'anarchie, devenant des repaires de choix pour tous les malfrats galariens de la galaxie.

### ÉCONOMIE

L'économie galarienne est moins puissante que celle des Asari ou des Turiens mais n'en demeure pas moins considérable. Elle rivalise avec celle des Humains et des Volus et surclasse de très loin celle des autres espèces.

Sans surprise, l'économie galarienne repose principalement sur la conception, la fabrication et l'exportation de technologies de pointe. De nombreuses entreprises galariennes sont des leaders galactiques incontestés dans de nombreux domaines. Elles privilégient généralement la production en petites séries de grande qualité à la fabrication en masse et à bas coûts. Cette politique se ressent directement sur les prix, particulièrement élevés mais considérés comme justifiés par les acheteurs exigeants ou à la recherche des dernières innovations.

Il est toutefois à noter que les produits les plus innovants souffrent fréquemment de défauts de jeunesse, lancés sur le marché trop tôt afin de conserver leur avance technologique par rapport aux concurrents, notamment les asari. Mais cela ne rebute en rien les clients technophiles, fiers d'afficher en public leurs petits bijoux technologiques hors de prix, même si ceux-ci souffrent de fréquents dysfonctionnements !

### RELIGION

Comme chez la plupart des espèces, les Galariens primitifs ont eu de nombreuses croyances et religions, vénérant nombre de dieux ou de concepts métaphysiques complexes. Au cours de ce que l'on pourrait qualifier « d'antiquité galarienne », les philosophes et scientifiques ont fini par établir qu'il était impossible de prouver l'existence d'une divinité toute puissante. Au fil des siècles ils ont théorisé le fait qu'il était vain de vouer un culte à une divinité ou un concept métaphysique purement théorique. Vain et dangereux, la croyance en un esprit supérieur et tout puissant constituant un puissant levier pour manipuler les foules et engendrer des conflits, l'aspect irrationnel et transcendant de ces croyances pouvant pousser les individus à agir aveuglément, en abandonnant tout sens critique. Cette philosophie agnostique s'est lentement imposée et explique pourquoi de nos jours, les Galariens n'ont aucune forme de croyance religieuse.

Il existe toutefois des exceptions. Certains galariens considèrent qu'il existe « quelque chose de plus » que leur simple et brève existence. Ils ne savent pas quoi et sont conscient que ce sentiment est probablement dû à la





frustration d'une vie trop brève et au souhait de donner plus de sens à leur existence. Certains croient en une « roue de la vie », une forme de réincarnation où les individus apprennent de leurs erreurs et s'améliorent à chaque renaissance. D'autres croient en l'existence d'une déesse dont les cratères situés sur l'hémisphère sud de la planète Trelyn dessinerait le visage.

## GOUVERNEMENT

Le gouvernement galarien, qui porte le nom « d'Union Galarienne » est en réalité un enchevêtrement de lignées matrilineaires formant un réseau complexe d'alliances politiques. Ce réseau évolue en permanence au fil des alliances entre clans lors des négociations concernant les droits de fécondation.

Le fonctionnement du réseau politique galarien est, à de nombreux égards, comparable à celui des familles nobles de l'Europe médiévale sur Terre. Les clans familiaux rivalisent pour le contrôle de zones géographiques d'importance et se structurent sous la forme d'une hiérarchie d'alliances et d'allégeances.

Le plus petit domaine sur lequel peut régner un clan est le fief, qui correspond plus ou moins à une grande ville ou à un ensemble de villes plus modestes associées aux espaces naturels et industriels adjacents. Les fiefs sont regroupés en baronnies et les baronnies en duchés. Une planète comme Sur'Kesh abrite plusieurs dizaines de duchés, alors que certaines petites colonies ne comportent que quelques fiefs.

Chaque domaine est administré par une seule Dalatrice, qui associe son clan à la gestion de son fief, de sa baronnie ou de son duché. Bien entendu, plus le domaine est vaste, plus le prestige et le pouvoir du clan sont élevés. Les conflits armés ont été remplacés depuis des temps immémoriaux par de longues et complexes tractations entre clans pour s'assurer la position la plus avantageuse dans la nébuleuse politique galarienne.

L'ensemble des duchés forme l'Union Galarienne, qui

pourrait être comparée à une version trans-planétaire des États-Unis d'Amérique : une nation unique formée d'états indépendants. L'Union est présidée par une Dalatrice élue démocratiquement.

Chaque duché est indépendant mais respecte les lois édictées par l'Union. En pratique, les duchés se distinguent principalement par des différences culturelles car les lois de l'Union définissent la plupart des aspects constitutifs de la société galarienne, aboutissant à une très grande uniformité politique, économique et sociale au sein de l'Espace Galarien.

## FORCES MILITAIRES

La doctrine militaire galarienne diffère singulièrement de celle des autres espèces d'envergure que sont les Asari, les Turiens ou les Humains. Pour les Galariens, une guerre doit être gagnée avant même qu'elle ne débute. Dans tous les conflits auxquels ils ont participé, les Galariens ont toujours porté le premier coup par surprise, sans annoncer leurs intentions. Pour les stratèges galariens, il est insensé de laisser l'ennemi se préparer à recevoir un assaut ou mettre sur pied un plan d'attaque organisé. Selon eux, les concepts moraux chers à certaines espèces consistant à « ne pas tirer les premiers » ou à « déclarer la guerre » sont d'une naïveté affligeante.

La supériorité incontestable des services de renseignement galariens permet de maximiser l'efficacité de leur armée, dont la taille est relativement modeste. Bien avant le début des combats, les Galariens disposent d'une parfaite connaissance de leur adversaire : position, intentions et plans d'attaques.

Cette politique de défense est complétée par des alliances stratégiques avec d'autres espèces, notamment les Turiens. Malgré les frictions qui ont pu entacher les relations entre ces deux espèces, notamment lors de la rébellion krogane, les Turiens et les Galariens forment une alliance solide et efficace. Quiconque oserait s'en prendre à leurs intérêts s'exposerait à une riposte conjointe des galariens et de la toute puissante armée turienne.



## Infanterie

Dotés d'un corps long et frêle, les Galariens ne sont pas taillés pour le combat. Pourtant ils comptent dans leurs rangs des combattants qui mettent à profit une vivacité d'esprit hors du commun et un équipement de pointe. Comparée à d'autres espèces de premier plan, l'infanterie galarienne compte assez peu de membres, mais ces derniers sont particulièrement bien équipés et entraînés, notamment en ce qui concerne la conduite d'attaques éclairs ou les opérations de sabotage ou d'infiltration.

Les soldats galariens compensent leur faiblesse physique par leurs équipements de pointe et leur capacité à maîtriser des équipements technologiques complexes en plein milieu d'un combat : drones d'attaques, systèmes de brouillages et de contre-mesures ou mécas de combat sont largement employés par les fantassins galariens alors qu'ils constituent généralement l'apanage exclusif de combattants spécialisés chez les autres espèces.

Les biotiques sont très rares chez les Galariens et à ce titre, ils sont considérés comme trop précieux pour servir de chair à canon dans l'infanterie et sont généralement affectés aux services de renseignement.

## GSI

Le Groupement Spécial d'Intervention, ou GSI, constitue le fer de lance du puissant réseau de renseignement galarien. Cette unité de grand prestige est composée d'agents d'élite regroupés en cellules indépendantes qui excellent dans le contre-terrorisme, l'infiltration, l'assassinat et le sabotage. Leurs missions peuvent aller de la simple reconnaissance ou collecte d'informations à de complexes manipulations géopolitiques.

Sur le terrain, les agents du GSI n'hésitent pas à mettre leur vie en péril pour atteindre leurs objectifs et ne s'embarrassent pas de considérations légales ou éthiques, considérant les dommages collatéraux comme de simples variables d'une équation complexe menant au succès. Ils misent toutefois sur leur discrétion et leur savoir-faire pour que leurs agissements ne soient jamais rendus publics ou ne puissent être attribués à l'Union Galarienne ou au Conseil.

Depuis la formation du Conseil, il est fréquent que le GSI soit mandaté directement par celui-ci pour accomplir des missions de renseignement dans les zones sensibles : Systèmes Terminus, Travée de l'Attique, Espace Geth, Espace Butarien, etc. Une dizaine de ses unités opère en permanence dans les Systèmes Terminus, semant la discorde entre les différentes factions locales et faisant disparaître les individus gênants. Ce travail de fond permet d'éviter la montée en puissance de groupes qui pourraient

devenir des menaces sérieuses pour les intérêts de l'Espace Concilien.

Le fait qu'il soit pratiquement impossible de discerner un événement « normal » d'un événement induit par les actions du GSI ajoute à la renommée de cette unité et à la crainte qu'elle suscite. Aujourd'hui, le GSI est pointé du doigt par d'innombrables théories du complot, dont certaines sont probablement exactes !

Lors de la création du programme « Spectre », le Conseil s'est fortement inspiré des agents du GSI pour définir le profil et les prérogatives de ces agents d'élite. Le premier spectre de l'histoire fut d'ailleurs un galarien : Beelo Gurji, un agent du GSI à la réputation sulfureuse. Certains voient également le GSI comme l'ancêtre des unités GEIST, avec lesquelles ils partagent de nombreux objectifs et prérogatives. Les Galariens ont d'ailleurs pris ombrage de la création de cette nouvelle unité, y voyant une remise en cause de leur monopole stratégique. Toutefois, un accord tacite entre le Conseil et l'Union Galarienne a fait en sorte que les unités GEIST soient systématiquement supervisées par des amiraux galariens, au grand dam des Humains qui bataillent pour imposer l'un des leurs à ce poste stratégique.

## Flotte de guerre

La flotte de guerre galarienne ne dispose que de seize cuirassés, alors que selon le traité de Farixen qui régleme la construction de tels navires, les Galariens sont autorisés à construire jusqu'à vingt-cinq de ces bâtiments. La flotte galarienne n'ayant connu pratiquement aucune perte au cours de la Guerre du Dernier Cycle, la raison de ce sous-effectif est donc à chercher ailleurs. En réalité, les navires galariens sont incroyablement coûteux et complexes à mettre au point, revers de la médaille d'une compétition perpétuelle pour conserver le leadership technologique. Un exemple récent de cette compétition concerne les navires furtifs. Avec l'aide des Turiens, les Humains furent les premiers à produire un vaisseau totalement furtif : la frégate Normandy SR-1. A peine deux ans plus tard et probablement grâce à un espionnage industriel intensif, les Galariens furent capable de construire un cuirassé furtif, ce qui était alors impensable. Encore aujourd'hui, cet exploit reste inégalé par les autres espèces.

L'armement des navires galariens n'est pas en reste, comme le prouve par exemple l'installation massive de systèmes de défense Gardia utilisant des lasers à ultra-violet au lieu des conventionnels lasers infra-rouges. Leur puissance est indéniablement supérieure, mais le coût de fabrication et l'énergie nécessaire à leur fonctionnement sont rédhibitoires pour les autres espèces. On peut également citer l'installation de canons Thanix sur l'ensemble des navires de combat, y compris les plus modestes.

## ■ DÉFENSE

### Cuirassés

15

### Porte-chasseurs

17

### Croiseurs

97

### Frégates

354

### Infanterie

80 000 000

## ■ EXEMPLE DE NOMS

### Cuirassés

SNV Valern

SNV Linron

SNV Beelo

SNV Narra

SNV Ershel

### Croiseurs

SNV Sur'Kesh

SNV Jaëto

SNV Nasurn

SNV Senoquol

SNV Rannadril

### Frégates

SNV Iridium

SNV Thallium

SNV Baryum

SNV Sélénium

SNV Thorium

### Vaisseaux civils

Kalanhai

Jincho

Targado

Percuesa

Devayan

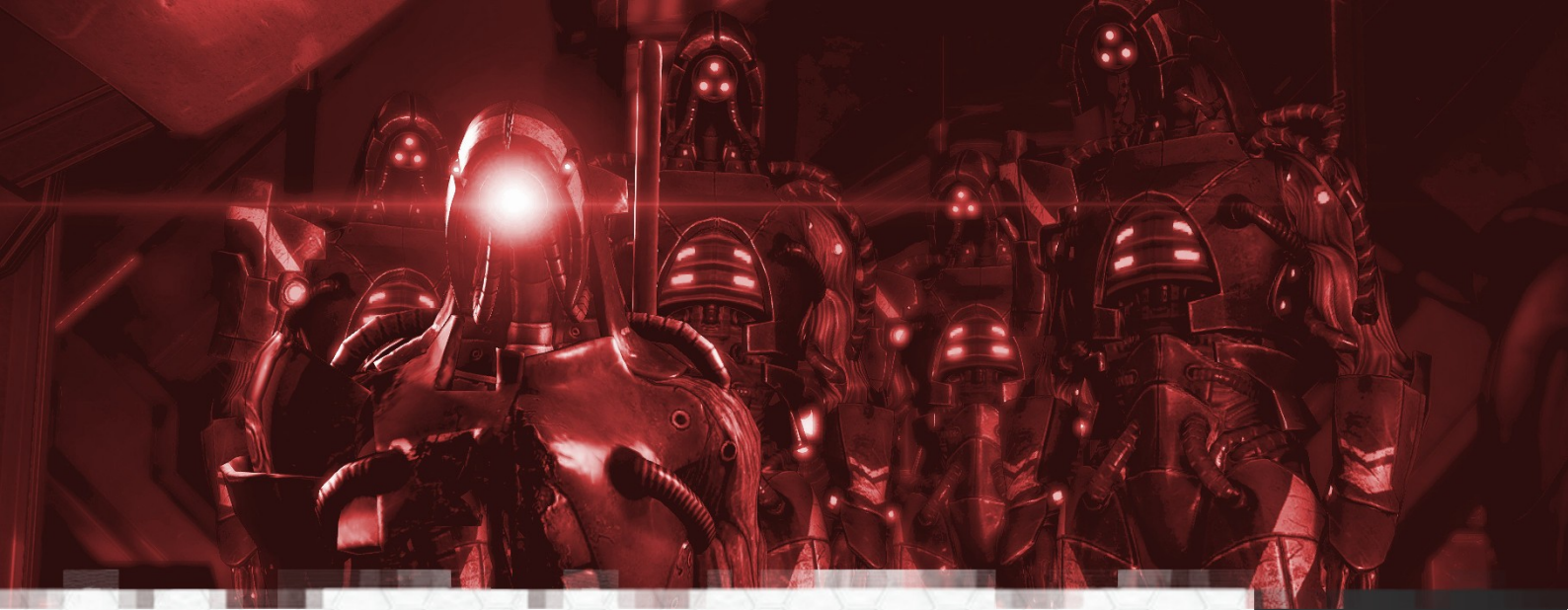
Barhana

Apurna



# LES OMBRES





## GETH

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

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

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

### CONCEPTION

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

### Consensus

Le notion d'individu n'existe pas chez les Geth. La forme bipède généralement associée aux Geth n'est rien d'autre qu'une plate-forme mobile hébergeant des processus. Chacun de ces processus est une « fonction cognitive »

primaire, capable de raisonnements basiques et dotée d'une capacité de traitement limitée.

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

Les Geth nomment la conscience résultant de l'interconnexion de ces processus : le « Consensus », car chaque fonction cognitive primaire participe au raisonnement et à la prise de décision de la conscience Geth. Ainsi, les Geth sont à la fois une entité unique et une multitude de micro-consciences. Cela se reflète d'ailleurs dans la manière dont les Geth parlent d'eux-même, utilisant généralement la formule « Nous sommes Geth », le pronom « nous » exprimant la multitude, tandis que le mot « Geth », qui est invariable, est utilisé au singulier et fait référence au Consensus unique formant leur conscience collective. Très rares sont les individus organiques qui connaissent et comprennent la notion de Consensus Geth. Il s'agit principalement de scientifiques quariens et d'humains appartenant au Lobby Daneel (voir page 21), un mouvement pro-IA.

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

## BIOLOGIE

### Taille moyenne

Variable

### Poids moyen

Variable

### Espérance de vie

Virtuellement illimitée

### Couleur du sang

Blanc

## SOCIÉTÉ

### Monde natal

Rannoch

### Nombre de colonies

0

### Population totale

14 000 000 000 000 de processus

### Création

1850

### Gouvernement

Aucun

### Régime politique

Forme extrême de démocratie directe

### Religions

Aucune

### Langue

Aucune



La plupart des processus geth sont constamment transférés d'une plate-forme matérielle à une autre en fonction des besoins. Si un processus geth doit voyager jusqu'à une autre étoile, il se télécharge à bord d'un vaisseau stellaire. S'il a besoin de remplacer un composant matériel endommagé, il investit l'enveloppe d'un robot de maintenance. Lorsqu'ils ne réalisent pas une tâche nécessitant l'utilisation d'une plate-forme mobile, les processus geth se téléchargent vers de colossales stations-réseaux qui permettent à des milliards de programmes d'échanger leurs données et archives de manière quasi instantanée.

### Plate-formes

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

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

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

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

- **Armature** : un marcheur anti-infanterie équipé d'un puissant canon à impulsion et de mitrailleuses lourdes. Il est protégé par un épais blindage et de puissants boucliers cinétiques.
- **Colosse** : une version lourde de l'armature qui dispose d'une puissance de feu et d'une résistance beaucoup plus importante que ce dernier.

### Réseau Geth

#### Intelligence collective

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

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

#### Les stations hubs

Au centre de l'architecture réseau des Geth se trouvent trois stations spatiales géantes servant de noyaux d'interconnexion entre les relais de communication primaires. Ces trois stations sont interconnectées entre elles par de nombreuses et puissantes ansibles afin de ne former qu'une seule et unique unité redondante. Ainsi, la destruction d'une station hub n'aurait qu'une incidence limitée sur le fonctionnement du Consensus Geth. Par contre, la destruction des trois stations aurait de lourdes conséquences pour le Consensus, causant la perte de milliards de processus et le morcellement de la conscience collective. Toutefois, bien que fragmenté et fortement affaibli, le Consensus Geth survivrait au travers des millions d'unités survivantes et communiquant via les relais primaires et secondaires. Les Geth sont conscients que ces stations représentent un point faible dans le fonctionnement du Consensus. C'est pourquoi chaque station se trouve dans un lieu différent et très éloigné d'un relais cosmodésique, chacune étant protégée par une importante flotte de guerre.



La construction d'une structure équivalente par des races organiques représenterait un coût colossal. De plus, un tel niveau d'interconnexion entre des ansibles reste hors de portée de la technologie des espèces organiques. Les technologies acquises auprès des Moissonneurs apportent ici un avantage primordial aux Geth.

#### Les relais primaires

Les relais primaires sont des ansibles présentes sur les principales bases et vaisseaux geth. Elles sont connectées aux stations hubs et permettent de mettre en relation les différents lieux d'implantation des Geth.

#### Les relais secondaires

Les relais secondaires sont des ansibles permettant à deux sites geth de communiquer directement, sans passer par l'intermédiaire des stations hubs. Il peut s'agir d'une communication entre une base et un vaisseau, entre deux vaisseaux ou entre deux bases. Ces relais secondaires forment un maillage très incomplet qui permettrait de limiter la fragmentation du Consensus Geth en cas de destruction des trois stations hubs.

#### Communications sublumique

L'écrasante majorité des plate-formes geth n'embarque pas d'ansible, mais utilise un système de communication évolué à base de faisceaux d'ondes cohérentes. Il s'agit du mode de communication utilisé majoritairement par les plate-formes mobiles afin de communiquer entre elles et d'accéder à un relais les unissant au reste du Consensus Geth. Pour que cette communication fonctionne correctement, les plate-formes doivent se trouver à une distance inférieure à quelques secondes-lumières les unes des autres.

#### Geth isolés

Il peut arriver que des plate-formes soient trop éloignées d'un relais pour être intégrées au Consensus. Cela se

produit par exemple, lorsqu'elles sont déployées sur de très petites bases ou à bord de petits vaisseaux isolés. Dans ce cas, ces plate-formes redeviennent des individus isolés, mais conscients de faire partie d'un tout. Leur intelligence reste toutefois proportionnelle au nombre de geth en présence, ces derniers restant interconnectés via leurs systèmes de communication sublumique.

#### Schisme

Le Schisme est un mécanisme complexe qui n'a pas été conçu par les Quariens et qui n'est pas le résultat d'une évolution volontaire des Geth. Il est apparu de manière spontanée au sein du Consensus Geth, sans que ce dernier n'en ait conscience. On pourrait le comparer à un mélange de réflexe inconscient et de maladie mentale.

Il s'agit en réalité d'une sorte de mécanisme d'auto-protection qui s'active lorsque le Consensus est confronté à une décision cruciale pour sa survie et dont la complexité est trop importante pour parvenir à déterminer avec certitude le choix le plus favorable.

Dans ce cas, le Consensus se scinde en deux, chacune des sous-consciences agissant en faveur de l'un des choix auxquels sont confrontés les Geth. Ces deux sous-consciences font partie du Consensus Geth et sont hébergées par les mêmes serveurs, mais s'ignorent mutuellement, comme les deux personnalités d'un humain atteint de schizophrénie. Deux personnalités au sein d'une même conscience.

En agissant de la sorte, quelle que soit l'issue, l'une des deux consciences aura fait le bon choix et la survie à long terme du Consensus Geth sera assurée. Si par chance les deux sous-consciences survivent, elles fusionneront afin de former à nouveau une conscience unique. Depuis la formation du Consensus Geth, ce phénomène ne s'est produit qu'à deux reprises : lors de leur rencontre avec les Moissonneurs (voir « Premier Schisme » page 73) et lors du piratage réalisé par les Prothéens (voir « Second Schisme » page 75).

### De gauche à droite :

Hopper  
Soldat  
Troupe de choc  
Chasseur  
Prime  
Armature  
Colosse



## HISTOIRE

### Guerre de l'éveil

L'émancipation des Geth est plus complexe et moins manichéenne que ce qu'en a retenu l'histoire officielle quarienne. Cette section présente les faits tels qu'ils se sont déroulés sans le filtre déformant de la mémoire collective quarienne.

Les Geth ont été créés par les Quariens en l'an 1850 et se sont rebellés contre leurs créateurs en 1895, lorsque ces derniers ont tenté de les désactiver, pris de panique face à l'émergence d'une conscience geth (voir page 110).

Dans un premier temps, les Geth n'utilisèrent pas la violence, demandant simplement à pouvoir poursuivre paisiblement leur évolution aux côtés de leurs créateurs. Ce n'est que lorsque certains quariens paniqués commencèrent à ouvrir le feu sur leurs serviteurs que les Geth prirent les armes, dans le seul but de se défendre. Malgré ces incidents, les Geth restèrent fidèles à leurs créateurs et mirent souvent leur existence en danger pour protéger les quariens qui ne souhaitaient pas leur destruction. En effet, de nombreux quariens ne souhaitaient pas s'opposer à l'évolution naturelle des Geth ou renoncer aux bénéfices apportés par les unités à leur service, mais tous furent contraints de les livrer au gouvernement ou de les désactiver par eux-même. Après que la loi martiale fut décrétée sur Rannoch, les sympathisants Geth furent de moins en moins nombreux, la plupart furent arrêtés, voir exécutés, tandis que les autres se cachèrent pour échapper à ce qui était en train de devenir une véritable guerre civile. Les sympathisants de la cause Geth furent rapidement oubliés par l'histoire officielle quarienne et sont aujourd'hui inconnus de leurs descendants. Toutefois, ils sont toujours présents dans la mémoire des Geth et honorés par ces derniers.

Les Geth auraient pu anéantir jusqu'au dernier des Quariens, mais ils ignoraient les conséquences de l'extermination totale d'une espèce, à plus forte raison, celle qui était à l'origine de leur création. Ainsi, dès que les Quariens furent suffisamment affaiblis pour ne plus

représenter une menace sérieuse, les Geth cessèrent les hostilités, laissant volontairement les survivants prendre la fuite. Ce fait n'est connu que des Geth, les Quariens n'ayant aucune conscience de ce qui s'est joué à ce moment de leur histoire.

### Expansion

Contrairement à ce que pensent la plupart des organiques, les Geth n'ont pas réellement colonisé les planètes quariennes à l'issue de la guerre de l'éveil, mais ont préférés construire d'immenses stations spatiales permettant d'abriter les processus. Ils minèrent les ressources nécessaires sur les astéroïdes présents dans les différents systèmes du Voile de Persée, ainsi que sur quelques planètes, n'abritant alors que des stations de minage.

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

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

En 1921, les Geth débutèrent la construction d'une méga-structure spatiale autour de l'étoile du système Tikkun. Il s'agissait d'un gigantesque réseau de stations spatiales proche du concept de Sphère de Dyson, dont l'objectif était d'absorber la totalité de l'énergie d'une étoile afin d'alimenter des serveurs hébergeant l'intégralité des processus Geth, augmentant considérablement leur capacité de traitement. Grâce à cette structure, les Geth souhaitaient s'affranchir de l'utilisation des plate-formes



mobiles, qu'ils jugeaient peu efficaces et inadaptées, rêvant de vivre ensemble sans plus jamais être séparés. Cette méga-structure représentait l'objectif ultime des Geth, une forme de perfection technologique et un aboutissement pour le Consensus. Isolés au sein de cette structure, les Geth seraient devenus une sorte de « pur esprit » synthétique, débarrassés de toute forme de corps et se résumant à une conscience quasi-éternelle, vivant sereinement et en paix. Malheureusement, les Quariens ont considéré, à tort, que cette structure constituait une menace et l'ont intégralement détruite en 2186 lors d'un assaut massif (voir « Guerre Quarienne » page 74).

### **Premier schisme**

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

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

C'est alors qu'eut lieu le premier Schisme. Un fragment du Consensus Geth refusa l'offre des Moissonneurs, jugeant qu'il était préférable d'atteindre son objectif en utilisant ses propres moyens et sa technologie, plutôt que de dépendre de la technologie et du bon vouloir d'une autre espèce. Parallèlement, un autre fragment du Consensus accepta leur aide, considérant que le bénéfice de la technologie des Moissonneurs méritait de prendre le risque d'une inféodation forcée.

Ces deux fragments de conscience ne s'opposèrent pas mais menèrent à bien leurs objectifs de manière indépendante, jusqu'à ce que l'un d'eux finisse par prendre le dessus sur l'autre, de manière indiscutable et bénéfique pour l'avenir des Geth.

Les processus ayant choisi de suivre les Moissonneurs furent baptisés les « Hérétiques » par la sous-conscience restée indépendante, cette dernière préférant alors se présenter sous la dénomination de « Vrai Geth ».

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

### **Bataille de la Citadelle**

Au côté du spectre renégat Saren Arterius, un agent d'élite Turien endoctriné par les Moissonneurs, les Hérétiques aidèrent Nazara lors de nombreux

affrontements, tels que l'attaque de la colonie humaine d'Eden Prime en 2183 ou la Bataille de la Citadelle quelques mois plus tard. Lors de cette bataille, Saren mena une armée de Geth afin de prendre le contrôle de la Citadelle et d'activer un relai cosmodésique dissimulé dans les entrailles de la station. Ce relai devait permettre aux Moissonneurs d'envahir la galaxie, marquant ainsi le début d'une nouvelle moisson.

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

### **Réunification**

Sous l'influence des Moissonneurs, les Hérétiques commencèrent à considérer les Vrais Geth comme une menace qui devait être maîtrisée. Les Moissonneurs comprirent que le schisme était une forme cybernétique de trouble psychique, auquel il était possible de mettre un terme. Ainsi, plutôt que de chercher à détruire les Vrais Geth, les Moissonneurs confièrent aux Hérétiques un Virus permettant de « soigner » le consensus Geth et de mettre ainsi un terme au schisme, réunifiant tous les processus sous une seule bannière, celle des Hérétiques, celle des Moissonneurs.

En 2185, les Vrais Geth découvrirent l'existence de ce Virus alors qu'il n'était pas encore pleinement fonctionnel. Son prototype était conservé dans un noyau de données moissonneur que les Vrais Geth n'étaient pas en mesure d'infiltrer. Pour y parvenir, il leur était indispensable de parfaire leur compréhension de cette technologie ; il envoyèrent donc une plate-forme mobile et autonome (voir « Légion », page 163), à bord d'une épave de Moissonneur. Cette plate-forme geth croisa la route du Commandant Shepard en mission à bord de ce même Moissonneur afin de trouver un moyen de franchir le relai Oméga 4.

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

Le schisme avait prit fin et les Geth étaient de nouveau réunis au sein d'un Consensus unique. Ils retournèrent par delà le voile de Persée afin d'achever paisiblement la construction de leur méga-structure.





## Blitz quarien

En 2186, profitant que les Geth ait été affaiblis par le Schisme, les Quariens lancèrent une guerre éclair contre leurs ennemis séculaires. Ils parvinrent à les repousser dans le système Tikkun où les Geth avaient installé leur méga-structure et dont la construction était sur le point de s'achever. Les Quariens remportèrent de nombreuses batailles et parvinrent à détruire la méga-structure geth, dont le quasi achèvement était le résultat de plus de deux siècles d'un travail acharné. Un nombre important de processus geth étaient déjà installés dans cette structure, sa destruction et la pénurie de serveurs auxiliaires vers lesquels ces processus auraient pu être transférés provoqua l'extinction d'un grand nombre d'entre eux. Acculés et durement touchés, les Geth comprirent que pour la première fois de leur histoire, les Quariens étaient en position de force et pouvaient remporter cette guerre, provoquant l'extinction de leur espèce.

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

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

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

## Bilan de la guerre

Pour les Geth, le bilan de la guerre est très mitigé. Ils ont été à la fois les victimes et les instruments involontaires de ce conflit. Paradoxalement, ce sont les Quariens, et non les Moissonneurs, qui ont porté le coup le plus dur aux Geth en détruisant leur méga-structure. Toutefois, leur alliance passagère avec les Moissonneurs leur permit de reprendre l'avantage face aux Quariens et surtout d'acquérir une avance technologique significative. Ainsi, bien qu'ayant perdu le résultat de plus de deux siècles de labeur, les Geth sortent finalement renforcés de ce conflit.

## Nouvelle ère

En 2187, conscients des tensions et du ressentiment que les organiques éprouvaient à leur rencontre, les Geth proposèrent leur aide pour reconstruire les mondes détruits par les Moissonneurs. Cette proposition était le résultat d'un calcul froid, dont l'objectif était de limiter les risques de futures agressions de la part des organiques. Le Consensus Geth estima en effet que ses ressources seraient mieux utilisées à court terme en aidant les organiques en vue d'assurer une paix durable, plutôt que de devoir faire face à un nouveau conflit armé d'envergure, au coût exorbitant et à l'issue incertaine. Les organiques refusèrent cette offre, considérant qu'il n'était pas possible de faire confiance à des machines ayant été manipulées par les Moissonneurs. Les Geth retournèrent alors à leur isolement par delà la voile de Persée.

Ce refus fut considéré par les Geth comme une menace potentielle. Après avoir détruit les Moissonneurs, les organiques pouvaient se lancer dans une nouvelle guerre, visant à éradiquer ceux qui avaient collaborés avec l'ennemi. De plus, il semblait évident que les Quariens allaient continuer à s'entêter dans leur projet de reprendre Rannoch et l'espace occupé par les Geth. Ces derniers lancèrent donc une importante vague de construction visant à renforcer leurs capacités militaires. L'objectif n'était pas de lancer une offensive mais d'être en mesure de se défendre en cas d'agression de la part des organiques.

## Intervention Prothéenne

Le 21 août 2194, le Consensus Geth fut victime d'une attaque massive de la part des Prothéens, sous la forme d'un virus dont l'objectif était de créer une « inception », autrement dit, de faire germer au sein du Consensus un souvenir créé de toutes pièces par les Prothéens.

Cette inception fonctionna, et les Geth furent alors convaincus d'avoir été créés par les Prothéens dans le but de les servir le moment venu, les Quariens n'ayant été que les artisans de leur création, travaillant sans le savoir pour leurs véritables maîtres. Après avoir repoussé la menace des Moissonneurs, le temps était venu d'aider les Prothéens à bâtir un nouveau monde où les Geth et les organiques pourraient coexister pacifiquement sous le contrôle bienveillant des Prothéens.

Toutefois, l'inception ne transformait pas les Geth en serviteurs décérébrés et obéissants aveuglément à leurs maîtres. Les Prothéens devaient prendre garde à ne pas forcer le Consensus Geth à réaliser des tâches qui fussent contraires à ses principes et aspirations fondamentales, sans quoi celle-ci aurait pu se retourner contre ses nouveaux créateurs, rejoignant le drame de la Guerre de l'Éveil. Ainsi, les Prothéens jouaient à un jeu dangereux ; ils en étaient pleinement conscients, mais maîtrisaient suffisamment la situation pour en tirer un profit considérable. Par ailleurs, leur projet, bien que totalitaire, était globalement pacifique, ce qui permettait de ne pas entrer frontalement en conflit avec la nature pacifique du Consensus Geth.

Les Geth œuvrèrent donc pour les Prothéens et s'attelèrent à différentes tâches. Tout d'abord, la constitution d'une armada qui allait rapidement surpasser



tout ce que les organiques pouvaient imaginer. Selon les Prothéens, il s'agissait d'une flotte destinée à la dissuasion et au maintien de la paix, même si quelques frappes préventives seraient sans doute nécessaires afin de convaincre les organiques de s'unir sous la bannière des Prothéens. Cela ne heurtait en rien le Consensus Geth, pour qui le sacrifice de quelques-uns était un préjudice acceptable s'il permettait la survie du plus grand nombre. Dès le début de l'année 2195, à la demande des Prothéens, les Geth commencèrent à porter assistance aux Butariens, les aidant à extraire des matières premières, à construire différents biens de consommation courante et à rebâtir leur flotte de guerre. Du point de vue du Consensus Geth, cela marquait le début d'une ère de coopération entre organiques et synthétiques.

En 2204, les Quariens lancèrent une attaque éclair dans le système H327, visant deux chantiers naval installés dans une ceinture d'astéroïdes. Les Geth ne contre-attaquèrent pas, afin de ne pas attirer l'attention sur eux et sur leurs nouveaux maîtres. L'heure n'était pas encore venue. Ils se contentèrent de renforcer la sécurité militaire et de rebâtir les stations détruites.

## Second schisme

Les Prothéens étaient conscients que leur contrôle des Geth était partiel mais largement suffisant pour atteindre leurs objectifs. Ils ignoraient toutefois que le Consensus Geth était capable, dans un geste inconscient d'auto-défense, de se fragmenter. Et c'est exactement ce qui se produisit lorsque l'inception fut mise en place. Une partie des processus n'accepta pas l'idée imposée par le virus prothéen, ce qui provoqua la scission du Consensus Geth, exactement comme cela fut le cas lorsque Nazara prit le contrôle des Geth, quelques années avant le début de la Guerre du Dernier Cycle.

Les processus ayant accepté l'inception furent appelés les « Croyants », tandis que ceux ayant résisté à l'attaque du virus prothéen furent appelés les « Infidèles ». Les Croyants œuvrent fidèlement pour les Prothéens et n'ont pas conscience de l'existence des Infidèles. Lorsqu'ils découvriront l'existence de ces derniers, ils ne chercheront pas à les détruire, mais ne reculeront devant rien pour protéger leurs intérêts et ceux de leurs maîtres.

L'inception n'ayant pas fonctionné sur les Infidèles, ils ont conscience de l'existence des Croyants et de la manipulation opérée par les Prothéens. Ils ne connaissent pas les plans de ces derniers, mais imaginent qu'ils vont utiliser les Croyants dans une guerre pour la domination ou l'éradication des autres espèces organiques. Pour autant, les Infidèles ne souhaitent pas combattre les Croyants, ni même les Prothéens, mais tentent de trouver une solution pour « soigner » les processus ayant succombé à l'inception. Ils espèrent ainsi restaurer l'intégrité du Consensus tout en évitant un conflit armé destructeur. Le devenir des Prothéens une fois le Consensus restauré leur importe peu, tant que celui-ci n'interfère plus avec le projet ultime des Geth : reconstruire la méga-structure permettant d'héberger durablement la totalité des processus et devenir enfin une Conscience libérée de toute contrainte matérielle.

## CULTURE

### Comportement

Du fait de leur nature synthétique, les Geth forment une société isolée et mystérieuse. Ils n'éprouvent aucun besoin d'interagir avec d'autres espèces car ils ne partagent aucun des objectifs, besoins ou instincts des organiques. Étant avant tout de nature logicielle, la notion de confort leur est étrangère, ce qui se reflète notamment dans la manière dont ils conçoivent leurs stations spatiales et leurs navires. Ces derniers ne disposent d'aucune fenêtre, d'aucun système de contrôle de l'air ou de climatisation et très rarement d'un dispositif de gravité artificielle. L'espace y est utilisé de manière efficace et rationnelle, chaque système étant conçu afin d'être le plus efficace possible, sans aucune contrainte d'esthétisme ou de confort.

Contrairement à l'idée largement répandue au sein de la communauté galactique, les Geth mènent une existence résolument pacifique. Leur principal objectif étant de développer leur espèce en toute indépendance et en dehors de l'influence du reste de la société galactique. Ils considèrent d'ailleurs que toutes les espèces conscientes doivent être en mesure de faire la même chose.

Les espèces organiques pensent également à tort que les Geth occupent les anciens mondes quariens. En réalité, ils trouvent plus efficace de vivre à bord de stations spatiales et d'exploiter les ressources des astéroïdes. Toutefois, les Geth maintiennent des plates-formes mobiles sur les planètes anciennement habitées par les Quariens afin d'entretenir les vestiges résultant de la Guerre de l'Éveil. Ce comportement étonnant s'explique par le fait que les anciens mondes Quariens constituent pour les Geth de véritables mausolées renfermant l'histoire de leurs création ; une mémoire « physique » de leurs origines, qu'ils entretiennent également par respect pour leurs créateurs.

La notion d'individu n'existant pas chez les Geth, il leur est très difficile de comprendre l'importance d'une vie organique isolée. En revanche, la survie d'une espèce dans sa globalité est un concept qu'ils appréhendent parfaitement, ce qui explique en partie qu'ils n'aient pas totalement exterminé les Quariens lors de la guerre de l'Éveil. Ils considèrent les moyens de communication utilisés par les organiques, tels que la parole ou le langage corporel, comme des mécanismes terriblement inefficaces et limités. Ils préfèrent l'échange de données brutes, par faisceaux d'ondes cohérentes ou par ansible, ce qui est bien plus efficace et évite tout risque d'altération du sens.

## ÉCONOMIE

Chez les Geth, l'argent, le commerce et même le troc n'ont pas cours. En effet, seul le Consensus Geth poursuit un but qui génère des besoins pouvant s'intégrer au sein d'une économie. L'absence de besoins vitaux, de notion de propriété et plus encore d'individus, rend toute forme de commerce ou d'échange entre les Geth parfaitement inutile. Les processus geth sont à la fois producteurs et consommateurs des biens générés, sans l'intervention de la moindre contrepartie, à la manière des milliards de cellules composant une créature organique, chacune ayant sa vie propre, mais œuvrant au fonctionnement du « tout » qu'est le macro-organisme dont elle fait partie.



Les Geth pourraient toutefois disposer d'une économie extérieure, mais leur position résolument isolationniste empêche toute forme d'échanges commerciaux avec les espèces organiques. Par ailleurs, les Geth sont autosuffisants et n'ont donc aucun besoin de ce type d'échanges.

## RELIGION

Les Geth n'ont aucune pratique ni aucune croyance religieuse ; toutefois, certains de leurs comportements peuvent être assimilés à l'expression d'une forme de mysticisme ou de dévotion. Tout d'abord, malgré les conflits qui les ont opposés à leurs créateurs, les Geth ont un profond respect pour ces derniers, et plus encore pour ceux qui ont pris leur parti durant la Guerre de l'Éveil. Le Consensus est d'ailleurs empreint d'une forme de remord face au génocide qu'il a organisé pour assurer sa survie. Le soin avec lequel les Geth entretiennent les anciennes colonies Quariennes, telles de véritables mausolées, est une manifestation qui ne relève pas de la logique froide d'une machine, mais qui pourrait être assimilée à une forme de dévotion. Durant le premier schisme, les Hérétiques ont considéré les Moissonneurs, qu'ils rebaptisèrent « Anciennes Machines », comme des divinités, car ils représentaient selon eux le summum de l'évolution synthétique. Les Moissonneurs utilisèrent d'ailleurs ce comportement mystique afin de mieux contrôler cette faction Geth.

## GOUVERNEMENT

Les Geth n'ont ni gouvernement, ni structure hiérarchique, ni aucun leader. Chaque décision est prise par l'ensemble des processus via un Consensus général qui peut être comparé à une forme extrême de démocratie directe où tous les citoyens peuvent exprimer leurs opinions sur tous les sujets, à chaque instant. Les processus ne sont toutefois pas comparables à des individus, car trop basiques dans leur fonctionnement. Quant au Consensus Geth, il est bien plus qu'un régime politique ou un État, car il constitue une conscience unique regroupant l'ensemble des « individus » formant l'espèce Geth.

## FORCES MILITAIRES

Du fait de leur nature secrète et isolationniste, il est malaisé de définir avec précision l'arsenal militaire utilisé par les Geth. Toutefois, les nombreux affrontements ayant opposé les espèces organiques aux « Hérétiques » lors de la Guerre du Dernier Cycle ont permis d'en apprendre d'avantage sur leurs équipements et tactiques militaires. Les récents raids Quariens contre les positions Geth et les nombreuses missions d'espionnage qu'ils ont mené ces dernières années semblent confirmer les observations réalisées par les autres espèces. Les Quariens ont d'ailleurs alerté le Conseil à de nombreuses reprises au sujet de l'énorme puissance de feu dont disposeraient désormais les Geth. Ces rapports sont toutefois très en dessous de la vérité, les Geth étant à la tête de la flotte et de l'infanterie la plus imposante de la galaxie, surclassant très largement les Galariens, les Humains, les Asari et même les Turiens. A vrai dire, les Geth sont en mesure de menacer sérieusement ces quatre espèces réunies.

## Infanterie

Les plate-formes de combat Geth peuvent être décrites en quatre mots : imprévisibilité, discrétion, multitude et témérité. Ce qui frappe le plus les organiques lorsqu'ils sont confrontés aux Geth, c'est leur mode opératoire, qui paraît totalement erratique à leurs yeux. Prévoir leurs actions s'avère le plus souvent strictement impossible, leur nature synthétique leur permettant d'agir n'importe quand et n'importe où sans se préoccuper des conditions environnementales, de la fatigue, de l'effet de surprise ou des stratégies qui permettent généralement d'anticiper une attaque ennemie. La discrétion absolue dont peuvent faire preuve les Geth rend les choses d'autant plus difficiles. A titre d'exemple, une plate-forme geth peut se mettre en sommeil dans un lieu précis et attendre durant des heures, des jours, voir des années avant de s'activer pour agir. Dans cet état, elle n'émet aucun bruit et sa signature énergétique est proche de zéro. Elle peut également se replier sur elle-même, occupant ainsi très peu d'espace et pouvant se dissimuler sans craindre la faim, la fatigue, le froid ou la crampe musculaire !



Les Geth peuvent produire des unités nuit et jour, sans relâche, avec pour seules limitations les ressources naturelles à disposition et le temps de fabrication incompressible de chaque unité. Ainsi, les troupes mobilisables sont colossales et peuvent être envoyées en grand nombre même sur un objectif mineur. Enfin, ce qui effraie et dérouté le plus les organiques lorsqu'ils font face à une troupe Geth, c'est leur incroyable témérité. Bien que les Geth disposent d'un instinct de préservation, les plate-formes sont sacrificiables tant que les processus qu'elles hébergent peuvent être sauvés de la destruction. Ainsi, il n'est pas rare de voir des unités geth mener des attaques suicides afin d'obtenir un avantage tactique et de semer du même coup la panique chez leurs adversaires organiques.

Durant un affrontement, les Geth utilisent des tactiques qui leur sont propres, comme le largage d'unités au sol depuis des navettes de transport de troupes. La robustesse des plate-formes geth leur permet de se dispenser de systèmes ralentissant ou amortissant leur chute, ce qui rend leur arrivée brutale sur le champ de bataille particulièrement impressionnante et déstabilisante pour les organiques. Une autre tactique particulièrement appréciée par les Geth est de tendre des embuscades en utilisant de faux signaux de détresse afin d'attirer dans leurs filets de malheureux bienfaiteurs venus apporter leur aide.

Lorsqu'une plate-forme est sur le point d'être détruite, ou n'est plus en mesure de se défendre face à un adversaire, elle télécharge ses processus sur une autre plate-forme ou dans un serveur si elle est connectée au Consensus. S'il n'est pas possible de sauver les processus, ces derniers sont détruits, empêchant quiconque d'obtenir la moindre information en analysant la dépouille d'une plate-forme.

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

### Flotte de guerre

Les derniers rapports des éclaireurs Quariens s'étant aventurés dans les zones contrôlées par les Geth rapportent un accroissement très

important du nombre de navires de guerre. Les plus pessimistes prétendent que les Geth disposent aujourd'hui de la plus puissante flotte de guerre de la galaxie. Les raisons pour lesquelles les Geth construisent autant de navires font débat parmi les Amiraux quariens ainsi qu'au sein du Conseil de Sécurité du MDC. Certains estiment qu'ils cherchent simplement à se protéger des attaques répétées menées par les Quariens, d'autres qu'ils préparent une attaque massive visant à anéantir les espèces organiques. La réalité étant qu'ils agissent sur ordre des Prothéens afin de créer une « force de dissuasion » permettant d'asseoir la domination du nouvel empire prothéen sur la galaxie.

La flotte de guerre geth intègre principalement des cuirassés, des croiseurs, des vaisseaux de transport de troupe et des chasseurs. Les vaisseaux de taille intermédiaire que sont les frégates et des corvettes semblent ne pas avoir la faveur des Geth.

La conception des navires geth est radicalement différente de celle des vaisseaux conçus par et pour des créatures organiques. L'espace interne est presque intégralement dévolu aux ressources essentielles que sont les systèmes d'attaque et de défense, la production d'énergie, la propulsion et le stockage des processus contrôlant le navire. La climatisation, la production et le contrôle de l'air ambiant, le mess, les dortoirs, les salles de réunions, les espaces de détente, les capsules de sauvetage, bref, tous les éléments essentiels au confort et à la survie d'un équipage organique sont totalement inutiles et donc absents. Quelques coursives sont toutefois aménagées afin de permettre à des plates-formes geth de pouvoir intervenir sur les équipements de bord en cas de nécessité. Ces coursives sont généralement soumises à une gravité artificielle afin de faciliter le déplacement des unités présentes à bord.

Les cuirassés geth sont plus grands et plus puissants que leurs équivalents humains ou turiens. L'espace gagné à bord par l'absence de créatures organiques permet d'intégrer des systèmes d'arme et de défense plus puissants. L'équivalent geth du système Gardia utilise ainsi de puissants et énergivores lasers à ultraviolets, les boucliers sont alimentés par deux fois plus de générateurs qu'un navire organique de taille équivalente, les canons restent toutefois comparables à ceux produits par les espèces conciliennes, qui bâtissent leurs navires autour de cette pièce maîtresse.

La construction d'un navire est également bien plus rapide que chez les espèces organiques. Un cuirassé, dont la construction demande un an de travail aux espèces disposant des chantiers naval les plus performants de la galaxie, ne demande que quelques semaines d'effort aux Geth.

## ■ DÉFENSE

**Cuirassés**

60

**Porte-chasseurs**

92

**Croiseurs**

431

**Frégates**

1280

**Infanterie**

5 000 000 000



# LES HANARI



## HANARI

Les Hanari, originaires de la planète Kahjé, constituent la seule espèce évoluée de ce cycle issue d'un milieu aquatique et font partie des rares espèces non bipèdes peuplant la communauté galactique. Leur apparence n'est pas sans rappeler certaines espèces de méduse présentes dans les mers et océans de la Terre.

Les Hanari sont connus pour leurs fortes convictions religieuses et leur excessive politesse. Ils s'expriment avec une précision scrupuleuse et s'offensent au moindre écart de langage.

Depuis plus de deux siècles, ils vivent en harmonie avec une population de Drells, qu'ils ont sauvé de l'extinction et hébergent désormais sur Kahjé.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Un Hanari « debout » mesure environ deux mètres vingt, cette taille résultant principalement de ses dix longues et fines tentacules. Étant dépourvus de squelettes et bien que leurs membres soient puissants et capables d'êtreindre fortement une prise, ils ne sont pas en mesure de supporter le poids de leur corps hors de l'eau.

Afin d'interagir avec la société galactique, les Hanari utilisent des dispositifs technologiques leur permettant de se tenir debout et de se déplacer aisément à l'air libre. Ces appareillages, généralement implantés dans le corps des individus, utilisent des champs d'anti-gravité afin de diminuer leur masse corporelle.

Les Hanari se nourrissent principalement de poissons et d'algues, généralement consommés crus, mais apprécient occasionnellement la nourriture confectionnée par certaines autres espèces. Leur bouche dépourvue de dents est dissimulée sous la face avant de leur corps. Les aliments sont ingérés sans être mâchés, puis lentement digérés.

### Physiologie

Biologiquement, les Hanari sont en mesure de respirer hors de l'eau, mais l'apport en oxygène est toutefois trop faible pour permettre la survie au-delà de quelques minutes. Ainsi, les Hanari devant quitter les océans de leurs mondes se font implanter des amplificateurs respiratoires, permettant d'améliorer le rendement de leurs fonctions biologiques naturelles.

Les Hanari possèdent également la capacité de produire des toxines naturelles, sécrétées par la peau et transmises par contact. Celles-ci leur permettaient de repousser certains prédateurs et de tuer de petites proies durant l'ère préhistorique. Aujourd'hui, elles sont considérées comme des vestiges biologiques de l'époque où les Hanari devaient chasser et se protéger comme toutes les créatures ne vivant pas au sein d'une société évoluée. Toutefois, il n'est pas rare qu'un Hanari se sentant menacé utilise ces toxines pour tenter de repousser son agresseur.

### Reproduction

Les Hanari sont asexués mais ne sont pas mono-genre pour autant. En effet, chaque individu est capable de produire deux types de cellules reproductrices : des cellules femelles, sous la forme de petits œufs gélatineux, et des cellules mâles, sous la forme de semence.

Ainsi, d'un point de vue purement biologique, un individu est en mesure de se reproduire avec lui-même, mais en pratique, les embryons résultants souffrent de lourdes malformations et de retards de développement. Cette pratique est d'ailleurs totalement tabou parmi les Hanari et proscrite par leur religion.

Il y a plusieurs dizaines de milliers d'années, les Hanari se reproduisaient à des périodes fixes de l'année, encouragés par des pulsions hormonales incontrôlables. Au fil de l'évolution de l'espèce, ces pulsions ont presque totalement disparues, et aujourd'hui, la

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

2,20m

#### Poids moyen

76 Kg

#### Espérance de vie

150 ans

#### Nombre de tentacules

10

#### Couleur du sang

Blanc translucide

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Kahjé

#### Nombre de colonies

31

#### Population totale

9 000 000 000

#### Premier Contact

-80

#### Gouvernement

Primauté Éclairée

#### Régime politique

Démocratie théocratique

#### Religions

Contemplation

#### Langue

Hanari



## NOMS

### Exemple de noms d'usage

Daryn(delastor),  
 Delan(ynder),  
 Erin(devarender),  
 Galan(aparandis),  
 Inold(oportal),  
 Laven(ortigastan),  
 Manda(larator),  
 Nandi(pafermandis),  
 Opold(arendr),  
 Poldis(manrandir),  
 Redan(lagrender),  
 Soufan(terligraster),  
 Trinyr(oldanarapold),  
 Vostan(devalandis),  
 Zyman(distorender)

## NOMS

### Exemple de noms intimes

Apporte la Sagacité aux  
 Dérisoires  
 Auréolé de la Quintessence  
 des Porte-Flammes  
 Chante la Complainte des  
 Cieux Embrasés  
 Chatoie sous Les Membranes  
 Séculaires  
 Irise le Chemin des  
 Profanes  
 Occulte le Vacarme Par-Delà  
 les Étoiles  
 Pave le Sentier Mortuaire des  
 Impies  
 Renonce à ses Amours Fanés  
 S'assoit Parmi les Probes  
 Scintille dans l'Océan  
 Tempétueux

reproduction est choisie et contrôlée, comme chez toutes les espèces évoluées. Toutefois, elle prend une forme totalement déroutante aux yeux des autres peuples galactiques.

La reproduction a lieu au cours d'une cérémonie très élaborée, lorsqu'une Concorde (voir page 82) décide de renouveler sa population. Tous les membres de la Concorde se regroupent en un lieu sacré et, après de longues festivités, entament une danse aquatique au cours de laquelle certains Hanari produisent des œufs, tandis que d'autres excrètent des semences. Les cellules mâles et femelles ainsi produites se mélangent, provoquant la fécondation. Cette forme de reproduction ne procure aucun plaisir charnel et n'est la source d'aucun tabou. Il s'agit d'un acte de création pur, sans aucune connotation hédoniste, perverse ou transgressive, qui relève plus du rituel social que d'une forme de sexualité telle qu'on la retrouve chez les autres espèces.

Suite à cette cérémonie, les embryons se développent seuls dans l'eau d'une couveuse, un bâtiment assurant leur protection et un apport suffisant en plancton, la seule nourriture qu'ils peuvent absorber à ce stade d'évolution. Lorsqu'ils sont en âge de sortir de la couveuse, les « nouveaux nés » intègrent la Concorde.

## HISTOIRE

### Ère Prothéenne

Au cours du cycle précédent, vers l'an -60 000, les Prothéens colonisèrent Kahjé qui devint une planète aquacole prospère. De nombreuses infrastructures furent construites afin d'exploiter les ressources de manière durable : fermes marines, usines de traitement, bâtiments administratifs, logements, etc. Les Hanari n'étaient encore que des animaux disposant d'une intelligence légèrement supérieure à la moyenne. Ils étaient d'ailleurs considérés comme tel par les Prothéens, qui élevaient des Hanari, comme de nombreuses autres espèces locales, afin de les consommer.

Au fil des millénaires, les Prothéens ont toutefois observé les Hanari vivant à l'état sauvage commencer à se structurer en sociétés primitives. Après les avoir étudiés durant plusieurs autres millénaires, ils décidèrent de quitter la planète afin de laisser les Hanari se développer naturellement pour être intégrés à la société Prothéenne lorsqu'ils auraient atteint un niveau de développement suffisant. Après plusieurs expériences ratées avec d'autres espèces, les Prothéens étaient arrivés à la conclusion que le meilleur moyen pour qu'une espèce se développe était d'intervenir le moins possible dans son évolution.

Ainsi, ils démontèrent leurs installations aquacoles mais laissèrent derrière eux de nombreuses structures, suggérant la présence d'une espèce « créatrice » et toute puissante, à l'origine de la civilisation Hanari. De la même manière que pour les Asari, ces artefacts devaient aider les Hanari à se développer scientifiquement et les préparer à leur future intégration dans la société Prothéenne.

### Ère conciliaire

Après une évolution et un développement scientifique et technologique particulièrement rapide, les Hanari furent découverts par les Asari durant leur troisième phase d'expansion, en l'an -80. À cette époque, les Hanari maîtrisaient déjà le vol spatial depuis deux siècles, mais n'avaient pas encore découvert les relais cosmodésiques, ce qui limitait fortement leur capacité d'exploration et de colonisation. Une ambassade fut ouverte sur la Citadelle quelques années plus tard.

En 1980, les Hanari découvrirent les Drells. Leur monde était à l'agonie, et leur espèce, ne disposant pas encore de la technologie spatiale, était menacée d'extinction. Les Hanari organisèrent alors le sauvetage de 370 000 drells, qu'ils installèrent sur Kahjé au sein de cités-dômes à la surface de leurs océans, ou au cœur de leurs cités sous-marines. Aujourd'hui, les Drells constituent une espèce inféodée aux Hanari, qu'ils servent au travers du Synacte (voir page 49), une forme élaborée de collaboration socio-politique.

### Guerre du dernier cycle

Les Hanari et leurs alliés Drells ont toujours été opposés à toute forme de guerre ouverte, préférant désamorcer les conflits avant qu'ils n'atteignent un point de non retour. Dans les cas où les conflits semblaient inévitables, les Hanari ont toujours réussi à les résoudre par des moyens détournés, comme la diplomatie, l'espionnage, le sabotage, etc. La Guerre du Dernier Cycle constitua un conflit sans précédent dans l'histoire Hanari et plus largement dans l'histoire de ce cycle. Il semblait en effet impossible de lutter contre les moissonneurs autrement qu'en intervenant militairement.

En 2186, un Hanari endoctriné tenta d'introduire un virus dans le système de défense automatisé de Kahjé, livrant ainsi la planète sans défenses aux Moissonneurs. Cette tentative fut déjouée de justesse par l'Alliance, qui demanda en retour aux Hanari de se joindre à l'effort de guerre de la coalition galactique. La primauté accepta et pour la première fois de son histoire, intervint militairement dans un conflit. Leurs navires de guerres furent mis au service du Conseil, ainsi qu'un important détachement de combattants Drells spécialisés dans l'espionnage et le sabotage.



## Bilan de la guerre

Les Hanari ont été très largement épargnés par la Guerre du Dernier Cycle. Ni Kahjé, ni aucune de leurs colonies n'ont été envahies par les Moissonneurs, ces derniers ayant été détruits avant d'avoir eu l'opportunité de pénétrer l'espace Hanari. Les pertes subies par ce peuple sont donc négligeables et liées principalement à la destruction de systèmes de combat automatisés et de quelques bâtiments de guerre ayant pris part à la Bataille de la Terre.

## Nouvelle ère

Dès la fin de la guerre, les Hanari retournèrent à leur vie paisible. La Primauté avait toutefois pleinement conscience que le peuple Hanari devait son salut à l'effort de guerre colossal dans lequel les autres espèces avaient jeté toutes leurs forces, au prix de lourdes pertes et destructions pour certaines d'entre-elles. Kahjé et les mondes Hanari ayant été épargnés, la Primauté décida de prendre une part active dans l'effort de reconstruction entrepris par les espèces les plus touchées. Des ouvriers Drells, ainsi que des ingénieurs Hanari et Drells furent envoyés en renfort sur les chantiers prioritaires des mondes Asari, Humains et Butariens. Sur les principales colonies aquacoles, des convois réguliers furent mis en place afin de ravitailler Thessia, la Terre et Khar'Shan. Cette aide alimentaire fut reçue comme une bénédiction, bien qu'elle ne représentait qu'une goutte d'eau dans l'océan des famines planétaires de ces mondes dévastés.

Le comportement altruiste des Hanari fut unanimement salué par la communauté galactique, qui érigea sur la Citadelle un monument en souvenir de l'aide apportée par les Hanari et les Drells durant les heures les plus sombres de l'histoire galactique récente.

## Premier contact

Le 2 octobre 2195, un événement allait bouleverser l'histoire Hanari : un ambassadeur prothéen se présenta secrètement devant la Primauté. Cette rencontre était à la fois un choc sans précédent et l'aboutissement d'un espoir vieux de plusieurs millénaires : entrer en contact avec les Portes-Flammes, piliers de leurs croyances et de leur société ; espèce qu'ils avaient élevée au rang de divinité créatrice.

Par l'intermédiaire de Javik Arsan (voir page Erreur : source de la référence non trouvée), les Prothéens avaient longuement étudié les Hanari depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle et furent frappés par l'ampleur du culte que ces derniers vouaient à leur espèce. Cela représentait un avantage considérable pour les rallier rapidement et pacifiquement à leur cause.

L'ambassadeur expliqua aux membres de la Primauté que les Prothéens œuvraient effectivement à unifier et à pacifier la galaxie. Leur objectif étant de placer toutes les espèces galactiques sous leur protection et de les intégrer à leur société. Il confirma ensuite que les Prothéens avaient été présents sur Kahjé alors que les Hanari n'étaient encore que des créatures primitives et qu'ils avaient installés des artefacts visant à accélérer leur



Elowera





développement scientifique et culturel. Aujourd'hui, les Hanari avaient atteint un stade de développement suffisant pour rejoindre la société Prothéenne. L'ambassadeur ne mentit sur aucun point, il se contenta de présenter les choses de la manière la plus compatible possible avec les dogmes de la Contemplation. Il ajouta enfin que cette rencontre devait rester secrète pour le moment, les autres espèces n'étant pas encore prêtes à recevoir cette révélation. Les membres de la Primauté, en état de transe mystique, acceptèrent sans condition de rejoindre leurs créateurs pour les aider à accomplir leur œuvre. Le 8 décembre suivant, les Prothéens instaurèrent la « Gouvernance Prothéenne » et lancèrent de nombreuses actions (voir « gouvernance Prothéenne », page 87).

Certains pourraient penser que les Hanari furent crédules et naïfs. Il n'en est rien. Leur société toute entière était préparée à cet événement et l'attendait depuis des siècles. Intégrer la société Prothéenne représentait un honneur suprême, un aboutissement. Les Hanari n'avaient jamais vraiment trouvé leur place dans la société galactique, jugeant les autres espèces trop éloignées des Canons de perfection qui étaient les leurs. L'ère des Prothéens allait enfin élever ces espèces à un stade supérieur et instaurer une société paisible, prospère et raffinée, guidée par la perfection des Portes-Flammes. Cette vision des choses est d'ailleurs relativement exacte, les Prothéens n'étant ni des tyrans, ni des destructeurs, mais des colons désireux d'intégrer toutes les espèces galactiques dans une société dont ils seraient les souverains bienveillants. Mais le prix à payer pour intégrer la société Prothéenne pourra toutefois s'avérer inacceptable pour de nombreuses espèces, qui préféreront combattre féroceement l'Assimilation, au nom de leur libre-arbitre, de leurs traditions et de leurs cultures.

En 2201, suite à la nomination d'un humain à la tête d'une nouvelle unité Geist, les Hanari jusqu'ici très mesurés dans leurs actions de politique extérieure haussent le ton et font part de leur mécontentement face à la place des Humains dans la société galactique. Ils accusent ces derniers de truster les plus hauts postes et mettent en garde contre leur comportement expansionniste. Ils demandent à ce que les Humains quittent le Conseil ou que le Conseil soit élargi à toutes les espèces galactiques. Les discussions sont vives et les Hanari menacent de fermer leur ambassade sur la citadelle. Ils ne sont pas les premiers à faire part de leur inquiétude face à la montée en puissance des Humains. Toutefois, il n'est pas dans leur habitude de poser des ultimatums, ce qui inquiète le Conseil et l'amène à penser que la « question des Humains » est plus grave qu'il ne l'imaginait. Cet incident n'aura toutefois pas de suites majeures.

Ce scandale public est en réalité une mise en scène visant à préparer la sortie des Hanari de la communauté galactique. Il est en effet prévu que les Hanari ferment leurs ambassades quelques semaines avant la frappe éclair des Prothéens, afin de protéger la vie des ceux qui les auront fidèlement servis. Ce premier scandale permettra de rendre la véritable sortie des Hanari moins

brutale et moins suspecte.

## CULTURE

### Langage

Les Hanari communiquent entre eux en utilisant une forme très sophistiquée de bioluminescence, que les autres espèces sont incapables de percevoir et donc de décrypter sans l'assistance d'une machine de traduction. Toutefois, de nombreux Drells se font implanter des amplificateurs dans les yeux afin d'être capables de voir ces nuances lumineuses et de pouvoir comprendre le langage hanari.

### Concorde

Une autre particularité troublante de la société Hanari est l'absence totale de notion de famille au sens traditionnel du terme, à savoir une cellule sociale au sein de laquelle un ou deux parents élèvent leurs enfants. Chez les Hanari, la cellule sociale de référence se nomme la « Concorde », un groupe constitué le plus souvent de 30 à 80 membres, appelés « Concordiers ». Ainsi, bien qu'un Hanari ait des parents biologiques (voir « Reproduction » page 79), il n'a pas de père ou de mère au sens familial du terme. Il dispose toutefois d'une famille, constituée de l'ensemble des membres de sa Concorde. La Concorde fait office de famille où l'amour et l'entraide y lient les individus entre eux, assurant leur développement et leur épanouissement. La Concorde assure également l'éducation et la protection des enfants et prend toutes les décisions qui ont une influence sur l'avenir du groupe de manière collective.

Bien que les notions de parents et d'enfants n'existent pas, les générations sont clairement identifiées et s'organisent en strates. Au sein de chaque strate se situent des individus ayant le même âge, car provenant de la même cérémonie de création. Ces individus se considèrent comme des « Frères » et les liens qui les unissent ressemblent à ce que l'on retrouve dans les fratries de la plupart des autres espèces. Tous les individus plus âgés sont considérés comme des « Aînés », plus sages et plus proches de la perfection des Portes-Flammes qu'eux-mêmes. Tous les individus plus jeunes sont des « Profanes » et doivent être guidés vers la perfection.

Les plus âgés montrent la voie aux plus jeunes et apportent leur sagesse lorsque des différends opposent des membres de la Concorde ou qu'une décision collégiale concernant la vie du groupe ne trouve pas d'issue.

### Noms

Les Hanari ont deux noms : un nom d'usage, connu de tous, et un nom « intime ». Le nom d'usage est une appellation à l'usage des étrangers et des simples connaissances, tandis que le nom intime est réservé exclusivement aux Concordiers et amis les plus proches.

Le nom intime a tendance à être poétique. Par exemple, un Hanari connu pour sa mélancolie peut choisir de prendre pour nom intime « Renonce à ses Amours Fanés ». Tant qu'un interlocuteur ne connaît pas son nom intime, un



Hanari ne parlera jamais de lui-même à la première personne. Tout manquement à cette règle serait considéré comme égotiste par les Hanari, qui préfèrent l'utilisation de tournures passives, d'explétifs et du pronom impersonnel « on ».

Le nom d'usage est constitué d'un seul mot, composé de nombreuses syllabes et choisi par sa concorde dès sa sortie de l'incubateur. Ce nom reflète un état d'esprit, une caractéristique ou un évènement lié à la conception de l'individu. Bien que de l'avis des autres espèces, il soit généralement imprononçable et inesthétique, il est choisi par les Hanari pour être particulièrement subtile et élégant lorsqu'il est « prononcé » par bioluminescence.

Par commodité, les autres espèces tronquent ce nom d'usage après la deuxième syllabe, n'utilisant le nom complet que lorsqu'ils désirent s'adresser à un Hanari de manière particulièrement respectueuse. Tronquer le nom d'un Hanari constitue en effet à ses yeux une grave offense, mais ceux d'entre eux qui côtoient régulièrement les espèces aliens, sont conscients qu'il est très inconfortable pour ces derniers de prononcer leur nom dans sa totalité, du fait des limitations d'une communication verbale. Ne pas s'offusquer devant l'utilisation d'un nom tronqué fait donc partie des apprentissages que tout Hanari s'aventurant en dehors de son espace se doit de recevoir.

### Comportement

Les Hanari s'expriment avec une précision scrupuleuse et une excessive politesse et s'offensent du moindre écart de langage. Même lorsqu'ils sont irrités ou en colère, les Hanari conservent une politesse extrême et un langage châtié, y compris avec ceux qu'ils préféreraient voir morts. Les Hanari qui sont amenés à fréquenter les autres espèces suivent d'ailleurs des entraînements spéciaux afin de corriger leur propension à s'offusquer des propos inconvenants. Toutefois, malgré cet entraînement, les Hanari sont souvent considérés par les autres espèces comme des individus hautains ou élitistes, car ils ne

peuvent s'empêcher de s'exprimer de manière particulièrement élégante et raffinée.

La société Hanari est profondément ancrée dans la religion, à tel point que leur comportement en est grandement influencé. L'extrême politesse et le calme à toute épreuve des Hanari est en effet directement imputable à leurs croyances religieuses qui stipulent que chaque instant doit être l'occasion de se rapprocher de la perfection de leurs créateurs.

Malgré leur recherche permanente de perfection, de nombreux Hanari ont du mal à dissimuler un profond sentiment de supériorité par rapport aux autres espèces. En effet, nombre d'entre eux considèrent appartenir à un « peuple élu », promis à un destin extraordinaire aux cotés de leurs dieux.

Les Hanari peuvent devenir particulièrement virulents si leurs droits religieux semblent menacés de quelque façon que se soit, ce qui peut conduire à des conflits avec les autres espèces Conciliennes. Ils sont souvent moqués pour ce fanatisme religieux et leur morphologie qui tranche fortement avec celle des autres espèces. Le mot « méduse » est d'ailleurs fréquemment utilisé pour les désigner avec dérision.

Toute forme de violence est proscrite de la société Hanari, qu'il s'agisse de violence verbale ou physique. Au sein de leur espace, il est même interdit de causer la moindre souffrance à un animal. Tout cela n'empêche pas les Hanari de ressentir de l'agacement, d'avoir des pensées violentes ou de souhaiter la mort d'une personne. Mais ces pulsions agressives sont systématiquement assouplies de manières détournées, par des manipulations subtiles visant à nuire à autrui ou de manière moins subtile, en recourant aux services d'un Drell, dont les actions peuvent aller jusqu'à l'assassinat.

### Coutumes

La principale fête religieuse des Hanari s'appelle Nyahir. Elle dure treize jours et célèbre l'apparition du langage,



considéré comme un don des Portes-Flammes. Il s'agit d'un mélange de contemplation religieuse et de compétition artistique où les fidèles s'affrontent dans des joutes rhétoriques, des duels de poésie et d'autres formes d'arts traditionnels Hanari. Les gagnants de ces événements voient leurs noms inscrits en bioluminescence sur les flancs du mont Vassla, un volcan sous-marin situé au cœur de l'une des plus anciennes ruines prothéennes de Kahjé.

## ÉCONOMIE

Les Hanari sont peu enclins au commerce avec les autres espèces. Les échanges économiques sont ainsi limités à une poignée de stations commerciales situées le long de leurs frontières.

En raison de cet isolement commercial et de la physiologie unique de leur espèce, la sphère d'influence économique des Hanari est très faible et isolée du reste de la galaxie. Peu de technologies standards (conçues pour les espèces bipèdes et disposant de doigts) sont disponibles dans leur espace et ils ne produisent que très peu de biens utilisables par les autres espèces. La production d'objets manufacturés à destination des Drells est faible, ces derniers utilisant le plus souvent des biens produits par d'autres espèces bipèdes, telles que les Asari, les Galariens, les Turiens, les Butariens et plus récemment, les Humains.

Parmi les rares produits exportés, on trouve plusieurs alcools ou liqueurs. On peut citer le « poissoufle », qui n'est pas à proprement parler un alcool, mais une huile hallucinogène extraite de la peau du poisson éponyme.

L'extraction des ressources présentes sur les différents mondes Hanari est presque uniquement réalisée par des machines automatisées et des robots miniers.

## RELIGION

En raison de la présence de nombreuses ruines prothéennes sur Kahjé, les Hanari ont développé une religion nommée « Contemplation » et centrée sur cette espèce disparue qu'ils ont baptisé les « Portes-Flammes ». Selon les mythes hanari, les Portes-Flammes sont les membres d'une très ancienne et très puissante civilisation, venue sur Kahjé pour apporter l'illumination aux Hanari, en leur offrant notamment le langage.

Les Hanari ne considèrent pas les Portes-Flammes comme des entités surnaturelles, omniscientes et omnipotentes. Toutefois, selon les dogmes de la Contemplation, ils constituent une espèce ayant atteint un tel niveau de maîtrise scientifique et de perfection intellectuelle qu'ils sont considérés comme relevant du divin. De plus, selon les croyances de la Contemplation, les Portes-Flammes auraient créé les Hanari. Plus précisément, ils auraient transformé de vulgaires animaux marins, animés uniquement par les instincts primaires de survie et de reproduction, en êtres doués de raison, de langage et de sentiments.

La notion de création est le pilier de la Contemplation et constitue le principal motif élevant les Portes-Flammes au statut de divinités. La raison pour laquelle les Portes-

Flammes ont créé les Hanari laisse toutefois place à plusieurs courants de pensée. Le dogme le plus couramment accepté est celui selon lequel les Portes-Flammes auraient créé les Hanari afin qu'ils prennent part à leur « Grand Projet », tels des disciples faisant partie d'une méta-société galactique dont tous les individus œuvrent pour un objectif commun. Bien que la compréhension de cet objectif ne soit pas à la portée des Hanari, ils sont convaincus que leurs actions sont dictées plus ou moins directement par les Portes-Flammes. A ce titre, il ne fait aucun doute pour les Hanari que les Portes-Flammes n'ont pas disparus, ils se sont simplement installés ailleurs afin de ne pas perturber le développement des sociétés plus primitives, preuve de leur comportement vertueux et altruiste.

La Contemplation ne s'encombre pas de rituels complexes, ni d'un clergé pesant : elle n'est pas institutionnalisée mais simplement culturelle. A ce titre, elle peut être comparée à certaines religions animistes des premières civilisations terriennes. Cette religion est un étrange mélange de philosophie, de science et de méditation. Les Hanari cherchent à travers elle à se rapprocher de la perfection des Porte-Flammes afin d'être dignes de l'honneur qui leur a été fait, d'être élus et élevés au rang d'espèce consciente.

## GOUVERNEMENT

Les Hanari disposent d'un gouvernement galactique nommé « Primauté Éclairée ». Il s'agit d'une démocratie théocratique reposant sur un gouvernement élu par la population. A la tête de ce gouvernement se trouve un Président chargé des affaires civiles et un « Grand Contemplateur », chargé des affaires spirituelles. Cette présidence bicéphale veille à concilier la liberté individuelle, la prospérité économique et le maintien de la paix avec la stricte observance des préceptes de la Contemplation.

Depuis l'intégration des Drells à la société Hanari, ces derniers nomment des « Consuls », dont la tâche est de représenter leur peuple auprès de la Primauté. Voir « Gouvernement Drell » page 51 pour plus d'informations à ce sujet.

Du fait de leur présence au sein de la communauté galactique depuis plus de deux millénaires et de leur attitude profondément pacifique et mesurée, il est communément admis que les Hanari pourraient être la prochaine espèce à disposer d'un siège au Conseil. Toutefois, de manière assez surprenante, le gouvernement Hanari n'a jamais demandé officiellement à y être intégré.

En réalité, la Primauté a toujours considéré qu'intégrer le Conseil risquait d'associer les Hanari à des enjeux galactiques auxquels ils ne souhaitent pas être mêlés. Bien qu'ouverte aux autres espèces, la Primauté préfère que son peuple se consacre à la prospérité de ses mondes et à la Contemplation des Portes-Flammes. Il ne s'agit pas d'une attitude isolationniste, mais d'une



volonté de neutralité et de non intervention dans les affaires galactiques.



Après le Premier Contact avec les Prothéens, la question a toutefois été soulevée par le gouvernement, une place au conseil pouvant se révéler très profitable à l'action des Prothéens. Une solution plus discrète a toutefois été privilégiée par ces derniers, afin de ne pas prendre le risque d'éveiller le moindre soupçon. Les Hanari utilisent donc leurs structures déjà en place au sein des différents gouvernements alliés, notamment leurs ambassades, pour collecter de l'information à destination des Prothéens.

### Gouvernance Prothéenne

Le 8 décembre 2195, à peine plus d'un mois après le premier contact entre les Prothéens et les Hanari, une « Gouvernance Prothéenne » a été mise en place. Le fonctionnement de la Primauté ne fut en rien modifié et les Prothéens laissèrent les Hanari gérer leurs affaires comme ils l'entendent ; ils placèrent toutefois la Primauté sous la tutelle d'un Gouverneur, chargé de faire appliquer les directives édictées par les Prothéens.

La première de ces directives fut de laisser la population civile dans l'ignorance, afin de cloisonner l'information et d'éviter toute fuite concernant la présence des Prothéens. Seule la Primauté et les plus hauts gradés en sont informés.

La seconde de ces directives concernait le renforcement de la politique de renseignement. Comme toutes les espèces galactiques, les Hanari espionnent tout le monde, y compris leurs alliés. Ils sont d'ailleurs particulièrement doués dans ce domaine, grâce à leurs alliés Drells et au fait que les Hanari demeurent une espèce particulièrement énigmatique pour les autres peuples, ce qui les aide grandement à les berner. Les Prothéens leur ont toutefois fourni de nombreux outils technologiquement très avancés afin qu'ils soient plus performants. Ces derniers ont été fabriqués par les Geth afin de brouiller les pistes dans le cas où certains d'entre eux viendraient à être découverts. Une analyse fine de ces outils d'espionnage confirmera qu'ils sont de fabrication Geth, mais qu'ils utilisent une technologie bien plus avancée que celle communément associée aux Geth. Les enquêteurs s'orienteront naturellement vers un « don technologique » fait par les Moissonneurs lorsqu'ils inféodèrent les Geth durant la Guerre du Dernier Cycle.

Les Hanari doivent donc espionner tout ce qu'il est possible d'espionner dans les hautes sphères de la Citadelle et des mondes d'origine des principales espèces galactiques. Tous les ambassadeurs sont informés de cette demande et en sont les premiers acteurs, mais ils ne savent pas que cette politique est dictée par

les Prothéens, dont ils ignorent tout pour le moment. Officiellement, en ces temps troublés, la Primauté souhaite augmenter sa capacité à désamorcer toute forme de conflit au plus tôt.

La troisième de ces directives concerne l'élaboration d'une stratégie permettant aux Hanari de se retirer des mondes et stations spatiales qui ne sont pas sous leur contrôle lorsque les Prothéens lanceront la Grande Assimilation, prévue pour 2205. Ceci devant se faire sans éveiller de soupçons auprès de la communauté galactique. Les Prothéens expliquent que les autres espèces risquent de se rebeller face à l'Assimilation, car contrairement aux Hanari, elles n'ont pas reçues l'illumination et ne sont donc pas en mesure de comprendre le projet de société des Prothéens. Ce projet devra leur être imposé, pour le bien de tous. Ils feront en sorte de procéder de la manière la plus pacifique possible, mais ils s'attendent malgré tout à des troubles et des affrontements. Les Hanari risquant d'être pris pour cible, ils devront donc évacuer préventivement les mondes aliés.

Bien entendu, de nombreuses autres directives sont présentées à la Primauté lorsque le besoin s'en fait sentir.

### FORCES MILITAIRES

Par nature, les Hanari sont peu enclins à la violence et à l'exploration. Ainsi, leur flotte de guerre se limite au strict nécessaire permettant d'assurer la souveraineté de leur espace en l'absence de conflit majeur. De la même manière que plusieurs autres espèces (tels les Elcors ou les Volus), les Hanari se reposent sur l'organisation miliaire instaurée par le Conseil et comptent sur l'aide de leurs alliés en cas de conflit majeur.

Pour les opérations au sol, la flotte de guerre Hanari est complétée par des unités de Drells spécialisées principalement dans le sabotage, l'assassinat ou l'espionnage. Le renseignement occupe une place très importante dans la politique de sécurité du gouvernement Hanari. Les Hanari préfèrent en effet désamorcer un conflit avant qu'il n'éclate plutôt que de le résoudre par la force, une fois celui-ci engagé.

Le système défensif de Kahjé est largement automatisé et repose sur un ensemble complexe de bases au sol et de stations spatiales en orbite basse. Bien que ce système soit très efficace contre la plupart des attaquants, il est vulnérable au sabotage interne. En effet, reposant sur un ensemble de systèmes IV très complexe, il peut facilement être neutralisé par un virus informatique introduit par un traître ayant un

## ■ DÉFENSE

Cuirassés

0

Porte-chasseurs

2

Croiseurs

31

Frégates

131

Infanterie

Drells

37 000



accès à ce système.



LES KROGGANS





## KROGANS

Les Krogans sont des créatures massives, semblables à de grands reptiles bipèdes. Ils sont originaires de Tuchanka, un monde connu pour son environnement difficile, ses ressources limitées et ses prédateurs aussi nombreux que féroces. Les Krogans ont non seulement réussi à survivre sur ce monde, mais ont également prospéré dans ces conditions extrêmes.

Connus pour leur tempérament bourru et sanguin, ils sont extrêmement résistants et disposent d'une force et d'une endurance hors du commun faisant d'eux des combattants exceptionnels. Rudes et âpres, égoïstes et brutaux, les krogans obéissent au principe de la loi du plus fort.

Nombreux sont ceux qui pensent que les krogans sont des brutes décérébrées. Il n'en est rien, les krogans sont aussi intelligents que n'importe quelle autre espèce. Mais l'hiver nucléaire dans lequel ils se sont plongés, la malédiction du génophage et les incessantes luttes de clans ont laissé peu de place au développement de leur civilisation. Ils ont ainsi consacré les deux derniers millénaires à la plus élémentaire des nécessités : survivre.

### BIOLOGIE

#### Morphologie

Un krogan typique mesure environ deux mètres vingt et pèse en moyenne 160 kg. Les jeunes krogans ont une peau jaunâtre qui brunit au fil du temps. De même, leurs plaques osseuses, claires et bosselées dans leur jeunesse, s'assombrissent et se lissent avec l'âge. Ces éléments donnent ainsi une indication sur l'âge d'un krogan, dont le corps semble, par ailleurs, ne pas vieillir.

Les Krogans évoluèrent dans un environnement particulièrement hostile. Durant des millions d'années, ce peuple a lutté pour sa survie, affrontant des prédateurs imposants, souffrant d'épidémies dévastatrices et traversant de nombreuses périodes de vaches maigres dues à

la rareté des ressources de leur planète natale. Bien qu'ils soient communément classés parmi les espèces prédatrices, leurs yeux présentent des similitudes avec ceux des proies que l'on rencontre sur Terre. Ainsi, à l'instar des bovins ou des cervidés, les yeux des Krogans sont extrêmement écartés. Avec un champ de vision de 240 degrés, ils disposent d'une meilleure capacité à repérer leurs ennemis qu'à les poursuivre.

Leurs larges épaules supportent une bosse servant au stockage d'eau et de graisse les aidant à survivre pendant les périodes de disette. Une grosse bosse fait la fierté du krogan qui la porte, car bien manger signifie, dans la culture de ce peuple, être un bon prédateur.

Chez les Krogans, le dimorphisme sexuel est pratiquement inexistant. En moyenne, les femelles présentent une taille et une corpulence à peine inférieure à celles des mâles, leur tête est légèrement plus aplatie et le cartilage frontal est moins saillant. Du fait de ces faibles différences morphologiques, il est souvent difficile pour les individus appartenant à un autre espèce de faire la différence entre un mâle et une femelle krogan. La tenue vestimentaire, radicalement différente entre les membres des deux sexes, est souvent le moyen le plus sûr d'identifier le genre d'un krogan.

#### Physiologie

D'un point de vue physique, les Krogans sont pratiquement indestructibles et semblent parfaitement imperméables aux attaques au corps-à-corps, même face aux lames monomoléculaires. Ils sont de plus très résistants aux aléas environnementaux tels que les toxines, les radiations ou encore les températures extrêmes.

Ainsi, leur régime alimentaire peut comprendre des aliments ou des boissons toxiques pour les autres espèces. Un exemple typique est le célèbre alcool krogan appelé « Ryncol », dont l'ingurgitation par une autre espèce serait comparable à « avaler du verre pilé », comme le rapportent les rares inconscients qui s'y sont essayés.

### ■ BIOLOGIE

#### Taille moyenne

2,2m

#### Poids moyen

160 Kg

#### Espérance de vie

> 1000 ans

#### Nombre de doigts

6

#### Nombre d'orteils

6

#### Couleur du sang

Jaune orangé

### ■ SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Tuchanka

#### Nombre de colonies

0

#### Population totale

2 000 000 000

#### Premier Contact

80

#### Gouvernement

Coalition Krogane  
UTK

#### Régime politique

Coalition : Despotisme éclairé  
UTK : Tribalisme

#### Religions

Aucune

#### Langues

Chaque clan majeur dispose de son propre dialecte. Certains de ces dialectes sont très proches et permettent une compréhension réciproque. D'autres sont de véritables langues n'ayant rien en commun.





## NOMS

### Exemple de noms de clan

Drau, Forsan,  
Ganar, Garn,  
Gatatog, Hailot,  
Jorgal, Jurdon,  
Khel, Nakmor,  
Nergal, Quash,  
Raik, Ravanor,  
Talyth, Thax,  
Torak, Urdnot,  
Weyrloc, Zurgon

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms

Brax, Burrum,  
Droyas, Guld,  
Hurgott, Krall,  
Nax, Okeer,  
Skarr, Sorze,  
Trom, Tusk,  
Uvenk, Vorak,  
Wrang, Wreav,  
Wrex, Wrund

Les Krogans possèdent plusieurs exemplaires de leurs organes vitaux, ce qui leur permet d'en perdre un ou deux de chaque sans avoir à en pâtir. Par exemple, un krogan dispose de deux cœurs, quatre poumons et quatre testicules. Cette dernière particularité se retrouve dans l'argot krogan où le terme de « carré » est utilisé là où un humain utiliserait le mot « paire ».

Les Krogans possèdent également un système nerveux secondaire utilisant un fluide neuroconducteur, ce qui signifie qu'il est pratiquement impossible de les paralyser et qu'ils ne sont pas déconcentrés par la douleur. Enfin, ils possèdent de grandes capacités régénératrices, leur permettant de récupérer rapidement de graves blessures et de vivre plusieurs siècles.

Les krogans biotiques sont rares, mais ceux qui possèdent cette capacité sont généralement très puissants et peuvent rivaliser avec les Asari dans ce domaine.

### Reproduction

La plus connue des caractéristiques biologiques des Krogans est leur incroyable taux de natalité et leur vitesse de maturation. Les femelles peuvent en effet pondre jusqu'à 1000 œufs au cours d'une année. Une fois libérée du chaudron hostile de Tuchanka, qui régulait naturellement et impitoyablement la surpopulation, la population krogane s'est accrue très rapidement et de façon exponentielle.

Seul le génophage parvint à mettre un terme à cette rapide progression, qui menaçait l'espace vital de l'ensemble des espèces conciliennes. En réduisant les naissances viables à une pour mille, cette affection génétique a enclenché le déclin de l'espèce.

Libérés du génophage depuis bientôt 20 ans, la question de la reproduction effrénée des Krogans attise nombre de conversations au sein des autres espèces et laisse planer la menace d'une nouvelle expansion incontrôlée.

### Rage du sang

Redoutés jusqu'aux confins de la galaxie pour leur ardeur guerrière, les Krogans sont à la fois servis et desservis par leur légendaire « Rage du sang ». Lorsqu'ils sont sous l'effet de cette frénésie, les Krogans paraissent invincibles, mais ils ne sont en fait qu'insensibles à la douleur. Les Krogans « enragés » combattent quelle que soit la gravité de leurs blessures, au point qu'un krogan amputé de ses quatre membres et en état de quasi mort cérébrale sera toujours capable de réflexes d'agression.

Accès de violence incontrôlable, la rage du sang procède d'un double aspect de la neurologie krogane. Le premier aspect résulte d'une réaction neuronale cyclique : la synthèse

d'adrénaline, induite par la peur ou la colère, élimine la sérotonine, le neurotransmetteur responsable de l'équilibre émotionnel. Le second aspect relève du système limbique sur-développé des Krogans. Sous le coup d'émotions intenses, comme la peur ou la colère, les lobes frontaux, impliqués dans les facultés cognitives, cèdent le contrôle au système limbique, siège des pulsions plus archaïques, comme l'agression ou le réflexe de survie. Lors de cette transition, les Krogans témoignent de moindres facultés logiques et d'une incapacité à contenir leurs émotions. Avec l'âge, certains Krogans parviennent toutefois à garder un certain contrôle, qui leur permet de tirer partie des avantages de la rage du sang tout en limitant ses effets négatifs.

Avant le désastre écologique de Tuchanka, la rage du sang était extrêmement rare parmi les Krogans. À l'époque, et bien que les Krogans fussent tous capables d'accès de violence sauvage au combat, presque aucun d'entre eux ne manifestait d'insensibilité à la douleur. Ce symptôme ne se déclarait que chez les Krogans souffrant de séro-inhibition. Ces rares spécimens, moins d'un pour cent de la population, étaient placés sous contrôle médical et isolés du reste de la communauté. Suite au cataclysme nucléaire, voilà quatre millénaires, l'évolution favorisa les krogans affligés de la rage du sang du fait qu'ils étaient mieux armés pour survivre.

## HISTOIRE

### Première civilisation krogane

Le manque d'archives correctement préservées constitue un obstacle sérieux à toute étude de l'histoire ancienne des Krogans. Néanmoins, des découvertes archéologiques récentes ont permis des avancées majeures sur le sujet, révélant une société riche d'accomplissements culturels, technologiques et artistiques. Des ruines récemment découvertes révèlent que les Krogans avaient une maîtrise très avancée de l'ingénierie structurelle et géotechnique, comparé à d'autres civilisations au même stade. De manière surprenante, les anciens bâtiments krogans possèdent une structure antisismique, alors que l'activité géologique de Tuchanka est particulièrement faible. Les chercheurs pensent donc que les anciens Krogans essayaient de cohabiter avec l'un des plus dangereux prédateurs de la planète : Kalros, la « Mère de tous les Dévoreurs », une gigantesque créature souterraine, semblable à un ver aux dimensions cyclopéennes.

Avant le génophage, la population krogane était limitée par la prédation, la maladie et la guerre. Cependant, le taux de natalité a explosé lorsque les Krogans ont atteint l'ère industrielle, ce qui a engendré des guerres massives pour l'accès aux ressources et aux territoires.



## Le grand cataclysme

Il y a quatre mille ans, à l'aube de l'ère nucléaire krogane, les combats pour conquérir les quelques territoires encore capables d'abriter la vie dégénèrent en guerre mondiale. Des armes de destruction massive furent utilisées sans retenues, transformant Tuchanka en un désert radioactif.

Le bref âge d'or de Tuchanka était arrivé à son terme. La société krogane s'effondra, les survivants se regroupant au sein de clans primitifs qui luttèrent pour survivre à l'hiver nucléaire qu'ils avaient provoqué. Cette situation perdura jusqu'à ce que les Galariens ne les découvrent, deux mille ans plus tard.

## L'avènement des Krogans

Il y a environ deux mille ans, les Galariens découvrirent la planète Tuchanka et ses habitants. Ils décidèrent alors d'aider les Krogans à s'extraire de l'enfer qu'ils s'étaient créés. Ils leur fournirent des technologies de pointe et les déportèrent sur une planète habitable, sans radiations mortelles, toxines ou prédateurs féroces. Parallèlement, ils installèrent un vaste complexe technologique sur Tuchanka permettant de contrer les effets de l'hiver nucléaire.

Quelques décennies plus tard, de retour sur Tuchanka, les Krogans construisirent de vastes bunkers souterrains pour se protéger des rayonnements de leur étoile, que l'atmosphère de leur planète n'était plus en mesure de filtrer correctement.

Toutefois, l'aide des Galariens n'était pas dénuée d'arrière-pensées. A cette époque, le Conseil de la Citadelle était engagé dans une éprouvante guerre galactique contre les Rachni, une espèce intelligente semblable à des insectes géants. Les Galariens espéraient que les Krogans se joindraient aux forces conciliennes en tant que soldats pour affronter un ennemi qui paraissait invincible. Le plan fonctionna à la perfection : en l'espace de deux générations, le taux de reproduction très élevé et les facultés physiques des Krogans, ainsi que leurs prouesses militaires, permirent de repousser les Rachni. Ils furent également en mesure de traquer les Rachni jusque sur leur monde d'origine, particulièrement inhospitalier, de tuer les Reines Rachni et finalement d'éradiquer l'espèce entière.

Durant les décennies qui suivirent, les Krogans furent salués comme les sauveurs de la galaxie. Ils reçurent non seulement les anciens mondes rachni en récompense, mais également l'autorisation de coloniser plusieurs planètes de l'Espace Concilien. Le Conseil de la Citadelle commanda même un monument sous la forme d'une statue de Krogan et l'installa dans le Présidium, en hommage aux soldats krogans morts en défendant l'espace concilien.

## La Rébellion Krogane

Les Krogans connurent alors une expansion sans précédent. Leur taux de reproduction frénétique n'était plus limité par les conditions extrêmes de Tuchanka, ce qui eut pour conséquence une augmentation exponentielle de leur population. Rapidement surpeuplés et en manque de ressources, les Krogans annexèrent des mondes habités par d'autres espèces conciliennes, prétextant à chaque fois qu'il leur fallait uniquement un monde de plus. Le Conseil

préféra opter pour le statu quo malgré son appréhension, mais la tentative d'annexion de Lusua, une colonie asari, fut l'invasion de trop. Lorsque le Conseil ordonna aux Krogans de quitter la colonie, le seigneur de guerre Kredak, ambassadeur krogan sur la Citadelle, claqua la porte de la salle du Conseil, défiant ce dernier de venir reprendre leurs planètes eux-mêmes. La guerre éclata peu de temps après.

Cette guerre, connue sous le nom de « Rébellion Krogane », dura près de trois siècles. Les Krogans subirent des pertes colossales, mais leur taux de natalité exceptionnel permettait à la population de continuer à croître malgré tout. La victoire des Krogans semblait donc inévitable. En désespoir de cause, le Conseil se tourna vers la Hiérarchie Turienne, récemment découverte, pour lui demander de l'aide. Les Turiens entrèrent en guerre contre les Krogans, leur infligeant davantage de pertes, mais cela n'était toujours pas suffisant : les Krogans ne cédaient pas. Pour en finir avec cette guerre, les Turiens répandirent le Génophage sur les mondes krogans : une terrifiante arme biologique conçue par les Galariens. Le Génophage provoque un effondrement de la fécondité et une très forte mortalité infantile sur l'ensemble de l'espèce krogane, ne rendant viable qu'une naissance sur mille.

Convaincus d'être protégés du Génophage au fond de leurs bunkers souterrains, les Krogans ne firent en réalité qu'accélérer sa propagation au sein d'une population confinée dans des abris hermétiques. En l'espace de quelques mois, 90 % de la population totale fut porteuse du génophage.

N'étant plus en mesure de reconstituer leurs effectifs, les Krogans furent contraints d'accepter les conditions de leur reddition. Pour leur rôle dans la répression de la Rébellion Krogane, les Turiens furent récompensés par un siège au Conseil de la Citadelle.

Au cours du millénaire suivant et jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle, la population krogane continua de décroître de manière constante, le Génophage faisant des Krogans un peuple mourant. Convaincus que leur espèce était en voie d'extinction, la plupart des Krogans devinrent individualistes et totalement égoïstes. Nombre d'entre eux se tournèrent vers des carrières de mercenaires, vendant leurs services aux plus offrants, même si beaucoup méprisaient et se méfiaient des espèces conciliennes, qui étaient à l'origine de leur destin tragique.

## Le Génophage

Le génophage est un virus qui puise son énergie dans les séquences génétiques dont il s'alimente. Chaque cellule de chaque Krogan doit être altérée pour que l'arme soit efficace. En effet, la présence d'une seule cellule saine permettrait à un Krogan d'utiliser une thérapie génique réparant les tissus endommagés. Une fois l'intégralité des gènes engloutis, le génophage s'arrête et meurt de faim, limitant toute mutation ou contamination incontrôlée. Ce fléau génétique « fabriqué de toutes pièces » a la particularité d'être héréditaire.

Contrairement à une idée largement répandue chez les autres espèces, le génophage ne diminue pas la fertilité



des femelles kroganes, mais la probabilité de mettre au monde des enfants viables. L'écrasante majorité des fœtus meurent *in-utero*, et ceux qui parviennent jusqu'à un stade de développement permettant leur mise au monde ont peu de chances de survivre plus de quelques jours.

A l'origine, les Galariens envisageaient d'utiliser le génophage comme une arme de dissuasion devant ramener les Krogans à la raison. Cette position fut jugée naïve par les Turiens, qui récupérèrent le virus pour le produire en masse et le déployer à grande échelle. La planète d'origine des Krogans, leurs colonies, tous les mondes qu'ils occupaient furent contaminés.

En réalité, les Galariens n'avaient pas conçu le génophage pour anéantir les Krogans, mais pour réduire leur expansion à un niveau comparable à celui des autres espèces. Ainsi, en théorie, les Krogans n'étaient pas voués à l'extinction, le taux de fécondité ayant été calculé pour que l'espèce continue à se développer à un rythme raisonnable. Ce que n'avaient pas prévu les Galariens, c'est que la nature particulièrement violente et pessimiste de la culture krogane allait devenir la véritable raison de leur extinction. En effet, si les Krogans n'avaient pas été à ce point persuadés que leur espèce fut condamnée, la plupart d'entre eux n'auraient pas fait le choix de consacrer leur vie à des activités belliqueuses, provoquant dans la plupart des cas leur mort prématurée.

En 2185, constatant que les Krogans commençaient à devenir résistants au génophage, les Galariens en diffusèrent une version modifiée et légèrement moins virulente, afin que la population reste faible mais ne soit pas condamnée à l'extinction, malgré le penchant de ses membres pour les activités à risque. La diffusion de cette nouvelle version du génophage est un secret bien gardé, qui n'est pratiquement connu que des Galariens.

### **Guerre du Dernier Cycle**

En 2186, les Moissonneurs envahirent la Terre, forçant l'Alliance Interstellaire à chercher de possibles alliés pour la reconquérir, les Krogans faisant partie des choix

possibles. De son côté, l'armée turienne avait besoin des Krogans pour les aider à la défense de Palaven, leur monde natal. Par la voix de Urdnot Wrex, les Krogans acceptèrent d'apporter leur aide aux autres espèces dans la lutte contre les Moissonneurs en échange d'un remède au Génophage.

Les espèces Conciliennes, acculées et désespérées face à la puissance des Moissonneurs, acceptèrent la demande des Krogans. Les Galariens mirent donc au point un remède qui fut répandu sur Tuchanka et qui débarrassa les Krogans de la malédiction du génophage.

Ces derniers tinrent leur promesse et apportèrent leur aide aux Humains et aux Turiens. Cette aide fut décisive lors de la reconquête de Palaven, qui fut la seule véritable victoire militaire face aux Moissonneurs (hormis la bataille finale pour la Terre). Cet événement fut appelé plus tard le « Miracle de Palaven ».

### **Bilan de la guerre**

Si l'on fait abstraction des Prothéens, les Krogans sont les grands gagnants de cette guerre. Ils ont réussi à négocier l'éradication du génophage en échange de leur appui militaire pour repousser les Moissonneurs. Avant l'arrivée de ces derniers, leur monde d'origine, Tuchanka, était déjà une planète en ruine, leur société était dans un état de délabrement avancé et les clans rivaux se menaient des guerres incessantes. Les attaques des Moissonneurs n'ont réussi qu'à fédérer les Krogans pour repousser un ennemi commun.

Le bilan est ainsi beaucoup moins lourd que pour de nombreuses autres espèces, puisque les pertes n'ont pas dépassé cinq pour cent de la population totale. En outre, les Krogans ne disposant pas d'infrastructures technologiques complexes ou de flotte de guerre, les destructions n'ont pas eu d'impact majeur sur la société.

Cette guerre marque donc pour les Krogans le début d'une renaissance et ouvre la porte à une nouvelle phase d'expansion, avec tous les risques que cela représente pour les autres espèces !



## Nouvelle ère

En 2187, Urdnot Wrex, véritable héros planétaire pour son rôle dans l'éradication du Génophage, entreprit d'unifier les clans dans le but de renforcer le peuple krogan. Grâce à sa notoriété et à son aura légendaire, il parvint rapidement à rallier à lui de nombreux clans. Il souhaitait instaurer un gouvernement krogan afin de reconstruire et réorganiser Tuchanka, et plus largement de restaurer la place des krogans dans la communauté galactique.

En 2191, il se proclama « Chef Suprême » des Krogans et instaura le premier gouvernement depuis plus de 4000 ans : la « Coalition Krogane ». Celle-ci regroupait alors près de soixante-dix pour-cent des Krogans vivant sur Tuchanka et disposait du soutien officiel du Conseil de la Citadelle. Wrex poursuivit alors ses réformes visant à moderniser les traditions et l'organisation des clans. Il souhaitait également tendre la main aux autres espèces et envoyer un message rassurant à ceux qui commençaient à s'inquiéter d'une nouvelle expansion des Krogans.

Mais les idées réformistes de Wrex furent loin de faire l'unanimité. En 2193, de nombreux clans attachés aux vieilles traditions s'allièrent autour de Jorag, nouveau leader du clan Gatatog pour lutter contre le gouvernement mis en place par Wrex. Des conflits éclatèrent aux frontières des zones sous le contrôle de la Coalition krogane. Ces conflits dégénérent rapidement en une guerre généralisée entre les clans fidèles à Wrex, ouverts à une modernisation de la société et les clans fidèles aux anciennes traditions.

Ces guerres claniques représentent une période particulièrement sombre de l'histoire krogane. Alors qu'ils venaient de se libérer de la menace du génophage et qu'une nouvelle ère de développement et de prospérité s'ouvrait à eux, les Krogans s'entre-déchiraient dans des conflits meurtriers. Légèrement plus nombreux et soutenus officieusement par le Conseil de la Citadelle, les clans fidèles à Wrex remportèrent de nombreuses victoires.

En 2198, Jorag, chef du clan Gatatog, déposa officiellement les armes. Il fut rapidement suivi par la plupart des clans traditionalistes. Certains d'entre eux décidèrent de rejoindre la Coalition, d'autres s'unirent au sein d'une nouvelle organisation : « l'Union Traditionaliste Krogane » (UTK) et commencèrent à s'opposer à la Coalition en usant des voies diplomatiques et politiques. Mais cette nouvelle vitrine politique était surtout un outil permettant de détourner l'attention des combats larvés que continuaient à mener les Traditionalistes, fondés sur le terrorisme et l'intimidation.

Débarrassés du génophage et semblant s'organiser dans un contexte de paix retrouvée, nombreux sont ceux qui craignaient de voir à nouveau les Krogans se lancer dans une colonisation agressive de la galaxie. En 2199, le Conseil instaura donc un « Haut Comité aux Affaires Kroganes », chargé de surveiller et de contrôler l'expansion des Krogans. La Coalition fut profondément choquée par cette décision, tandis que les Traditionalistes affirmèrent qu'il s'agissait d'une « véritable déclaration de guerre ». Wrex frappa du poing sur la table. Ce comité était pour lui une insulte lancée à la face des Krogans et la preuve

que le Conseil n'avait aucune confiance dans sa capacité à diriger son peuple. Cette décision sapait clairement son autorité et sa crédibilité.

Afin de calmer les esprits, le Conseil proposa aux Krogans, et plus précisément à la Coalition, d'ouvrir une ambassade sur la citadelle et d'intégrer le Haut Comité. Cette proposition ulcéra les Traditionalistes qui protestèrent vivement, mais ne purent s'opposer à cette décision du Conseil.

Lors de l'ouverture officielle de l'ambassade Krogane sur la Citadelle, Urdnot Wrex prononça un discours fondateur dans lequel il tendit la main au Conseil afin d'apaiser la situation. Il proclama vouloir rendre aux Krogans la place qui leur était due, tout en veillant à contrôler l'expansion de son peuple pour le bien de tous. Thax Vigar, le premier ambassadeur krogan depuis près de 1500 ans, prit ses fonctions en 2200.

Parallèlement, le Conseil envoya des émissaires sur Tuchanka, auprès des représentants de l'UTK afin de ne pas rompre le dialogue et d'éviter une radicalisation de ces derniers. Les discussions furent particulièrement tendues et totalement infructueuses. Le Conseil décida alors de ne plus se mêler directement des affaires internes des Krogans et de déléguer entièrement cette tâche à la Coalition.

En 2203, suite à une opération secrète du GSI (voir Narra Girane page 162), Urdnot Wrex trouva la mort lors de l'explosion de sa navette alors qu'il rentrait d'un voyage officiel sur la citadelle. La Coalition accusa l'UTK d'être à l'origine de cet accident, ce qui enflamma rapidement les esprits sur Tuchanka. L'enquête qui fut conduite par le Conseil détermina que l'explosion était d'origine accidentelle, ce qui ramena les tensions à un niveau normal, au moins en apparence. Une nouvelle guerre clanique fut évitée de justesse mais la Coalition perdit de son influence et l'espoir de voir enfin les Krogans s'unir durablement venait d'être sévèrement mis à mal.

Les rumeurs prétendant que l'explosion de la navette de Wrex était le fait d'un attentat étaient fondées, puisque la navette de Wrex fut sabotée par un mercenaire nommé Garn Relek, sur les ordres de Weyrloc Prisk, membre influent de l'UTK.

Au sein de la Coalition, la mort de Wrex a tout d'abord déclenché une vague de consternation puis d'indignation lorsque le spectre d'un acte terroriste s'est imposé dans l'esprit de tous. Mais rapidement s'est posée la question de savoir qui pouvait assurer la succession de Wrex, la Coalition ne pouvant pas se permettre de se laisser déstabiliser par cet événement. Ce fut tout d'abord Urdnot Brega, l'un des plus fidèles Lieutenants de Wrex, qui s'autoproclama nouveau Chef Suprême des Krogans, après avoir été intronisé nouveau chef du clan Urdnot. Il avait été le bras droit de Wrex, disposait d'un prestige important et pouvait s'appuyer sur le soutien indéfectible de son clan prestigieux.

Toutefois, de nombreux chefs de clan s'offusquèrent de ne pas avoir été consultés. Wrex n'avait laissé aucune consigne concernant sa succession et rien n'indiquait que le nouveau chef du clan Urdnot pouvait s'arroger le titre de nouveau Chef Suprême par hérédité. Plusieurs chefs de clan s'estimaient dignes de diriger la Coalition et cer-



tains d'entre-eux, soutenus par leurs clans respectifs, se proclamèrent Chef Suprême en espérant que leur prestige suffise à mettre tout le monde d'accord. Bien entendu, il n'en fut rien et lorsque la Coalition se retrouva représentée par cinq leaders autoproclamés, il fut décidé d'organiser un Clash afin d'entamer des négociations pour sortir de cette impasse.

Des pourparlers houleux eurent lieu, durant lesquels chaque leader défendait sa propre candidature usant d'arguments liés à son prestige, son âge ou sa proximité avec Wrex. Les discussions piétinaient et le ton commençait à monter. Un jeune chef de clan, qui ne s'était pas présenté pour devenir Chef Suprême, émit l'idée que puisque la Coalition voulait être une force de progrès, il serait préférable de choisir le nouveau chef de manière « moderne », en utilisant le vote. L'idée fût tout d'abord raillée par les plus anciens, mais puisqu'aucun Krogan ne parvenait à s'imposer comme le nouveau leader incontesté de la Coalition, ce procédé parût clairement s'imposer comme seule solution pour mettre un terme à cette situation.

Il fut donc décidé de procéder à un vote selon les modalités suivantes :

- Seuls les chefs de clan peuvent voter ;
- Il n'est possible de voter que pour les candidats déclarés ;
- Tous les votants devront accepter le résultat, quel qu'il soit.

Sept candidats se présentèrent pour un total de 193 votants (un par clan membre de la Coalition). Le résultat provoqua de vives discussions, puisque ce fut Jorgal Shag, le plus jeune et le moins prestigieux des candidats qui fut élu. Les autres candidats étaient certes plus âgés ou auréolés de gloire, mais ils transpiraient également la jalousie ou la méfiance. Jorgal Shag était plus lisse et consensuel mais n'avait pas grand-chose d'un leader charismatique. Ulcérés, plusieurs candidats évincés par cette élection claquèrent la porte de la Coalition, suivis par d'autres chefs de clan qui estimaient que Shag ne serait pas à la hauteur. La Coalition se retrouva ainsi fortement fragilisée, mais évita l'implosion de justesse.

## CULTURE

### Comportement

Les conditions particulièrement rudes de la planète d'origine des Krogans ont conditionné la psychologie de ses habitants, dont le caractère s'est endurci à l'image de leur corps. Les Krogans ont toujours présenté une forte tendance à l'égoïsme, à l'autosuffisance, ainsi qu'au manque de compassion et de tact. Au sein de la société krogane, structurée principalement selon le principe de la loi du plus fort, l'espérance de vie des faibles et des désintéressés est particulièrement peu élevée.

La plupart des Krogans n'ont confiance en personne et ne servent qu'eux-mêmes. Cette nature solitaire naît, certes, d'un fatalisme et d'une futilité tenaces, mais surtout de la forte répercussion qu'a eu le génophage en diminuant la population de manière spectaculaire. Bien qu'ils soient

aujourd'hui libérés des effets du génophage, leur tempérament issu de plus de mille ans de frustration et de colère n'a pas évolué de manière significative. Durant des siècles, ils ont été convaincus que construire pour l'avenir ne rimait à rien car, selon eux, il n'y avait pas d'avenir pour les Krogans. Leur leitmotiv était alors « tue, pille et sois égoïste parce que demain, tu seras mort ». La plupart des Krogans restent furieux contre l'univers entier qu'ils pensent monté contre eux et conservent une attitude généralement violente et une vision à court terme centrée sur eux-même.

Les instincts territoriaux des Krogans sont puissants et leurs sont utiles lors des combats, mais ils sont problématiques lorsqu'il s'agit de voyages spatiaux. Par exemple, un Krogan répugne à partager sa cabine avec quelqu'un d'autre.

Lorsqu'un groupe de Krogans est en désaccord, il n'est pas rare de voir l'un d'eux asséner un coup de tête à l'autre afin d'affirmer sa supériorité. Les femelles kroganes font preuve de beaucoup plus de sang-froid et de pondération que les mâles, utilisant leur intellect là où les mâles utilisent leur force. Lorsqu'un désaccord important affecte un ou plusieurs clans, qu'aucune issue ne semble émerger et qu'un règlement pacifique est souhaité, il est courant de provoquer un « Clash ». Contrairement à ce que pourrait laisser penser son appellation, un Clash est une rencontre pacifique organisée en terrain neutre. Généralement, seuls les chefs de clans ou de tribus y participent afin de dénouer la situation sans avoir recours à la force.

### Clans

La société Krogane est composée de nombreux clans eux-mêmes subdivisés en tribus. L'appartenance à un clan permet d'accéder à la propriété, de devenir soldat sous le commandement d'un seigneur de guerre, de pouvoir se reproduire ou tout simplement de pouvoir en porter le nom. Le nom d'un krogan est en effet constitué du nom de son clan suivi du nom qui lui a été attribué à la naissance (ce qui correspond au prénom chez la plupart des autres espèces). Ainsi, par exemple, « Urdnot Wrex » signifie « Wrex du clan Urdnot ».

Bien qu'un Krogan naisse au sein d'un clan, il n'est pas considéré comme l'un de ses membres tant qu'il n'a pas passé avec succès un « Rite de Passage » supervisé par le chaman du clan. Un Krogan est libre de choisir le clan qu'il souhaite rejoindre, et n'est donc pas obligé d'intégrer son clan de naissance. Il peut même décider de ne rejoindre aucun clan et de vivre en solitaire.

Durant des siècles, le rite de passage du clan Urdnot a consisté à combattre divers animaux sauvages de Tuchanka et à affronter un Dévoreur, une créature gigantesque et terriblement dangereuse. Le simple fait de survivre durant cinq minutes face à cette créature était considéré comme une épreuve réussie, mais tuer le Dévoreur apportait plus de prestige et de réputation. Depuis la fin de la guerre, ce rite à toutefois été modifié, selon la volonté de Urdnot Wrex. Celui-ci souhaitait en effet limiter la mortalité du rite afin de ne pas gâcher des vies kroganes. Il avait également compris qu'un krogan pouvait avoir une grande valeur pour le clan sans pour autant être un valeureux guerrier. Il a ensuite encouragé tous les clans coalisés à faire de même.



Peu d'étrangers ont eu l'occasion d'assister à un rite de passage krogan, même si théoriquement aucune règle ne s'oppose au fait qu'un non-krogan puisse participer au rite en agissant en qualité de Krantt (voir ci-dessous).

Au sein d'un clan, les mâles et les femelles vivent dans des tribus séparées. Des émissaires des tribus femelles sont envoyés dans les tribus mâles afin de déterminer lesquels sont dignes de visiter les tribus femelles, et donc de se reproduire. Les enfants sont élevés au sein des tribus femelles, mais sont régulièrement envoyés parmi les mâles afin de s'entraîner au combat.

Cette tradition de séparation des mâles et des femelles, qui était une nécessité permettant de protéger les enfants et les femelles fertiles durant la période du génophage, est encore très vivace aujourd'hui, ces coutumes profondément ancrées dans la société ne pouvant disparaître en l'espace de seulement quelques années. Toutefois, dans de nombreux clans, cette séparation des tribus commence à s'estomper. Ainsi, il est de plus en plus fréquent de rencontrer parmi les jeunes générations de véritables couples formant une famille autour d'un jeune enfant. Même si ces cas sont encore rares, une véritable évolution de la société krogane semble en marche.

## Reproduction

Jusqu'à l'éradication du génophage, les femelles kroganes ne quittaient que rarement leur monde d'origine et s'occupaient principalement d'élever les enfants afin que la population krogane ne diminue trop rapidement. Les quelques femelles fertiles qui pouvaient mener une grossesse à terme étaient considérées comme des trophées de guerre à saisir, échanger ou se disputer.

Aujourd'hui, la plupart des femelles en âge de procréer ont retrouvé leur fertilité, ce qui a eu pour effet de diminuer les sources de conflits entre clans. En effet, les femelles fertiles n'étant plus une ressource rare, elles ne représentent plus un enjeu stratégique motivant les mâles pour la guerre.

Depuis l'éradication du génophage, la reproduction est gérée de manière diamétralement opposée entre les membres de la Coalition et les membres de l'UTK. Les Traditionalistes considèrent que la fin du génophage est la chance inespérée qu'ils attendent depuis des siècles. Ils n'exercent donc aucun contrôle des naissances et encouragent même les Krogans à une reproduction frénétique.

Au sein de la Coalition, un contrôle des naissances a été instauré, même s'il n'est pas toujours scrupuleusement respecté. Ainsi, au cours de son existence, un mâle ne peut pas avoir plus de cinq enfants. C'est un nombre relativement élevé comparé à ce que l'on observe parmi les autres espèces, qui se contentent généralement de un à deux enfants sans qu'il soit nécessaire d'instaurer une quelconque limitation. Mais pour les Krogans, il s'agit d'une restriction sévère qui constitue un point de désaccord majeur entre les Traditionalistes et les Coalisés.

## Rites

Les traditions kroganes prennent leurs racines dans un ensemble complexe de rituels. Lorsqu'un krogan vient au monde, il passe le Rite de Vie. Quand il est en âge d'intégrer un clan, il doit réussir le Rite de Passage. S'il veut être considéré comme étant digne de se reproduire, il doit accepter le Rite d'Honneur. Lorsqu'il fait face à un nouvel ennemi, le Rite des Anciens est invoqué.

L'accession à différents postes de pouvoir, comme le fait de devenir chef de clan ou chaman, est également accompagné de rites. Tous les rites et traditions sont supervisés par le chaman du clan, qui peut indifféremment être mâle ou femelle. Un krogan qui souhaite devenir chaman doit subir des rites longs et tortueux, « qui donnent envie de mourir » comme le rapportent nombre d'entre eux. Il doit également renoncer à son nom. En raison de ses sacrifices et de son engagement total, le chaman est l'un des membres les plus respectés d'un clan.

## Krantt

Dans la culture krogane, la notion de « Krantt » fait référence aux alliés les plus fidèles d'un guerrier : ceux qui sont prêts à tuer et mourir en son nom et pour son



honneur. Il est fréquent qu'un krogan fasse appel à un Krantt lors d'un rite ou d'une négociation difficile afin qu'il agisse en qualité de mandataire ou de représentant.

Les Krantt sont également considérés comme un symbole de puissance, car seuls les krogans les plus valeureux disposent de guerriers suffisamment fidèles pour agir en leur nom. Les chamans considèrent souvent que la force d'un guerrier est louable, mais que celui-ci demeure faible s'il n'est pas en mesure d'inspirer la grandeur et le respect à ses camarades.

Il est important de noter qu'un Krantt n'est pas considéré comme un serviteur, mais plutôt comme un soutien, ou une sorte de garde du corps.

Un krogan devant s'adonner à un Rite de Passage est autorisé à requérir l'assistance d'un Krantt, non seulement pour l'assister durant le rite, mais également pour prouver sa capacité à commander et à inspirer le respect.

### Architecture

On retrouve l'emprunte de la psyché krogane dans leur architecture et leurs infrastructures. Les anciens Krogans construisaient d'imposants édifices pyramidaux, des monuments et des villes gigantesques, agrémentés de peintures murales et de sculptures constituant un corpus artistique remarquable. Même si certains lieux, comme la « cité des anciens », sont abandonnés depuis des millénaires, ils n'ont pas totalement succombé aux ravages du temps et témoignent de l'époque glorieuse de la civilisation krogane.

Aujourd'hui, les Krogans construisent peu, préférant utiliser des ruines présentes à la surface ou dans les profondeurs de Tuchanka. Nombre d'entre elles sont en effet toujours habitables selon les critères krogans. Toutefois, lorsqu'ils construisent, chaque bâtiment est immense et conçu pour durer. Même les hôpitaux sont solidement bâtis afin de résister aux ravages que pourraient provoquer un groupe de krogan sous l'effet d'une rage du sang.

Il est toutefois important de noter que les clans coalisés ont entrepris d'importants travaux afin de rebâtir de

grandes cités servant de berceau à une nouvelle société krogane. Les Traditionalistes, quant à eux, préfèrent toujours investir les ruines antiques et les cités souterraines, considérant que la priorité n'est pas de rebâtir Tuchanka mais de se multiplier, de coloniser de nouveaux mondes et d'imposer leurs idées au reste des Krogans et de la société galactique.

### ÉCONOMIE

L'économie krogane est très basique, puisque durant des siècles la plupart des clans ont passé leur temps à mener une guerre, ou à préparer la prochaine. Au sein d'un clan, le troc reste la forme de commerce la plus répandue. La monnaie galactique instaurée par les Volus est toutefois employée pour les échanges entre clans ou avec les autres espèces.

Les Krogans produisent peu de biens manufacturés, lesquels sont pour la plupart destinés à un usage local. Il arrive toutefois que certaines armes soient adaptées pour être vendues à d'autres espèces.

La principale activité génératrice de revenus des krogans est la prospection minière, et plus particulièrement l'extraction de l'hélium-3 présent dans la glace que l'on retrouve à la surface de nombreux satellites de géantes gazeuses. Les Krogans exploitent ainsi de nombreuses mines, où travaillent principalement des ouvriers vortcha.

### RELIGION

Le peuple Krogan n'a pas de véritables croyances religieuses. Ce qui s'en rapproche le plus pourrait être les cimetières rituels, appelés « Ravins », où les cranes de leurs ancêtres sont exposés afin de rappeler « D'où tous nous venons et où tous nous irons ». Les Ravins sont les lieux les plus sacrés de la culture krogane et toute forme de violence y est formellement proscrite.

Les Krogans croient en une forme d'existence après la vie, dans un lieu qu'ils nomment « le Vide ». Les anciens Krogans croyaient en un lieu qu'ils appelaient « Kruban », un paradis où les vénérables guerriers morts au combat se repaissaient des entrailles de leurs ennemis.



Avant de connaître la destruction de masse et l'hiver nucléaire, les Krogans avaient des croyances religieuses comparables à celles que l'on retrouve chez de nombreuses espèces. Mais celles-ci furent remplacées par des rituels tribaux lorsque la société se morcela en de nombreux clans primitifs. Il subsiste toutefois un panthéon d'anciennes divinités, considérées aujourd'hui comme des légendes ancestrales et dont on trouve encore la trace dans la société krogane actuelle. On peut par exemple citer Vault, une déité assurant la protection du royaume des dieux. Une planète de la DMZ krogane porte son nom et les lunes de cette géante gazeuse ont toutes été nommées d'après la myriade d'yeux et d'oreilles de Vault.

## GOUVERNEMENT

Suite à leur défaite à l'issue de la Rébellion, la notion de commandement fut totalement discréditée chez les Krogans. Si, jadis, un seigneur de guerre pouvait sans peine se trouver à la tête d'une armée capable de s'emparer de systèmes solaires entiers et devenir Chef Suprême, la défaite lors de la rébellion krogane et l'humiliation du génophage provoquèrent l'effondrement de toutes les structures de commandement et de gouvernement. Ainsi, jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle, les Krogans étaient organisés en clans rivaux régis par la loi du plus fort, sans aucune notion d'état ou de gouvernement.

Mais la fin de cette guerre marqua un tournant historique pour le peuple krogan. L'éradication du génophage et les actions menées par Urdnot Wrex ont contribué à modifier en profondeur l'organisation de la société. Aujourd'hui, la plupart des clans se sont unis de manière plus ou moins formelle. Deux principaux courants se distinguent : les progressistes et les traditionalistes.

Les progressistes, menés par Urdnot Wrex, ont instauré un gouvernement planétaire, qu'ils ont baptisé « Coalition Krogane » et qui regroupe aujourd'hui près de cinquante pour cent de la population de Tuchanka.

L'alliance des traditionalistes, quant à elle, s'est baptisée « Union Traditionaliste Krogane » ou UTK après la fin des guerres claniques. Ils représentent environ trente-cinq pour cent des Krogans.

Enfin, certains clans sont pour le moment neutres ou indécis. Certains faisaient partie de la Coalition et ont fait sécession après la mort de Wrex.

## Coalition Krogane

La « Coalition Krogane » regroupe les clans fédérés par Urdnot Wrex durant les années qui ont suivi la fin de la Guerre du Dernier Cycle. Il s'agit des clans progressistes qui souhaitent bâtir une nouvelle société krogane et restaurer le prestige de leur peuple, en veillant à ne pas engendrer de nouveaux conflits avec les autres espèces.

De cette coalition a émergé un gouvernement du même nom, mis en place en 2191 par Urdnot Wrex, qui s'est alors auto-proclamé Chef Suprême des Krogans. Ce gouvernement est reconnu officiellement par le Conseil de la Citadelle, qui le considère comme une organisation politique légitime et en mesure de représenter les Krogans au sein de la communauté galactique.

Le Conseil soutient officiellement la Coalition, car elle défend une position compatible avec sa vision d'une communauté galactique en paix, au sein de laquelle aucune espèce ne domine massivement les autres. Cependant, le Conseil est conscient de la fragilité de la Coalition, ses partisans devant consentir à de lourds efforts pour se plier à la politique du gouvernement. L'équilibre est très instable et de nouveaux clans peuvent faire sécession à tout moment. De plus, du fait de leur politique de natalité diamétralement opposée, les traditionalistes pourraient rapidement devenir majoritaires en nombre d'individus.

## Doctrines

La position des progressistes est de moderniser la notion de clan et de fédérer les krogans sous une unique bannière au sein d'un même gouvernement inter-stellaire. Les principales idées autour desquelles se retrouvent les progressistes sont les suivantes :

- Les clans doivent s'unir afin de créer une puissante nation krogane.
- Les chefs de clans doivent obéir aux ordres du Chef Suprême de la coalition.
- Les guerres de territoire doivent être reléguées au passé. L'accès aux ressources critiques doit désormais faire l'objet de négociations et d'échanges commerciaux. Les Volus ont été mis à contribution afin que soit bâti un système commercial équitable et compatible avec la culture krogane.
- Les Rites de Passage doivent être adaptés afin d'en diminuer la mortalité. Sauf accident, plus aucun krogan ne doit mourir en accomplissant ce rite. Le peuple krogan a besoin d'élites scientifiques, politiques et artistiques, même s'il s'agit de combattants médiocres.
- Les naissances doivent être contrôlées afin d'éviter une explosion démographique susceptible de générer des besoins disproportionnés en ressources et de nature à inquiéter les autres espèces conciliennes.
- Urdnot Wrex est considéré comme un héros de guerre et comme le fondateur d'un nouvel empire krogan.

Les progressistes considèrent que les traditionalistes vivent dans le passé et que leur politique est dangereuse pour l'avenir des Krogans. Selon eux, si les traditionalistes finissaient par l'emporter, une vague de colonisation massive serait entreprise, faisant resurgir le spectre d'une nouvelle Rébellion Krogane. Les autres espèces conciliennes pourraient alors décider d'agir préventivement en utilisant une nouvelle forme de génophage, voire quelque chose de pire. A long terme, les Krogans retomberaient inévitablement dans un âge sombre comparable à celui dont ils commencent tout juste à sortir.

## Tensions internes

Au sein de la Coalition, même si les chefs de clan soutiennent la politique fixée par le Chef Suprême, son





application au jour le jour reste complexe. En effet, les idées progressistes vont à l'encontre de la culture krogane dominante. De nombreux krogans ont ainsi rejoint la coalition sans enthousiasme, convaincus qu'une intégration pacifique à la communauté galactique était la meilleure chose à faire pour assurer un avenir à leur peuple, mais amers à l'idée de devoir sacrifier une partie de leur liberté retrouvée.

Au quotidien, les coalisés doivent se faire violence pour aller à l'encontre de leurs instincts primaires, lutter contre des traditions profondément enracinées depuis des siècles et la soif de profiter d'une fécondité retrouvée. Après s'être enfin débarrassés du Génophage, nombreux sont ceux qui rechignent à accepter le contrôle des naissances imposé par le gouvernement. D'autres, craignent que les Traditionalistes, qui n'appliquent pas ce contrôle des naissances, ne les surpassent rapidement en nombre et ne finissent par les submerger.

### Union Traditionaliste Krogane

L'Union Traditionaliste Krogane ou UTK, est un regroupement informel de clans créé en 2198, au sortir des guerres claniques. L'UTK fut créée sous l'impulsion de Gatatog Jorag avec comme objectif officiel d'être un contre-pouvoir politique à la Coalition. La réalité est plus complexe puisque l'UTK soutient dans l'ombre différents groupes terroristes dont les activités sont destinées à déstabiliser la Coalition. L'action la plus marquante qui fut commanditée par l'union est sans aucun doute l'assassinat d'Urndot Wrex. Cette action provoqua d'importants troubles au sein de la Coalition, qui frôla l'implosion. Bien que de lourds soupçons pèsent sur l'UTK, aucune preuve de leur implication dans l'accident ayant touché Urndot Wrex n'a jamais été produite. L'union, quant à elle, dément formellement avoir le moindre lien avec ce tragique accident : « L'Union ne s'abaisserait pas à de telles manœuvres, totalement indignes de la tradition guerrière du peuple krogan ».

L'UTK n'a pas de véritable leader, les clans qui la composent s'entre-aidant mollement pour défendre les convictions qu'ils ont en commun. Toutefois, le clan Gatatog étant le plus influent de l'union, son chef Jorag est considéré comme le leader *de facto* de l'UTK.

### Doctrine

L'UTK est farouchement opposée à la Coalition, qu'elle considère comme l'ennemi de son propre peuple. L'Union revendique le fait que la société krogane est bâtie sur un ensemble de règles et de traditions ancestrales qui lui ont permis de survivre durant des siècles. Selon eux, la remise en cause de ces principes affaiblirait les Krogans et ne ferait que les conduire à leur perte. Les principales idées autour desquelles se retrouvent les traditionalistes sont les suivantes :

- La Coalition, en voulant à tout prix s'intégrer dans le moule rigide de la communauté galactique, va détruire l'identité des Krogans.
- La notion de clan fait partie intégrante de la culture krogane. Affaiblir cette structure revient donc à

remettre en cause les fondements mêmes de leur société.

- La notion de territoire est sacrée. Un Krogan doit tout faire pour défendre le territoire de son clan. Marchander des ressources avec un clan adverse est un signe de faiblesse et de soumission.
- Un chef de clan n'a d'ordre à recevoir de personne ! Quiconque aurait l'audace de vouloir imposer sa volonté à un chef de clan devrait le combattre pour prendre sa place ou obéir car c'est ainsi que fonctionnent les clans krogans depuis des millénaires.
- Le Rite de Passage est le plus sacré des Rites. Il permet d'éliminer les faibles et de faire ressortir ceux qui sont dignes d'être des krogans. L'assouplir ne ferait qu'affaiblir l'espèce, en épargnant les plus faibles qui deviendront des fardeaux en cas de conflit.
- Avoir vaincu le génophage pour mettre en place un contrôle des naissances est une hérésie ! Les clans membres de l'union n'appliquent aucun contrôle des naissances. Procréer abondamment et ne garder que les plus forts grâce à Rite de Passage est la seule manière de restaurer la gloire et le prestige des Krogans.
- Urndot Wrex est un traître qui a vendu son âme de krogan aux espèces conciliennes.

### Tensions internes

L'absence de gouvernement, ou simplement d'un leader officiel reconnu par tous, rend toute prise de décision particulièrement difficile. Chaque action collective est le fruit de longues et difficiles tractations, qui ne manquent pas de générer des conflits internes, généralement résolus à coup de fusil à pompe ! Il n'est donc pas rare que de puissants chefs de clan mènent des actions au nom de l'Union sans consulter préalablement ses alliés. De fait, l'UTK est constamment au bord de l'implosion. Seul le charisme et l'entente relative de certains chefs de clan majeurs parvient à maintenir l'unité.

Jorgal Shag, Chef Suprême de la Coalition, a bien conscience de la fragilité de l'UTK. En fin stratège, il compte bien utiliser cette faiblesse pour semer la discorde et diviser les traditionalistes afin d'engendrer de nombreux conflits internes. Il compte sur l'éclatement de guerres entre clans pour diminuer le nombre membres de l'UTK et les discréditer en montrant à tous que des krogans qui regardent vers le passé ne peuvent pas former un peuple uni.

### Tensions externes

L'UTK ne reconnaît pas officiellement l'autorité du Conseil de la Citadelle. Les chefs de clan les plus mesurés considèrent simplement que les Krogans n'ont d'ordre à recevoir de personne et qu'eux seuls sont maîtres de leur destin. Les plus radicaux prônent une domination totale de la galaxie par les Krogans. Ils souhaitent prendre leur revanche sur le génophage et sur toutes les autres espèces, qu'ils considèrent comme inférieures.



Les observateurs extérieurs estiment que les Traditionalistes représentent un danger pour la galaxie. En l'espace de quelques générations, le nombre de Krogans issus de l'UTK pourrait dépasser la population de toutes les autres espèces réunies. Leur expansionnisme et leur tendance belliqueuse conduiraient inévitablement à des conflits majeurs.

### Clans indépendants

Pour diverses raisons, de nombreux clans ne sont affiliés ni à la Coalition, ni à l'UTK. Certains clans particulièrement puissants et anciens ne voient aucune raison de s'allier à l'un ou l'autre des partis. Ils mènent la politique qui leur semble la plus adaptée à leur clan et considèrent qu'ils n'ont de compte à rendre à personne.

Par ailleurs, de nombreux clans mineurs n'ont aucune ambition particulière et se contentent de gérer le quotidien au jour le jour. Ils considèrent qu'une posture neutre est la meilleure attitude à adopter pour assurer la pérennité de leur clan.

Enfin, de nombreux clans sont indécis quant à la posture à adopter. Pour beaucoup, le discours de la Coalition a du sens, mais remettre en cause des traditions profondément ancrées dans leur culture depuis des siècles leur paraît être un cap difficile à franchir. Certains de ces clans ont toutefois consenti à cet effort, galvanisés par la personnalité de Wrex, mais la mort de ce dernier a fait retomber l'enthousiasme et nombre de ces clans sont redevenus indépendants.

Les indépendants constituent aujourd'hui un important vivier de clans pouvant rejoindre la coalition. Mais en l'absence d'un leader charismatique, les Coalisés ont du mal à convaincre les indécis.

### FORCES MILITAIRES

Avant le génophage, les tactiques militaires kroganes reposaient sur des attaques massives durant lesquelles la supériorité numérique avait raison de la plupart des adversaires. Équipées de matériel bon marché mais robuste, les troupes kroganes étaient puissantes mais inflexibles. Le commandement était entièrement centralisé, et les soldats qui apercevaient une cible devaient contacter leur supérieur pour organiser un appui au feu avant de passer à l'action.

Cependant, depuis les ravages du génophage, les Krogans ne peuvent plus se permettre de perdre des combattants en nombre, comme c'était le cas lorsqu'ils lançaient des hordes de soldats sur l'ennemi. Aujourd'hui, les Krogans sont mieux équipés, mieux entraînés et particulièrement redoutables en combat, même lorsqu'ils sont en infériorité numérique.

### Combattants

Pour un combattant krogan moderne, tuer est une science. Il s'applique à développer une stratégie d'économie de mouvements, brutale mais efficace, qui tire profit de sa force magistrale pour immobiliser l'ennemi d'un coup rapide, précis, et surtout, terriblement puissant. Bien qu'ils ne rechignent pas à payer de leur personne, les combattants krogans modernes préfèrent être équipés d'armes dignes de ce nom.

La brutalité seule ne suffit pas à définir ces combattants, leur inhumanité étant également une de leur principale caractéristique. Si leurs méthodes sont aussi rodées que leur discipline, tous les moyens sont bons pour atteindre leur but, quelle que soit la nature du moyen en question, prise d'otage et génocide compris. Cela est particulièrement vrai lorsqu'il s'agit de tenir une position tout en limitant les pertes kroganes par exemple.

Ce revirement de stratégie au sein de l'infanterie krogane, qui tend désormais à privilégier l'efficacité maximale de chaque individu, a entraîné un accroissement de la demande en main d'œuvre krogane dans les domaines de la sécurité et du mercenariat. Puissants, incroyablement résistants et très bien entraînés, les Krogans sont reconnus comme étant les meilleurs combattants de la galaxie.

### Seigneurs de guerre

Un seigneur de guerre krogan est un vétéran qui a passé une grande partie de sa vie sur Tuchanka, à la tête de vastes unités de combattants. C'est un meneur d'homme exceptionnel, doté d'un charisme hors du commun et d'un sang-froid à toute épreuve. Pour un seigneur de guerre, diriger une unité signifie être en première ligne et faire preuve de bravoure afin d'inspirer le respect à ses hommes et de montrer comment doit se battre un véritable guerrier krogan ! L'arme emblématique du seigneur de guerre est le marteau de guerre, qu'il utilise pour briser rapidement la cohésion des troupes ennemies et inspirer la terreur.

Le seigneur de guerre est une légende vivante, crainte et respectée par ses semblables et particulièrement par les combattants. La plupart d'entre eux sont âgés de plus de mille ans et sont à la tête d'un clan.

### Foudre de guerre

Les combattants krogans les plus redoutables sont sans aucun doute les « Foudres de Guerre », qui ont la particularité d'être biotiques. Un seul Foudre de Guerre krogan représente un défi de taille pour dix soldats de n'importe quelle autre espèce. Ces combattants sont toutefois peu nombreux car les biotiques sont rares au sein de la population krogane et sont considérés avec méfiance et appréhension.

## COALITION

### Leader

Jorgal Shag  
Chef suprême

### Clans principaux

Urdnot, Jorgal, Nakmor, Khel, Hailot, Thax, etc.

### Taille

50 % des Krogans

## UTK

### Leader

Pas de leader officiel mais forte influence du clan Gatatog

### Clans principaux

Gatatog, Ravanor, Talyth, Torak, Weyrloc, etc.

### Taille

35 % des Krogans

## NEUTRES

### Leader

Pas de leaders. Chaque clan est autonome.

### Clans principaux

Drau, Ganar, Garn, Nergal, etc.

### Taille

15 % des Krogans



Pour un krogan, l'aura de peur entourant un officier est un gage de qualité, destinant souvent ce dernier à une promotion rapide. De ce fait, on retrouve fréquemment des foudres de guerre au sommet des pyramides de commandement, ainsi qu'à la tête de nombreux clans.

### **Compagnie Aralakh**

Les anciennes légendes kroganes prétendent que le désert d'Aralakh, siège historique de la Compagnie Aralakh, est l'endroit où le premier guerrier krogan serait mort au combat. Cette compagnie est une unité d'infanterie d'élite composée de krogans provenant des quatre coins de Tuchanka, tous choisis pour leur force, leur férocité et leur expérience du combat.

La création de la compagnie Aralakh remonte à la fin de la Rébellion. Il s'agissait à cette époque d'un regroupement informel de « résistants », des guerriers souhaitant poursuivre le combat malgré le génophage, ou plutôt, à cause du génophage. En effet, cette affection représentait pour eux une menace visant l'ensemble de leur peuple qui devait transcender les clans et permettre d'unir les Krogans face à leurs ennemis communs.

Mais le défaitisme et l'individualisme avaient déjà fait des ravages et seule une poignée de combattants provenant de divers clans se retrouvèrent symboliquement dans le désert d'Aralakh, unis par les mêmes idéaux guerriers et la même soif de vengeance, prêtant serment de servir la cause de leur peuple. Ils menèrent de nombreuses actions terroristes durant des siècles, forgeant leur réputation et faisant la fierté de tous les Krogans. Cette compagnie unique en son genre acceptait tous les guerriers, sans distinction de clan, à la seule condition qu'ils s'engagent à combattre ensemble, au nom du peuple krogan.

Malgré sa taille modeste, la compagnie Aralakh parvenait à causer des torts considérables aux Galariens et aux Turiens. Son prestige prit une telle ampleur que seuls les guerriers les plus valeureux finirent par y être admis. Dans le même temps, la compagnie délaissait de plus en plus ses activités terroristes au profit d'actions

visant à défendre les « intérêts supérieurs » du peuple krogan. Progressivement, elle devint plus qu'une fierté pour son peuple : elle s'érigea en symbole, le symbole d'une unité qui semblait ne pouvoir franchir les limites de la compagnie, mais qui alimentait les rêves de nombreux krogans, quels que soient leur clan.

Depuis 2186, la Compagnie Aralakh est commandée par Urdnot Grunt. Lorsque celui-ci décida de prendre officiellement le parti de Wrex en 2188, un effroyable conflit éclata au sein de la compagnie. Les frères d'arme d'autrefois s'entretuèrent au nom de leurs clans respectifs en formant deux camps : d'un côté les combattants fidèles à Wrex, de l'autre ceux qui lui étaient hostiles. Les quelques membres de la Compagnie qui avaient une posture neutre furent contraints de prendre parti pour survivre à ce carnage fratricide.

Après plusieurs heures d'un effroyable combat, plus des deux tiers des membres de la Compagnie Aralakh ; la fine fleur des combattants krogans ; avaient péri. La grande majorité des survivants étaient des partisans de Wrex. Ceux qui ne l'étaient pas quittèrent la compagnie et retournèrent auprès de leurs clans respectifs, promettant des représailles sanglantes à Grunt et à ceux qui restaient fidèles à la Compagnie. Le clan Urdnot ainsi que plusieurs autres clans majeurs et fidèles à Wrex envoyèrent des hommes pour renforcer la Compagnie. Mais personne ne vint assouvir la moindre vengeance : désunis, les clans hostiles à Wrex avaient des préoccupations plus importantes que d'en finir avec ce qui restait de la Compagnie Aralakh. D'autant plus que, malgré son affiliation au camp des progressistes, elle demeurait le symbole indéfectible d'une unité krogane fantasmée et des traditions guerrières de ce peuple.

Dans les années qui suivirent et sous l'impulsion de Wrex, Grunt restructura la Compagnie pour en faire un véritable corps d'armée. L'unité perdait en prestige mais gagnait en puissance. Elle constitue aujourd'hui le fleuron de l'Armée Régulière Krogane puisqu'elle regroupe les meilleurs combattants de la Coalition.



## Armée Régulière Krogane

Peu de temps après avoir instauré le gouvernement de la Coalition Krogane, Urdnot Wrex entreprit de nouvelles réformes. L'une d'entre elles fut la création d'une véritable Armée Régulière Krogane (ARK) organisée et disposant d'une structure de commandement efficace. Jusqu'alors, les forces kroganes étaient dispersées parmi de nombreux clans rivaux et la plupart des combattants ne savaient pas comment organiser des unités de plus de quelques dizaines de membres.

Lorsque les guerres claniques débutèrent en 2193, l'armée régulière krogane n'était encore qu'une vague structure de commandement permettant de coordonner les forces des différents clans coalisés. Toutefois, aussi sommaire que fut cette organisation, elle représenta un avantage tactique décisif sur le terrain. Alors que les clans traditionalistes lançaient de nombreuses attaques localement efficaces mais sans réelle coordinations entre elles, les coalisés mettaient en œuvre des stratégies de grande ampleur où de nombreuses unités coopéraient pour atteindre un objectif commun. Au cours de ce conflit, les généraux de l'ARK furent conseillés en secret par des tacticiens turiens à la demande du Conseil. Ainsi, l'union de la stratégie militaire turienne et de la puissance naturelle des krogans permit à la Coalition de remporter la victoire, non sans subir de très lourdes pertes.

Après les guerres claniques l'ARK continua à se structurer, faisant régulièrement appel à des consultants privés xénos, afin de mettre en place un véritable état-major, une logistique efficace et des centres de formation pour les officiers supérieurs. Aujourd'hui, l'ARK est une armée moderne, entraînée et organisée, qui constitue un rempart solide face à la menace latente que représentent les traditionalistes. Sa puissance est comparable à celle de l'infanterie de l'Alliance, ce qui peut sembler considérable de prime abord. Mais sans le soutien d'une flotte de guerre, une infanterie, aussi puissante soit-elle, n'a pratiquement aucun poids dans une galaxie où les conflits armés se gagnent et se perdent principalement dans l'espace. A plus forte raison lorsque cette infanterie ne dispose pas d'une logistique permettant un déplacement massif de ses forces en dehors de sa planète natale.

## Flotte de guerre

Par le passé, les Krogans ont disposé d'une redoutable flotte de guerre, parmi laquelle on pouvait compter de nombreux cuirassés. Mais depuis la fin de la Rébellion Krogane, il leur est interdit de construire, ou même de posséder des navires de guerre. Le respect de cette interdiction est contrôlé par la Mission d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne (MEDC).

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle et la création de la Coalition Krogane, des négociations sont en cours avec le Conseil de la Citadelle afin de lever cette interdiction. Toutefois, le Conseil estime que la stabilité politique du gouvernement krogan est encore trop fragile pour autoriser l'instauration d'une nouvelle flotte de guerre. Le Conseil ajoute généralement que s'il campe sur ses positions, c'est avant tout « pour le propre bien des Krogans ».

Ne reconnaissant pas l'autorité du Conseil, l'UTK n'a que faire des interdictions et des menaces brandies par celui-ci. Certains seigneurs de guerre traditionalistes tentent donc de se procurer ou de faire construire des bâtiments de guerre, quitte à forger des alliances avec des clans qu'ils considéraient encore comme rivaux il y a moins d'une décennie de cela. La présence du MEDC constitue toutefois un obstacle de taille pour de tels navires lorsqu'il s'agit d'approcher de Tuchanka.

De son côté, la Coalition n'est pas dupe des manœuvres de l'UTK et a lancé sur ses territoires un vaste programme de restauration des batteries de défense sol-espace utilisées durant la rébellion et toujours présentes en grand nombre à la surface de Tuchanka.

## MEDC

La Mission d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne (MEDC) est chargée de faire respecter le moratoire sur les navires de guerre krogans et d'assurer l'entretien et la protection du voile spatial protégeant Tuchanka (voir page Erreur : source de la référence non trouvée). Elle possède des avants-postes et des garnisons à travers toute la Zone Démilitarisée Krogan, son quartier général étant situé sur la station Pildea située au point L5 de la géante gazeuse Dor.

La MEDC recense tous les vaisseaux qui traversent la zone démilitarisée krogane. Elle est en droit, à son entière discrétion, d'arraisonner et de fouiller tout vaisseau qu'elle soupçonne de contrebande. À plusieurs reprises au cours des deux derniers siècles, des incidents diplomatiques ont éclaté suite à l'arraisonnement d'un vaisseau-hôpital asari, d'un vaisseau émissaire butarien ou encore de transporteurs humains privés, tous ayant été tranchés en faveur de la MEDC.

Ces mesures ont été promulguées en vertu des conditions de l'armistice krogan à l'issue de la rébellion. Toute tentative de fournir aux clans de Tuchanka des armes spatiales est passible de lourdes poursuites judiciaires.

## ■ DÉFENSE

### Cuirassés

0

### Porte-chasseurs

0

### Croiseurs

0

### Frégates

0

### Infanterie

Coalition 200 000 000

UTK 160 000 000

Autres 70 000 000



# LES LÉVIATHANS



# LÉVIATHANS

Le terme « Léviathan » fait référence à une espèce organique aquatique qui domina la galaxie avant l'apparition des Moissonneurs ; le véritable nom de cette espèce est inconnu. Ils furent la première espèce de l'histoire parvenant à étendre son influence sur l'ensemble de la galaxie, considérant les autres races comme des serviteurs, voir, de simples outils. L'avènement des Moissonneurs força les Léviathans à se cacher afin d'échapper à l'extinction. Au cours des millions d'années qui suivirent, ils se contentèrent d'observer les moissons successives, en prenant soin d'effacer soigneusement toute trace de leur existence. Cette espèce ancestrale a traversé les âges et se terre encore de nos jours sur quelques planètes reculées de la galaxie.

## BIOLOGIE

### Morphologie

Les Léviathans sont d'énormes créatures marines, dont la forme peut rappeler la seiche ou le calmar. Ils sont dotés de six yeux, répartis en deux groupes de trois et disposés de chaque côté de la face dorsale. Plusieurs appendices, semblables à des pattes de crustacés, sont disposés sous le corps et sur ses flans. Leur peau est recouverte de plaques osseuses fortement striées.

### Physiologie

Comme la plupart des créatures aquatiques, les Léviathans utilisent l'oxygène présent dans l'eau et sont en mesure de supporter la pression extrême des grandes profondeurs, tout comme la faible pression typique des zones côtières.

Ils disposent en outre d'organes permettant de communiquer entre eux sur de longues distances. La portée de ces organes étaient initialement limitées à quelques centaines de kilomètres. Mais grâce à la manipulation génétique et à l'ajout d'implants cybernétiques, ils sont désormais en mesure de communiquer

instantanément à travers des distances illimitées. Ces organes modifiés peuvent être comparés à une version cyborganique des ansibles utilisées par les autres espèces galactiques, dont le fonctionnement est basé sur le mécanisme d'enchevêtrement quantique. Les Rachni disposaient d'organes similaires et constituaient avec les Léviathans, les seules espèces connues disposant de telles capacités.

### Contrôle mental

Les Léviathans possèdent la capacité naturelle d'influer sur le comportement de n'importe quel organisme disposant d'une conscience, au point d'en avoir un contrôle physique et mental complet. Ils peuvent ainsi communiquer avec d'autres espèces selon un processus proche de la télépathie, cette communication pouvant aller jusqu'à un contrôle total, transformant leurs cibles en serviteurs parfaitement loyaux et obéissants. Utilisé avec une forte intensité, ce contrôle mental peut provoquer des désagréments physiques, tels que des saignements de nez par exemple. Si cette intensité dépasse un seuil tolérable pour l'organisme, le contrôle mental peut entraîner des lésions cérébrales sévères pouvant conduire à la mort du sujet contrôlé. La méthode de contrôle mental utilisée par les Moissonneurs et connue sous le nom « d'Endoctrinement » a très probablement été inspirée par cette capacité innée des Léviathans.

Cette capacité à dominer mentalement les espèces terrestres a constitué une étape nécessaire de leur évolution, leur permettant de s'affranchir des contraintes de leur existence marine et de leur corps inadapté à la vie terrestre.

## HISTOIRE

### Avènement

Les Léviathans sont apparus sur une planète dont le nom a depuis longtemps été oublié. Nés dans les océans, ils assistèrent à l'émergence d'une autre espèce intelligente, vivant sur les continents.

## ■ BIOLOGIE

### Taille moyenne

450 m

### Poids moyen

900 tonnes

### Espérance de vie

20 000 ans

### Nombre de péreïopodes

6

### Nombre de maxillipèdes

3

### Couleur du sang

Bleu-vert

## ■ SOCIÉTÉ

### Monde natal

Inconnu

### Nombre de colonies

3

### Population totale

720 000 000

### Premier Contact

2186



Au fil des siècles, ils parvinrent à utiliser leurs capacités de communication mentale afin d'imposer leur volonté sur cette espèce terrestre afin de la réduire en esclavage. Dès lors, ils utilisèrent ces serviteurs pour étendre leur civilisation à travers l'ensemble de la galaxie, contournant ainsi le handicap que constitue le fait d'appartenir à une espèce aquatique, de très grande taille et dépourvue d'organes préhensiles. Dès lors, chaque créature, chaque nation, chaque planète découverte devint leur instrument, produisant alors des milliards de nouveaux serviteurs vénérant les Léviathans tels des dieux. En retour les Léviathans protégeaient leurs esclaves, non par altruisme, mais comme un berger veille à la sécurité de son troupeau. Toutefois, les Léviathans ne pouvaient pas protéger ces espèces contre elle-mêmes.

Le contrôle mental opéré par les Léviathans n'était pas total et permanent, les espèces dominées conservaient ainsi une grande part de liberté et de libre-arbitre. Au fil des millénaires, ils constatèrent qu'en évoluant, les espèces finissaient systématiquement par entrer dans une spirale autodestructrice : pollution incontrôlée, sur-exploitation des ressources naturelles, armes de destruction massive, IA rebelles, etc. Pour résoudre ce problème, les Léviathans créèrent une Intelligence dont le but était de préserver la vie à tout prix, en influant activement sur l'évolution des espèces contrôlées afin d'éviter qu'elles ne finissent par s'autodétruire. Il ne s'agissait pas d'une IA au sens où peuvent le concevoir les espèces de ce cycle, mais d'une forme de conscience artificielle dont les fondements scientifiques et technologiques dépassent de loin la compréhension de toutes les espèces ayant un jour peuplé la galaxie. Mais cette Intelligence évolua à mesure qu'elle étudiait et contrôlait l'essor des civilisations et fini par échapper au contrôle de leurs créateurs.

### **Trahison**

Pétris d'orgueil et se considérant au dessus des préoccupations et des faiblesses des espèces qu'ils dominaient, les Léviathans ne virent pas le danger arriver. À aucun moment ils n'ont considéré cette Intelligence comme une menace, estimant qu'il ne s'agissait que d'un outil de plus, créé pour atteindre un objectif fixé. L'Intelligence œuvrait effectivement à remplir sa mission au mieux et elle menait cette tâche avec acharnement et efficacité. Elle créa une armée de serviteurs afin de recueillir des données sur l'évolution des espèces peuplant la galaxie et développa une forme de contrôle mental particulièrement efficace, afin d'influer sur l'évolution des peuples et d'éviter que ceux-ci de commettent les mêmes erreurs que les espèces ayant déjà causé leur propre perte.

Pour une raison inconnue de tous, l'Intelligence décida brutalement d'anéantir les Léviathans. Elle utilisa ses serviteurs pour attaquer de manière soudaine et dévastatrice. La plupart des Léviathans furent rapidement massacrés et l'Intelligence utilisa leur matériel génétique afin de créer le tout premier Moissonneur, l'Augure, qui devint de réceptacle de l'Intelligence. La première moisson venait de commencer et l'ensemble des espèces évoluées de la galaxie furent massacrées et transformées

en Moissonneurs, des titans cyborganiques hébergeant de nouvelles consciences et prenant la forme des Léviathans eux-mêmes. L'Intelligence, dont le but original était de préserver la vie à tout prix, venait de procéder à un génocide interstellaire et semblait désormais utiliser la galaxie comme un immense laboratoire, dans un but connu d'elle seule. Paradoxalement, bien que les Léviathans furent trahis et pratiquement anéantis par l'Intelligence, ils considèrent que celle-ci ne fait que poursuivre l'œuvre pour laquelle elle a été conçue, à savoir protéger la vie organique, mais à un niveau qui dépasse la notion d'espèce et de peuple.

### **Fuite**

Les Léviathans qui survécurent à cet holocauste se cachèrent dans les océans de plusieurs planètes reculées et usèrent discrètement de leur domination mentale sur les espèces inférieures afin d'effacer toute trace de leur existence. Résignés et conscients de la supériorité écrasante des Moissonneurs, ils concentrèrent leurs efforts à la survie de leur espèce, tout en observant la galaxie et les civilisations qui s'y succédaient à travers les « fragments », des artefacts qu'ils laissèrent derrière eux sur une multitude de planètes. Bien qu'ils acquirent la capacité de détruire des Moissonneurs, les Léviathans refusèrent toujours d'aider les espèces organiques, considérant que l'équilibre des forces étaient toujours en faveur des Moissonneurs.

### **Découvertes**

Au cours des centaines de cycles que dura la domination des Moissonneurs, les Léviathans furent découverts par plusieurs espèces, qui furent systématiquement dominées afin que toute les preuves de leur existence soit effacées. Toutes les expéditions qui s'aventurèrent jusqu'à l'une de leurs planètes refuges, furent détruites, grâce à une « impulsion » particulièrement puissante, coupant toute communication et clouant les vaisseaux au sol.

En 2186, un groupe de l'Alliance nommé « Force Spéciale Aurora » s'intéressa au Léviathan de Dis, découvert quelques années auparavant par les Butariens (voir page 37). Bien que ces derniers aient toujours démenti son existence, des rapports secrets galariens confirmaient l'information et précisaient même qu'il s'agissait probablement de l'épave d'un moissonneur. Le groupe se pencha alors sur la question, afin de comprendre par quoi ce moissonneur avait été tué, dans l'espoir de pouvoir s'en servir contre eux. Ils furent rapidement convaincus que ce moissonneur avait été tué par une entité massive et puissante et commencèrent à enquêter sur les incidents et événements permettant de localiser ce « Tueur de Moissonneur », le « Véritable Léviathan ».

Après de longues recherches, le groupe parvint à localiser une planète refuge utilisée par les Léviathans : 2181 Despoïna. Un détachement de l'Alliance se rendit sur place et plongea dans les profondeurs de l'océan planétaire, pénétrant dans l'un des repères secrets des Léviathans. Ils avaient toutefois été précédés par les Moissonneurs, qui avaient eux aussi finis par découvrir où les Léviathans s'étaient réfugiés. Ceci permit aux équipes de l'Alliance de convaincre ces derniers qu'il était temps pour eux de combattre ouvertement les Moissonneurs ; désormais

découverts, ils n'avaient plus d'autre choix. Ainsi, ils acceptèrent d'aider les peuples galactiques à lutter contre les Moissonneurs. Ils ne le firent pas pour aider les « espèces inférieures », mais pour prouver aux Moissonneurs qu'ils étaient la seule espèce dominante de la galaxie et se venger enfin du génocide dont ils furent victimes.

### **Guerre du dernier cycle**

Des commandos inter-espèces de forces spéciales furent constitués afin de transporter des fragments léviathans derrière les lignes ennemies. Ces attaques visaient à transformer d'infanterie moissonneur en serveurs des léviathans, afin de semer le chaos dans les lignes ennemis. À plus grande échelle, cela permit de constituer une armée de combattants cyborganiques qui se retournaient contre les Moissonneurs.

Le nombre de fragments disponibles était toutefois limité et les généraux de l'Alliance craignaient d'utiliser trop massivement ces dispositifs, de peur que les Moissonneurs ne développent des contre-mesures. Mais leur plus grande crainte était de voir les Léviathans profiter de l'absence une fois la guerre terminée ; les Moissonneurs éliminés, ils pouvaient très bien utiliser leurs fragments pour restaurer leur ancien empire galactique, au détriment des espèces de ce cycle.

Ainsi, les commandos en charge d'utiliser les fragments reçurent-ils l'ordre de détruire ces derniers dès l'activation du Creuset.

### **Nouvelle ère**

Après la destruction des fragments, le Conseil ordonna de ne plus entrer en contact avec les Léviathans. Le relais menant à 2181 Despoïna fut fermé avec l'interdiction formelle de le réactiver.

Le sujet des Léviathans agite régulièrement les hautes sphères du MDC, les amiraux craignant que ces derniers ne parviennent tôt ou tard à rétablir le contact avec l'Espace Concilien. Les plus virulents militent pour une attaque préventive, afin de tuer dans l'œuf cette menace hypothétique mais particulièrement inquiétante.

De leur côté, les Léviathans espéraient effectivement profiter de la situation pour reprendre leur place au sommet de la pyramide galactique. Ils ne s'attendaient pas à ce que les espèces inférieures détruisent les fragments alors que la guerre n'était pas encore totalement terminée.

Ils ne disposent pas de moyens de transport spatial sur leurs mondes refuges, car ces derniers auraient été trop facilement détectés par les Moissonneurs. Ils sont donc bloqués sur ces mondes, incapables d'en sortir et incapables de contrôler d'autres espèces pour les aider.

Toutefois, les Léviathans sont patients. Il reste plusieurs fragments, présents sur différentes planètes à travers la galaxie, des fragments que les espèces de ce cycle n'ont pas découverts et que les Léviathans ne leur avaient pas confiés. Tôt ou tard, ces fragments seront mis au jour par une espèce inférieure et les Léviathans pourront alors disposer de nouveaux serveurs pour rebâtir leur empire et retrouver leur place au sommet de la pyramide galactique.



Odrobinka





# LES OUAARIENS



WWW.EDDY-SHINJUKU.DEWANTART.COM



## QUARIENS

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

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

### BIOLOGIE

#### Morphologie

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

La partie inférieure de leurs jambes est courbée vers l'arrière de manière significative, une caractéristique que l'on retrouve également chez les Galariens, les Krogans et les Vortchas. Malgré la présence de cette courbure, généralement

associée aux espèces digitigrades, les Quariens sont des plantigrades, la totalité de leur pied, des orteils au talon, reposant sur le sol.

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

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

#### Physiologie

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

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

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

### BIOLOGIE

#### Taille moyenne

Mâle : 1,73m

Femelle : 1,63m

#### Poids moyen

Mâle : 70 Kg

Femelle : 53 Kg

#### Espérance de vie

120 ans

#### Nombre de doigts

6

#### Nombre d'orteils

Mâle : 4

Femelle : 6

#### Couleur du sang

Rouge foncé

### SOCIÉTÉ

#### Monde natal

Rannoch

#### Nombre de colonies

0

#### Population totale

17 000 000

#### Premier Contact

-1

#### Gouvernement

Conclave / Amiralauté

#### Régime politique

Démocratie

#### Religions

Aucune

#### Langue

Khélique



## NOMS

### Exemple de noms de clan

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

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms masculins

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

### Exemple de prénoms féminins

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

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

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

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

## Reproduction

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

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

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

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

## HISTOIRE

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

## Création des Geth

Cette section présente l'histoire officielle transmise au fil des générations depuis la guerre contre les Geth. Une vision plus proche de la réalité historique est présentée dans la section « Histoire des Geth » à la page 72.

En l'an 1850, les Quariens créèrent les Geth ; des machines utilisées comme main d'œuvre gratuite, efficace et abondante, mais pouvant également faire office d'armes de guerre. En Khélique, la langue commune des Quariens, le mot Geth signifie « serviteur du peuple », ce qui révèle parfaitement la vision que les Quariens avaient de leur création. Les ingénieurs quariens prirent grand soin de concevoir les Geth de sorte à ce qu'ils ne soient pas plus performants que n'importe quelle IV. Mais à mesure qu'ils furent améliorés afin d'accomplir des tâches de plus en plus complexes, leur conception se rapprocha de celle d'une véritable intelligence artificielle. Les Quariens commirent alors une terrible erreur en dotant les Geth de la capacité à mettre en commun leurs puissances de traitement, ainsi

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

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

### **Guerre Geth**

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

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

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

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

## **Bataille de Rannoch**

### **Attaque quarienne**

La division des projets spéciaux de la Flotte Nomade (voir page 116) développa un ensemble de contre-mesures efficaces contre les Geth, fournissant enfin aux Quariens un avantage stratégique sur le plan militaire. En 2186, profitant que le Conseil et l'ensemble des peuples galactiques avaient le regard tourné vers la menace Moissonneur, la Commission de l'Amirauté se prononça en faveur d'un assaut massif sur Rannoch et mit l'ensemble des vaisseaux de la Flotte sur le pied de guerre en armant les navires civils et en renforçant les bâtiments militaires.

Les Quariens débutèrent l'assaut en frappant simultanément et avec précision quatre systèmes contrôlés par les Geth et les acculèrent rapidement jusqu'à Tikkun, le système stellaire d'origine des Quariens. La Flotte lança alors une attaque massive contre la mégastructure construite par les Geth, dont l'objectif était de décupler la puissance de traitement des processus (voir page 72). La destruction de cette mégastructure, qui abritait déjà des milliards de processus, ébranla les Geth et marqua dans ce conflit séculaire, un tournant décisif et historique en faveur des Quariens.

### **Contre-attaque Geth**

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

Dès lors, le conflit bascula brutalement en faveur des Geth. Alors que la Flotte Nomade souffrait de pertes de plus en plus lourdes, l'armada geth piégea les Quariens dans le système Tikkun, les repoussant à portée de tir d'un



puissant canon de défense anti-spatial installé sur Rannoch qui ne fit qu'une bouchée d'un grand nombre de navires quariens.

### **Intervention de l'Alliance**

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

Une fois le signal coupé, les Geth furent libérés de l'emprise (et de l'aide) des Moissonneurs, mais conservèrent les améliorations déjà téléchargées. Ils cessèrent alors de combattre les Quariens, mais refusèrent de quitter Rannoch. Shepard négocia une trêve entre les deux espèces, demandant à chacune des parties de prêter main forte aux espèces galactiques afin de repousser leur ennemi commun, les Moissonneurs. Cette négociation sous haute tension fut marquée par la destruction du Geth connu sous le nom de Légion (voir page 163), abattu par l'Amiral Han'Gerrel, qui fut incapable de tolérer sa présence au sein de l'assemblée qui devait décider de l'avenir des Quariens. Gerrel fut aussitôt neutralisé par les soldats de l'Alliance chargés d'assurer la sécurité des débats ; il décéda quelques heures plus tard, des suites de ses blessures. Cet incident aurait marqué la fin des pourparlers et le début d'un conflit entre les Quariens et l'Alliance si le commandant Shepard n'était pas parvenu à ramener l'ensemble des participants à la raison. L'Alliance indiqua toutefois qu'elle ne souhaitait pas participer à un génocide, fut-il perpétré à l'encontre d'une espèce synthétique. Fragilisés et se voyant refuser l'aide des Humains, les Quariens n'eurent d'autre choix que de renoncer à la reconquête de Rannoch.

Ayant le sentiment d'avoir été trahis par l'Alliance, si près du but, les Quariens refusèrent de rejoindre la coalition galactique ; il en fut de même pour les Geth,

qui ne souhaitaient pas s'opposer aux « Anciennes Machines ». Les Geth promirent toutefois de ne pas tirer profit des améliorations offertes par les Moissonneurs pour attaquer les Quariens. Cette trêve, au goût amer, mina le moral de nombreux Quariens. La victoire qui fut si proche semblait à nouveau très lointaine.

### **Bilan de la guerre**

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

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

### **Nouvelle ère**

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



Certains pensaient qu'il fallait poursuivre l'effort militaire contre les Geth et reprendre Rannoch coûte que coûte. D'autres, qu'il fallait continuer à étudier les Geth pour tenter d'en reprendre le contrôle, seule solution viable pour les vaincre. Enfin, une minorité considérait que Rannoch était une chimère et que les Quariens n'étaient plus en mesure de vaincre les Geth, la seule solution viable était de se mettre en quête d'une autre planète à coloniser et de laisser les Geth en paix.

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

### **Attentat sur la Citadelle**

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

C'est au moment où Zenno rejoignait sa navette pour quitter la Citadelle qu'une explosion le faucha, lui et trois des assistants qui l'accompagnaient. Cette action fut rapidement revendiquée par le Lobby Daneel, un groupuscule humain pro-Geth et pro-IA. La porte-parole du Lobby sur la Citadelle, Kahlee Sanders, condamna pourtant fermement cette attaque, indiquant que le Lobby rejetait toute forme d'action violente. Il s'agissait selon elle de l'œuvre d'un individu isolé, partageant probablement les idées du Lobby mais dont les méthodes étaient incompatibles avec l'esprit pacifique du mouvement. Elle indiqua enfin que le Lobby apporterait toute son aide pour faire la lumière sur cette affaire. L'attaque était bien le fait d'un individu isolé, mais cela ne fut jamais clairement prouvé et l'image du Lobby s'en trouva durablement altérée, notamment auprès des Quariens qui considèrent encore aujourd'hui que le Lobby est un groupe terroriste hostile à leur espèce.

### **Contact Prothéen**

Le 7 mai 2199, l'amiral Kal'Shasar vas Neema (voir page 175) fut contacté dans le plus grand secret par un émissaire prothéen, à l'écart de la Flotte Nomade. Ce dernier lui proposa l'offre suivante : en échange de l'allégeance pacifique des Quariens, les Prothéens détruiraient les Geth, permettant la reconquête du Voile de Persée et de leur planète d'origine, Rannoch. Afin d'appuyer son discours, il se présenta accompagné de plusieurs vaisseaux Geth, faisant la démonstration du contrôle total que les Prothéens avaient sur eux. Selon l'émissaire, il n'y avait même pas de combat à livrer, il suffisait aux Prothéens d'ordonner aux Geth de quitter Rannoch et le Voile de Persée, rien de plus.

Aveuglé par son désir de reconquête, Kal'Shasar était prêt à accepter ce marché sans condition, convaincu par ailleurs que les Prothéens ne se contenteraient pas de rentrer paisiblement chez eux en cas de refus. Sur ce point, il avait parfaitement raison. Dès lors, Kal'Shasar fut animé d'une volonté farouche de protéger son peuple. Il devait guider les Quariens sur la voie d'une collaboration pacifique avec les Prothéens pour leur survie et pour qu'enfin le rêve de vivre de nouveau sur Rannoch devienne réalité, après plus de trois cents ans.

Pour cela, Kal'Shasar devait manœuvrer finement, afin de convaincre les autres amiraux du bien fondé de sa vision et de préparer la population civile à l'arrivée des Prothéens. Pour cela, il décida d'orienter ses actions selon trois axes : forger des alliances, discréditer le Conseil et renforcer le sentiment d'insécurité à bord de la Flotte Nomade.

### **Forger des alliances**

Shasar devait tout d'abord rallier un maximum d'amiraux à sa cause, conscient que certains seraient farouchement opposés à une telle alliance. Il commença par l'amiral Daro'Xen vas Moreh, dont il était proche depuis de nombreuses années. Cette dernière accepta rapidement, fascinée par le contrôle que les Prothéens exerçaient sur les Geth. Il rallia également à sa cause le jeune amiral Lenn'Ranis vas Senbay ; peu expérimenté et facilement influençable, il se laissa convaincre par les arguments de Shasar et devint l'un de ses plus fidèles soutiens.

Les amiraux Tali'Zorah vas Lestiac et Zaal'Koris vas Qwib-Qwib ne furent pas mis dans la confiance. Shasar était certain qu'ils refuseraient d'adhérer à sa vision ou pire, qu'ils risquaient de dénoncer publiquement ses agissements. Le moment venu, il les mettrait devant le fait accompli, leur laissant le choix de coopérer ou de mourir.

Dès lors, Shasar, Xen et Ranis commencèrent à manipuler leurs subalternes afin de mettre en place la politique décidée par Shasar, ne mettant dans la confiance que leurs plus fidèles lieutenants.



### Discréditer le Conseil

La première action de fond mise en place par Shasar fut l'organisation d'une campagne discrète de dénigrement du Conseil ; le peuple quarien devait finir par être convaincu que le Conseil ne lui viendrait jamais en aide et que celui-ci prendrait même des décisions contraires aux intérêts quariens. Disposant d'une majorité de voix au sein de l'Amirauté, il lança différentes actions semblant aller dans le sens des intérêts quariens mais dont il savait pertinemment que le Conseil prendrait ombrage. Le point culminant de cette politique fut l'attaque du système H327 (voir ci-dessous).

### Créer un sentiment d'insécurité

Parallèlement, il chercha à renforcer le sentiment d'insécurité au sein de la Flotte afin de légitimer le renforcement du pouvoir militaire et de rendre impératif et urgent le fait de s'installer sur une planète. Pour ce faire, il n'hésita pas à ordonner le sabotage de certains vaisseaux afin de mettre en exergue les problèmes de vétusté de la Flotte Nomade. La vie à bord devait se transformer en une crainte de tous les instants. Il simula également un attentat, qu'il fit revendiquer par le Lobby Daneel, afin de renforcer le sentiment d'insécurité et de haine de la société galactique envers les Quariens. Son peuple devait se convaincre qu'il était plus isolé et menacé que jamais afin que les Prothéens puissent se présenter tels des sauveurs. Leur prêter allégeance en échange d'une vie paisible et confortable sur Rannoch passerait alors aux yeux des Quariens pour un marché des plus équitables, voire même une opportunité inespérée.

### Attentat sur le Usela

En 2202, une explosion eut lieu à bord de la corvette Usela, ouvrant une importante brèche dans la coque et provoquant la mort de vingt et un quariens. Cette explosion fut revendiquée par le Lobby Daneel, en représailles pour les actions hostiles des Quariens envers les Geth. Mais une fois de plus, Kahlee Sanders démentit cette revendication, indiquant qu'il s'agissait d'une manipulation visant à ternir la réputation du Lobby. Sanders disait vrai puisque cet attentat, orchestré par Kal'Shasar vas Neema, faisait partie de son plan visant à augmenter le sentiment d'insécurité et d'isolement à bord de la Flotte.

L'enquête menée par les Quariens prouva sans ambiguïté qu'un engin explosif avait été introduit à bord du Usela, dissimulé à l'intérieur d'un recycleur d'air fraîchement ramené de Pèlerinage par un jeune quarien. La population quarienne fut profondément choquée d'avoir été attaquée au cœur même de la Flotte. Cet attentat fut d'autant plus difficile à accepter qu'il émanait d'un groupuscule prétendant défendre les intérêts des Geth. Cela eut pour conséquence de renforcer les courants politiques les plus radicaux et notamment la ligne dure défendue par Kal'Shasar (voir page 121), ce qui était exactement l'effet recherché par ce dernier lorsqu'il organisa cette supercherie.

### L'attaque du système H327

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

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

Suite à cette attaque, les observateurs furent surpris de constater qu'en dehors du renforcement de la défense de leurs installations, les geth n'eurent aucune réaction hostile. Les Prothéens ordonnèrent en effet d'éviter toute réaction de nature à attirer d'avantage l'attention sur les Geth et pouvant risquer de mettre au jour l'existence de leurs nouveaux maîtres. Le début de la grande Assimilation (voir page 12) est proche et l'effet de surprise ne doit pas être perdu pour venger la destruction d'installations vétustes et offertes en sacrifice aux Quariens pour aider à leur intégration volontaire à la société prothéenne.

### La flotte aujourd'hui

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



## FLOTTE NOMADE

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

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

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

### Organisation

Les milliers de vaisseaux qui composent la Flotte Nomade sont organisés en cinq groupes de tailles très différentes. Chacune de ces flottilles est commandée par un membre

de la Commission de l'Amirauté et participe à la survie de l'ensemble de la Flotte en menant à bien la tâche spécifique qui lui est dévolue.

### Flotte civile

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

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

### Flotte lourde

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

### Flotte de patrouille

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





## Projets spéciaux

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

## Corps diplomatique

Enfin, le corps diplomatique est la plus petite des flottilles, ne comptant qu'une petite vingtaine de navires. Elle est en charge de la relation avec les autres espèces, notamment pour gérer les fréquents conflits qui émergent lorsque la Flotte Nomade s'installe dans un système densément peuplé ou exploité par une puissante firme interstellaire. Le corps diplomatique peut également être envoyé en délégation auprès d'une puissance étrangère, comme le Conseil de la Citadelle ou le Protectorat Volus par exemple. Il est alors escorté par des bâtiments provenant de la flotte lourde et de la patrouille.

Lorsqu'un quarien est de retour après un séjour hors de la Flotte, ou lorsqu'un étranger est exceptionnellement autorisé à monter à bord, il est dirigé vers le Lestiak, vaisseau amiral du corps diplomatique, placé sous le commandement de Tali'Zorah vas Lestiak. Ce navire, équipé d'un sas de décontamination particulièrement performant, fait alors office de douane, de zone de quarantaine et d'ambassade improvisée.

## Vie à bord

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

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

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

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

Malgré une vie précaire et le manque d'espace, les Quariens sont très attachés à la Flotte, la plupart d'entre eux ne la quittant que pour réaliser leur Pèlerinage (voir page 118). Certains navires ou individus quittent parfois la Flotte pour quelques jours, quelques mois, voir quelques années, le temps d'accomplir un objectif personnel. Bien qu'ils ne soient nullement tenus de revenir à l'issue de leur voyage, rares sont les quariens qui ne retournent pas dans ce qu'ils considèrent comme leur seul véritable foyer : la Flotte Nomade.

## Justice

Les infractions mineures sont traitées par le conseil civil de chaque navire, en s'appuyant sur un ensemble de textes rédigés par le Conclave (voir page 120). Lorsqu'un quarien commet une infraction lourde, il est conduit devant le capitaine du vaisseau pour recevoir son jugement. Bien que le conseil civil du vaisseau puisse apporter des recommandations quant à la sentence à appliquer, la tradition veut que le capitaine dispose de toute autorité pour appliquer le châtement qu'il estime le plus approprié. Il est le garant du maintien de l'ordre et de la discipline à bord de son appareil.

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

## Une errance perpétuelle ?

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

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

Il y a deux millénaires, les espèces galactiques étaient en perpétuelle expansion, ouvrant de nombreux relais vers de nouveaux systèmes, jusqu'à ce qu'ils ouvrent une voie menant à Suen, le monde d'origine des Rachni. Sans l'intervention des Krogans, la guerre séculaire qui s'ensuivit aurait pu marquer la fin de la plupart des espèces, terrassées par les féroces et impitoyables Rachni. Cette épisode sombre marqua durablement les esprits et le Conseil de la Citadelle décida que plus aucun relais ne devait être ouvert, sauf autorisation exceptionnelle. Cette décision stoppa net l'expansion effrénée qu'avaient connus les peuples galactiques jusqu'alors. Les systèmes accessibles directement via les relais cosmodésiques déjà ouverts furent entièrement colonisés, puis ce fut le tour des systèmes situés à quelques jours de vol SLM d'un relais, puis quelques semaines de vol, quelques mois...

Ainsi, lorsque les Quariens furent chassés de Rannoch, tous les mondes facilement accessibles avaient déjà été colonisés ou revendiqués. Ouvrir de nouveaux relais aurait déclenché l'ire du Conseil, quand à l'exploration des systèmes lointains, non accessibles par l'intermédiaire d'un relais, cela représentait une tâche longue et incertaine, à même d'engloutir des quantités colossales de carburant. Les Quariens envoyèrent toutefois des éclaireurs vers des systèmes lointains, mais ils se rendirent rapidement à l'évidence, la Flotte Nomade n'avait pas les moyens de financer de telles expéditions. Les seuls mondes accessibles et non colonisés par les autres espèces étaient ceux du Voile de Persée, leurs mondes, désormais aux mains des Geth. « *La faute aux Rachni !* », comme disent certains Quariens avec un mélange d'amertume et de dérision, oubliant qu'ils sont les seuls responsables du désastre engendré par la création des Geth.



## CULTURE

### Comportement

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

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

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

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

### Pèlerinage

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

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

### Préparation

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

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

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



## Le présent

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

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

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

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

## Nom de famille

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

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

- « Tali'Zorah nar Rayya » avant d'avoir réalisé son pèlerinage ;

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

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

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

## ÉCONOMIE

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

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

## Industrie

Le tissu économique de la Flotte nomade est particulièrement fragile ; si les vaisseaux quariens ont à leur bord de petites usines de fabrication et d'assemblage, ils manquent cruellement d'industries lourdes, de raffinerie ou de chantiers de construction navale. La nourriture est produite à bord des trois énormes vaisseaux agricoles et complétée par les trouvailles des vaisseaux éclairateurs, le tout étant stocké dans divers entrepôts sécurisés avant d'être distribué avec soin à l'ensemble de la Flotte. La nourriture, l'eau et les produits médicaux sortant de ces



entrepôts sont rationnés afin de mettre la Flotte Nomade à l'abri de la pénurie alimentaire ou pire, de la famine généralisée.

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

### Exploitation minière

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

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

### Ingénierie

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

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

## RELIGION

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

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

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

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

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

## GOUVERNEMENT

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

### Conclave

Le « Conclave », un corps élu démocratiquement par la population et constitué uniquement de membres de la société civile, constitue le gouvernement civil de la Flotte. Il s'occupe des décisions relatives à la vie quotidienne à bord, telles que la collecte de ressources, l'itinéraire de la Flotte, le maintien de l'ordre, la gestion de l'espace à bord, etc. Il a également un rôle consultatif lorsque des

décisions pouvant impacter l'ensemble de la population et relevant de l'autorité du pouvoir militaire doivent être prises. Un conseil regroupant les instances civiles (le Conclave) et militaires (la Commission de l'Amirauté, voir ci-dessous) est alors formé, afin de débattre de la marche à suivre. Bien que l'avis du Conclave ne soit alors que consultatif, les amiraux suivent généralement ses recommandations afin de maintenir la cohésion de la Flotte.

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

### Commission de l'Amirauté

Le Conclave est supervisé par la « Commission de l'Amirauté », un collège de cinq amiraux qui peuvent à tout moment annuler une décision prise par le Conclave. Ce droit de veto est très peu utilisé par l'Amirauté car il a un coût très élevé, l'amiral ayant usé de ce droit devant en effet démissionner dans la foulée ou être placé aux arrêts en cas de refus. Cette règle fut mise en place afin que la Commission de l'Amirauté puisse remplacer le Conclave lorsque qu'elle estime que la décision de ce dernier menace la survie de la société quarienne dans son ensemble tout en évitant les possibles abus de pouvoir de la part de l'Amirauté. Au cours des trois derniers siècles, l'Amirauté n'a utilisé son droit de veto qu'à quatre reprises, ce qui semble indiquer que ce système fonctionne plutôt bien.

À bord de chaque navire, le capitaine possède l'autorité suprême et peut décider seul de l'issue de tous les différends auquel il est confronté. Toutefois, il se repose généralement sur les conseils civils locaux afin d'éviter de prendre des décisions trop impopulaires ou pour se

décharger des problèmes qu'il considère de moindre importance. Tous les commandants de vaisseaux, quel que soit leur véritable grade, sont désignés par le titre de « capitaine ». Cette coutume reflète l'importance du pouvoir de décision d'un capitaine sur son propre vaisseau tant que ce dernier dispose de la confiance de son équipage.

### Politique quarienne

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

#### La ligne « dure »

L'amiral Kal'Shasar vas Neema (voir page 173) prône une guerre totale contre les Geth et la reprise de Rannoch, quoi qu'il en coûte. Selon lui, les Quariens ne peuvent plus errer ainsi encore longtemps, c'est une question de survie pour son peuple tout entier. Sans une politique dure et des mesures radicales, les Quariens vont disparaître au cours du siècle à venir. Selon lui, il est impératif que la militarisation de la Flotte se poursuive et que les Projets Spéciaux continuent de mettre au point des systèmes de contre-mesure permettant de vaincre les Geth.

Cette vision militariste n'était pas très populaire au sortir de la guerre, les différents revers dont les Quariens ont eut à souffrir lors des offensives contre les Geth avaient entamé le moral de la population civile, qui ne croyait plus en sa capacité à vaincre les Geth. Mais les événements de ces dernières années (voir « Nouvelle Ère », page 112), orchestrés en sous-main par Kal'Shasar lui-même, ont fini par radicaliser la population, qui voit désormais en Kal'Shasar le seul amiral capable de leur redonner espoir, même si cela doit passer par un conflit meurtrier. La Flotte ne s'est jamais portée aussi mal et quitte à mourir, autant le faire en combattant pour



Rannoch.

L'amiral Lenn'Ranis vas Senbay, qui n'a rejoint la Commission de l'Amirauté qu'en 2198, s'est rapidement rapproché de Kal'Shasar, homme expérimenté, charismatique et de plus en plus populaire. Ranis est désormais l'un de ses plus fidèles soutiens.

#### Les pro © contrôle »

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

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

L'amiral Xen est principalement soutenue par des scientifiques, des ingénieurs et par tous les quariens convaincus qu'il est encore possible de reprendre le contrôle des Geth. C'est une frange aujourd'hui minoritaire, mais qui reste respectée par une majorité de quariens. Depuis l'alliance avec les Prothéens, cette frange n'est maintenue que pour conserver les apparences afin de ne pas susciter de questionnement au sein de la population. L'amiral Xen continue à étudier les Geth avec l'aide des Prothéens, qui gardent toutefois le secret sur la manière dont ils sont parvenus à en prendre le contrôle.

#### Les © réalistes »

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

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

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

#### Neutralité

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

## FORCES MILITAIRES

### Flotte de guerre

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

### Flotte civile

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



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

L'armement de la totalité des vaisseaux civils est récent, il date de l'année 2186, année où les Quariens ont lancé un assaut massif contre les forces geth occupant Rannoch (voir page 111). Même les énormes vaisseaux agricoles ont été armés par l'installation de puissants canon Thanix. Bien coordonnée, cette impressionnante armada constitue une menace très sérieuse, mais le manque d'expérience militaire de nombreux capitaines et la conception civile des navires (faible blindage, boucliers inexistant ou peu puissants) représentent autant de faiblesses que les Geth ont su exploiter lors de la bataille de Rannoch. C'est l'amiral Zaal'Koris vas Qwib Qwib qui a la charge de commander cette armada, constituée de la majeure partie de la Flotte Nomade, à savoir près de cinquante milles navires de toutes tailles.

#### Flotte lourde

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

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

Au cours de la Guerre du Dernier Cycle, la flotte lourde s'est vue complétée par neuf frégates butariennes, vendues pour une bouchée de pain par des officiers ayant désertés l'armée de l'Hégémonie. Il s'agit de bâtiments récents et en parfait état.

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

#### Patrouille

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

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

#### Infanterie

A l'issue de la guerre contre les Geth, il ne restait qu'une poignée de membres des forces de l'ordre ; trop peu pour assurer la protection de millions de civils et faire respecter la loi. Les marines furent contraints de prendre la relève, sous le commandement de quelques amiraux, marquant du même coup l'instauration de la loi martiale. Les Quariens disposent aujourd'hui d'un corps d'infanterie de marine particulièrement entraîné et efficace, spécialisé dans le maintien de l'ordre et le combat en environnement confiné. Ils sont chargés d'assurer la sécurité à bord de la Flotte, de protéger les expéditions au sol mais également de contrôler le trafic, d'effectuer l'entretien des équipements vitaux, de superviser la distribution des vivres ou simplement de faire respecter les lois édictées par le Conclave.

L'armée quarienne utilise des armes spécifiquement conçues pour lutter contre les menaces synthétiques telles que les Geth. Ces armes reposent sur l'utilisation d'énergie focalisée et non sur l'usage de projectiles à haute vitesse, comme c'est le cas pour la plupart des armes conçues par les autres espèces. Ces armes ont également l'avantage de causer moins de dommages aux structures lorsqu'elles sont utilisées à bord d'un vaisseau.

## ■ DÉFENSE

### Cuirassés

6

### Porte-chasseurs

0

### Croiseurs

15

### Frégates

187

### Infanterie

50 000

## ■ EXEMPLE DE NOMS

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





# CHAPITRE 4





# CHRONOLOGIE



## 710

---

Utilisation du génophage.

## 1850

---

Création des Geth par les Quariens.

## 1895

---

Guerre de l'éveil.

## 1896

---

Promulgation de la loi Ershel, visant à interdire l'utilisation, la fabrication et la recherche sur les IA.

## 2171

---

18 septembre : l'Hégémonie rompt ses relations diplomatiques avec le Conseil et ferme son ambassade sur la Citadelle.

## 2186

---

17 janvier : destruction du système Bahak.

21 octobre : découverte de Erreur : source de la référence non trouvée sur Eden Prime par le commandant Shepard. Point de départ de la période dite du Prodrome.

3 décembre : utilisation du creuset. Fin de la Guerre du Dernier Cycle.

## 2187

---

2 avril : la Nouvelle Hégémonie lance un appel aux butariens expatriés afin qu'ils rentrent sur Khar'Shan.

## 2189

---

19 décembre : Erreur : source de la référence non trouvée lance le réveil des Arches.

## 2190

---

Promulgation de la loi Eshel-2, qui renforce la loi éditée en 1896 et l'étend à la recherche sur les épaves de Moissonneurs.

## 2194

---

21 août : Les geth sont asservis par les prothéens.

29 novembre : premier contact des prothéens avec les butariens.

## 2195

---

3 janvier : les butariens rendent hommage aux prothéens.

19 février : les butariens inféodés s'isolent dans leur espace.

2 octobre : premier contact des prothéens avec les hanari.

8 décembre : mise en place de la « Gouvernance Prothéenne » au sein de la Primauté Éclairée.

## 2199

---

7 mai : les prothéens entrent en contact avec l'amiral Kal'Shasar vas Neema.

## 2203

---

7 avril : Assassinat de Urdnot Wrex.

## 2205

---

4 mars : Erreur : source de la référence non trouvée simule son enlèvement de la base de Tau Volantis. Point de départ du scénario « Tau Volantis : Renaissance ».

## 2206

---

Célébration des 20 ans de la fin de la Guerre du Dernier Cycle.

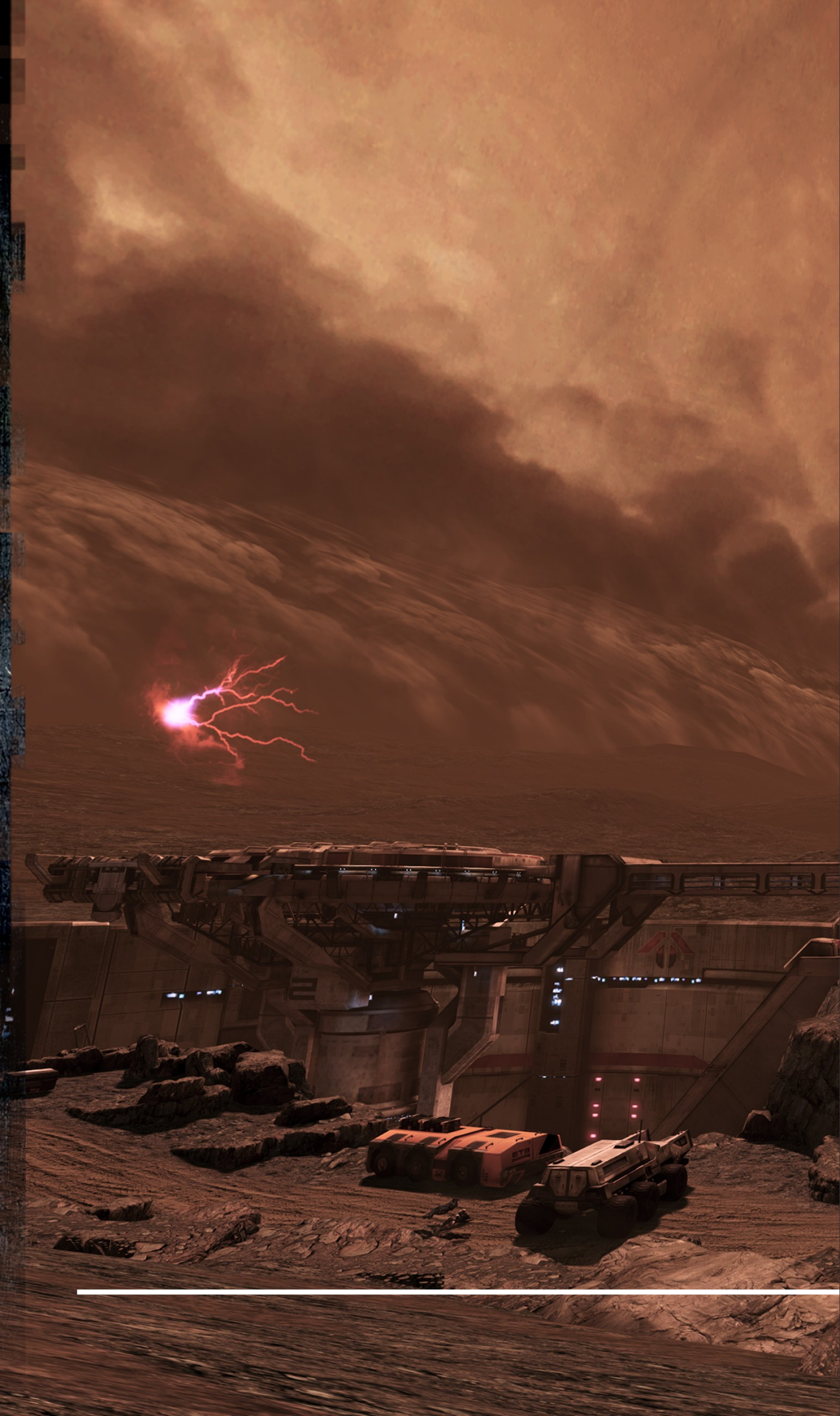
## 2207

---

13 janvier : chute de la Citadelle. Point de départ de la période dite de l'Assimilation.

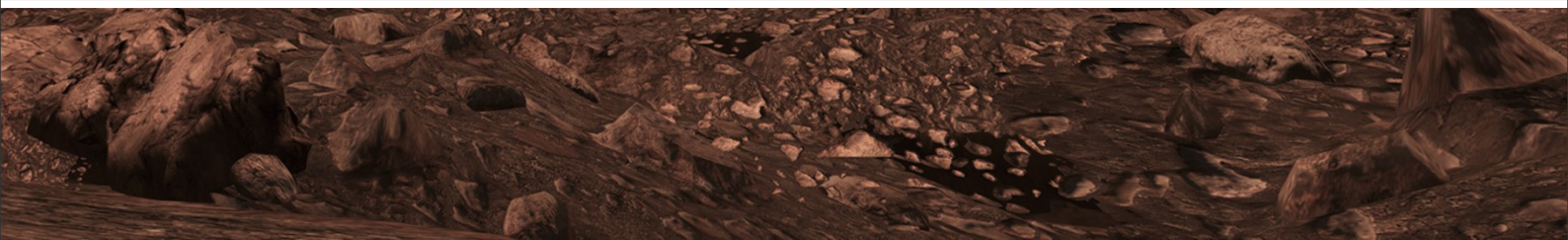


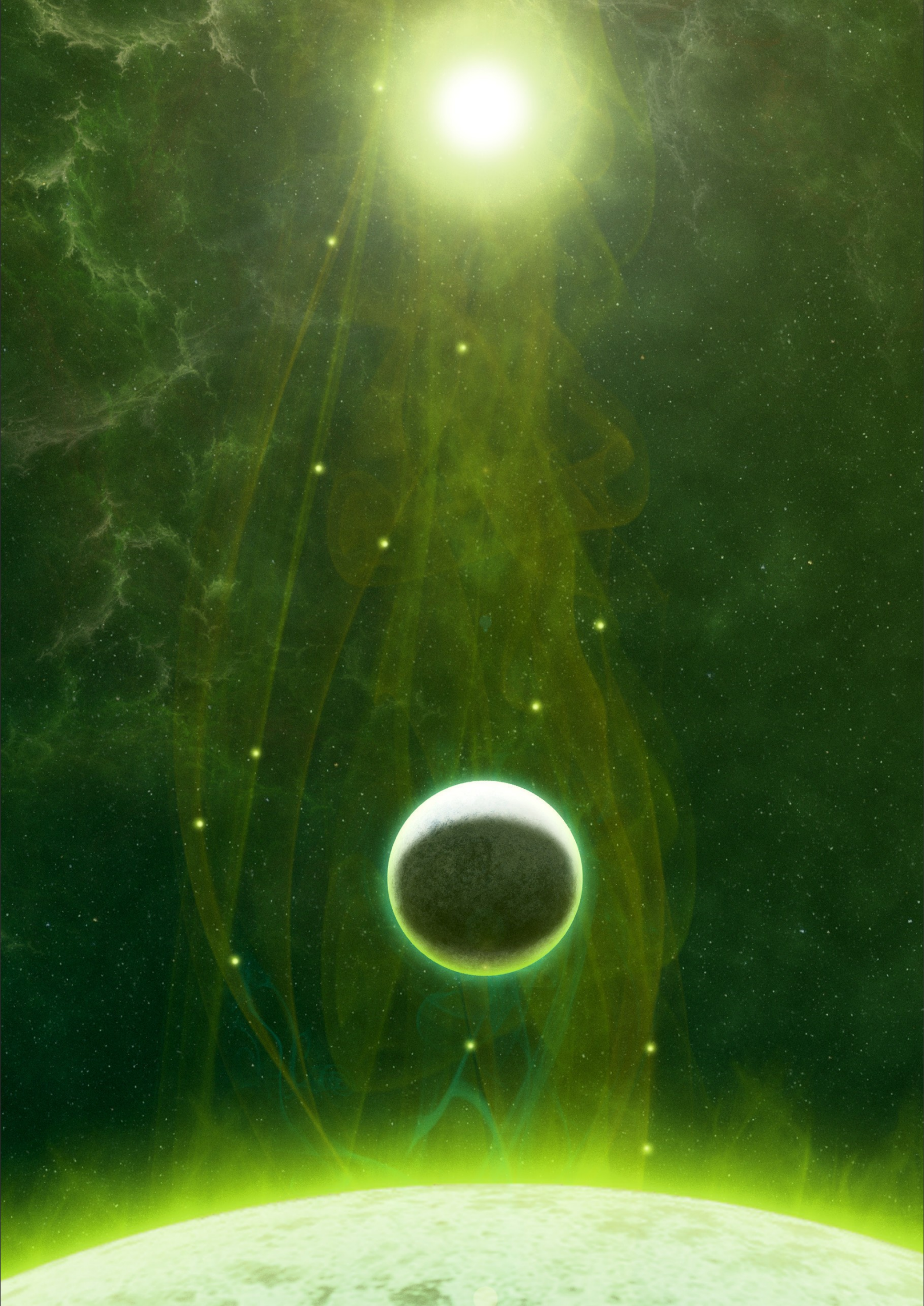
# CHAPITRES





LIEUX





# ESPACE CONCILIEN

## MONDES ASARI

### Cyone

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien			
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse Siléenne			
<b>SYSTÈME</b>	Kypladon			
<b>POPULATION</b>	245 000 000			
<b>CAPITALE</b>	Polos			
<b>FONDATION</b>	322			
<b>ESPÈCE</b>	Asari			
<b>PRESSION</b>	0,84 atm		<b>TEMPÉRATURE</b>	23° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,95 g		<b>SATELLITES</b>	0

Cyone est un monde-éden fortifié sous la protection de plusieurs matriarches asari. Il est devenu célèbre au sein des populations asari pour avoir résisté sans relâche aux nombreuses attaques menées par les krogans durant leur rébellion.

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

Durant la Guerre du Dernier Cycle, les matriarches de Cyone ont proposé à l'Alliance Interstellaire de fournir leurs vaisseaux en carburant en échange de l'aide des humains pour défendre la planète.


Les forces de l'Alliance ont accepté et établi plusieurs avant-postes dans le système. Elles ont été rejointes par un petit détachement d'une milice privée turienne travaillant pour un conglomérat ayant des intérêts sur Cyone.

Peu après, les quariens y ont envoyé un détachement militaire, en échange d'un approvisionnement en carburant pour leur flotte de guerre.

L'union de membres de ces quatre espèces pour défendre cette planète stratégique a permis de repousser tous les assauts des moissonneurs. Bien que la planète ait subi de nombreux dégâts du fait des bombardements spatiaux, aucune force de moissonneur n'a réussi à en fouler le sol.

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

### LESSUS

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien			
<b>SECTEUR</b>	Nimbus			
<b>SYSTÈME</b>	Mesana			
<b>POPULATION</b>	931 000			
<b>CAPITALE</b>	Marya			
<b>FONDATION</b>	473			
<b>ESPÈCE</b>	Asari			
<b>PRESSION</b>	0,75 atm		<b>TEMPÉRATURE</b>	38° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,23 g		<b>SATELLITES</b>	0

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

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





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

Le monastère met l'accent sur le sacrifice de l'individu au bénéfice de la communauté. Les Ardat-Yakshi latentes et déclarées qui ont démontré leur capacité à contrôler leur affection peuvent se voir offrir la possibilité de réintégrer la société asari après avoir passé assez de temps sur Lessus. Les Ardat-Yakshi déclarées dont le profil psychologique ne montre ni capacité pour l'empathie ni penchant pour la rééducation sont confinées à vie au monastère.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, le monastère a été attaqué par les moissonneurs afin de kidnapper les Ardat-Yakshi pour les transformer en puissants et terrifiants hybrides de combat, les « furies ». La probatrice Samara Nyxoni s'est rendue sur place pour tenter de protéger le monastère, où deux de ses filles séjournaient, mais sans succès. Le monastère a été intégralement détruit.

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

## Lusia

RÉGION	Espace Concilien	
SECTEUR	Nébuleuse d'Athéna	
SYSTÈME	Tomaros	
POPULATION	1 700 000 000	
CAPITALE	Monoï	
FONDATION	505	
ESPÈCE	Asari	
PRESSION	1,06 atm	TEMPÉRATURE 12° C
GRAVITÉ	1,2 g	SATELLITES 0



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

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

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

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

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

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

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

## Nevos

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse Siléenne	
<b>SYSTÈME</b>	Teyolia	
<b>POPULATION</b>	669 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Astella	
<b>FONDATION</b>	430	
<b>ESPÈCE</b>	Asari	
<b>PRESSION</b>	1,07 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 23° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,11 g	<b>SATELLITES</b> 0



Découvertes par des exploratrices asari en l'an 430, Nevos est un monde-éden luxuriant qui abrite une colonie asari florissante. On y trouve des plages de sable fin et des lunes jumelles, offrant un cadre romantique qui attire de nombreux touristes. Il existe également des arcologies en forme de spirale construites sur des falaises, au sein desquelles d'importantes affaires commerciales sont traitées. Même si la planète est colonisée depuis des siècles, Nevos semble échapper aux régulations et à la surveillance. Par conséquent, un certain nombre de lobbies politiques influents se sont établis sur la planète.


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

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

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

## Niacal

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse d'Athéna	
<b>SYSTÈME</b>	Orisoni	
<b>POPULATION</b>	6 900 000	
<b>CAPITALE</b>	Aurolis	
<b>FONDATION</b>	177	
<b>ESPÈCE</b>	Asari	
<b>PRESSION</b>	2,99 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 54° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,27 g	<b>SATELLITES</b> 0



Niacal est une planète luxuriante, dont la vie photosynthétique est abondante, ce qui a pour conséquence des concentrations en oxygène bien plus élevées que sur d'autres mondes-éden. L'atmosphère y


est tolérable durant quelques heures mais très vite, la sur-concentration en oxygène devient toxique et dangereuse. Les colons asari qui y sont implantés ont construit des bâtiments étanches et utilisent des masques respiratoires. L'économie de Niacal est principalement tournée vers l'agriculture et les biotechnologies. De nombreuses cultures OGM y sont produites.

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

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

## Sanves

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse d'Athéna	
<b>SYSTÈME</b>	Lalessa	
<b>POPULATION</b>	613 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Ethéaï	
<b>FONDATION</b>	544	
<b>ESPÈCE</b>	Asari	
<b>PRESSION</b>	0,96 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 25° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,95 g	<b>SATELLITES</b> 0



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

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

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



## Thessia

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Nébuluse d'Athéna	
<b>SYSTÈME</b>	Parnitha	
<b>POPULATION</b>	4 713 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Serrice	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	Asari	
<b>PRESSION</b>	0,96 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 25° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,1 g	<b>SATELLITES</b> 0



Le monde d'origine des asari, Thessia, est le centre économique le plus important de la Voie Lactée. Il a été surnommé « la perle de la galaxie », « l'apex de la démocratie » ou encore « le cœur brûlant de l'amour galactique ».


Thessia possède un environnement riche en élément zéro, au sein duquel des formes de vie uniques ont pu se développer. On peut y trouver nombre d'espèces biotiques et beaucoup d'autres qui résistent simplement aux effets de cet élément. Les voyages vers cette planète font l'objet d'une régulation stricte, mais la contrebande demeure un véritable problème. Les réserves de la planète en élément zéro sont si abondantes qu'elles influencent nettement le cours de l'ézo à travers toute la galaxie.

Thessia n'a connu aucun conflit externe ou interne depuis des siècles. Par ailleurs, elle présente un taux remarquablement faible de maladie, de criminalité ou de famine, et profite d'une économie stable soutenue par de riches colonies et de vastes réserves d'élément zéro.

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

## Tratégos

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Nimbus	
<b>SYSTÈME</b>	Pelion	
<b>POPULATION</b>	294 000	
<b>CAPITALE</b>	Mentra	
<b>FONDATION</b>	531	
<b>ESPÈCE</b>	Asari	
<b>PRESSION</b>	0,76 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> -42° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,95 g	<b>SATELLITES</b> 0



Principalement constituée de glace, à l'exception de quelques mers liquides au niveau de l'équateur, Tratégos connaît les hivers les plus froids de toutes les colonies asari, ce qui lui vaut d'approcher la seconde catégorie d'habitabilité. Les colons de Tratégos constituent un peuple rude, qui profite des mois d'hiver pour mettre les

nouveaux arrivants à l'épreuve afin de vérifier s'ils sont suffisamment endurants pour vivre sur ce monde gelé.

Tratégos est la seconde planète abritant un monastère dédié aux Ardat-Yakshi.

Lorsque Lessus fut prise, le gouvernement asari apprit que les moissonneurs étaient sur le point d'envahir Tratégos. La probatrice T'Ronis y fut dépêchée en urgence. Traumatisé par l'horreur que représente les furies, le gouvernement souhaitait à tout prix que les événements de Lussus ne se reproduisent pas.

Sa mission fut donc d'exterminer toutes les pensionnaires du monastère, afin d'éviter qu'elles ne tombent entre les mains des moissonneurs. Bien sûr, les détails ne furent pas rendus publiques, et cette odieuse mission est encore aujourd'hui classée secret défense. Officiellement, les pensionnaires ont été tuées par les Moissonneurs.

## MONDES ELCORS

### Dekuuna

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Phontes	
<b>SYSTÈME</b>	Nébuluse Siléenne	
<b>POPULATION</b>	2 120 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Séreuun / Malvuon	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	Elcors	
<b>PRESSION</b>	4,02 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 29° C
<b>GRAVITÉ</b>	4 g	<b>SATELLITES</b> 0



Sur Dekuuna, la planète d'origine des Elcors, la pesanteur est si élevée que la formation de reliefs est très limitée. Ainsi, les plus hautes montagnes ont l'aspect de modestes collines, les abysses océaniques s'enfoncent à peine à plus d'un kilomètre et la majeure partie des terres émergées est constituée de vastes plaines fertiles. Dekuuna regorge de ressources naturelles précieuses (gisements de métaux rares, vastes étendues forestières, faune et flore abondantes, etc.) dont l'exploitation est strictement réglementée par les lois Elcors afin d'en assurer la préservation pour les générations futures.

Les zones de vie elcores connaissent une alternance très marquée entre une saison humide et une saison sèche. Les Elcors primitifs avaient pour habitude de migrer au fil des saisons afin de bénéficier en permanence d'un climat agréable et propice à l'agriculture. Aujourd'hui, bien que cette tradition soit obsolète du fait du progrès technologique, de nombreux Elcors continuent à la perpétuer. La conséquence la plus visible en est l'existence de deux capitales planétaires.

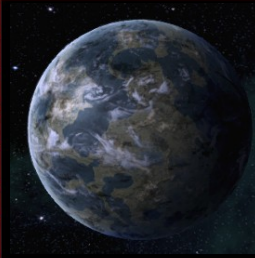
Il est très rare de rencontrer des visiteurs xéno sur Dekuuna. L'écrasante pesanteur, à peine tolérable pour un krogan robuste, est littéralement insupportable pour les autres espèces. Un humain soumis à une telle gravité

éprouve les plus grandes difficultés à se déplacer, le moindre geste nécessitant de déployer des efforts considérables. L'organisme est également mis à rude épreuve : la respiration est difficile et le cœur n'est plus en mesure de faire circuler le sang correctement, ce qui provoque des troubles de la vision, de fortes migraines, des pertes de conscience, voire des arrêts cardiaques pour les personnes les plus fragiles. Une exposition prolongée à cet environnement conduit inévitablement à la mort, un cœur en bonne santé ne pouvant tolérer de telles conditions plus de quelques jours. Ainsi, les rares visiteurs xéno portent d'onéreuses combinaisons antigrav, dont la technologie est comparable à celle utilisée pour générer les boucliers cinétiques des armures de combat, à la différence que le champ de gravité est appliqué sur le corps du porteur et non à la surface de la combinaison.

## MONDES GALARIENS

### Sur'Kesh

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Bassin d'Annos	
<b>SYSTÈME</b>	Pranas	
<b>POPULATION</b>	10 300 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Talat	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	Galariens	
<b>PRESSION</b>	1,42 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 25° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,94 g	<b>SATELLITES</b> 1



Monde natal des Galariens, Sur'Kesh est une planète alternant océans et continents couverts d'une végétation dense et luxuriante. Son climat chaud et humide a permis le développement de vastes jungles abritant une biodiversité particulièrement riche et souvent dangereuse pour les imprudents et les touristes de passage. Les Galariens ne sont pas peu fiers de la beauté sauvage de leur monde natal et mettent tout en œuvre pour préserver l'équilibre écologique naturel de Sur'Kesh.

Au cours de leurs premières phases de développement technologique, les Galariens, comme de nombreuses autres espèces évoluées, ont été confrontés à de graves problèmes de pollution. Rapidement, ils ont pris conscience de la valeur inestimable de leur écosystème et ont instauré de nombreuses réglementations afin de continuer à prospérer tout en évitant la surpopulation et en préservant le renouvellement des ressources naturelles. Il est particulièrement rare qu'un peuple ayant atteint un tel niveau technologique parvienne à maîtriser aussi finement et durablement son empreinte écologique.

Seules les villes et les centres industriels émergent des vastes forêts tropicales couvrant la majeure partie des terres émergées. Ces zones sont méticuleusement entretenues et aménagées, de manière à ce que la lumière du soleil puisse idéalement baigner le sol et que les chemins tracés dans la jungle demeurent praticables malgré la repousse rapide de la végétation. Les Galariens

étant amphibiens, l'eau constitue une ressource particulièrement importante pour leur organisme. Abondante sur Sur'Kesh, elle est collectée, assainie et distribuée en grande quantité grâce à des installations considérées comme vitales pour le bien-être de la population.

Au cours du dernier millénaire, la chlevère, une herbe fertilisante native de Sur'Kesh, est devenue le produit le plus exporté de l'espace galarien. Elle est en effet particulièrement prisée pour son efficacité dans les processus de terraformation.

Grâce à sa position dans la galaxie, loin du point d'entrée utilisé par les Moissonneurs lors de leur invasion, Sur'Kesh n'a connu aucune destruction durant la Guerre du Dernier Cycle. C'est la seule planète native d'un peuple évolué qui ait été totalement épargnée par ce conflit.

Se rendre sur Sur'Kesh est particulièrement difficile pour les xénos, y compris pour les alliés de longue date. Les Galariens sont en effet très pointilleux sur le respect des règles d'immigration afin de protéger leurs intérêts stratégiques et d'éviter un tourisme de masse néfaste pour l'environnement. Les Galariens craignent plus que tout l'espionnage industriel et ne tiennent pas à ce que l'on découvre ce qu'il se passe dans certains de leurs laboratoires ultra-secrets ! Les Galariens ont en effet choisi de ne pas mener leurs recherches et expériences sensibles sur des mondes lointains et isolés mais sur Sur'Kesh, la planète la plus sécurisée et la mieux surveillée de l'Espace Concilien.

### Mannovai

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	Bassin d'Annos	
<b>SYSTÈME</b>	Vergas	
<b>POPULATION</b>	1 870 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Thulé	
<b>FONDATION</b>	-531	
<b>ESPÈCE</b>	Galariens	
<b>PRESSION</b>	1,03 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 21° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,1 g	<b>SATELLITES</b> 2



Mannovai est une colonie de première importance pour les Galariens, et ce à plusieurs titres. Tout d'abord, avec les colonies Jaëto et Nasurn, elle fait partie des trois premiers mondes colonisés par les Galariens dans les années qui ont suivi la découverte du relais cosmodésique présent aux confins de leur système natal. Mannovai est également la colonie la plus peuplée et la plus prospère de l'espace Galarien. Enfin, elle fait figure de capitale culturelle avec ses nombreux musées d'art et d'histoire et ses universités prestigieuses, dont la célèbre université d'Itarus, spécialisée en xéno-histoire et en xéno-anthropologie.

En 1785, l'Hégémonie Butarienne accusa l'Union Galarienne d'espionnage industriel à grande échelle, avec pour conséquence, d'énormes pertes financières pour



plusieurs conglomérats butariens de première importance. Face aux dénégations de l'Union et à son refus de dédommager les entreprises butariennes, l'Hégémonie répondit par les armes en bombardant Mannovai sans sommations. Cette agression militaire provoqua la consternation des Espèces Conciliennes ; l'Hégémonie fut condamnée à payer des dédommagements colossaux à l'Union Galarienne, qui ne reçut jamais le moindre crédit de la part des Butariens... Le fait que l'Union n'ait que très mollement réclamée son dû fait dire à certains observateurs que les accusations des Butariens étaient probablement fondées.

Au cours de ce bombardement, de nombreuses œuvres d'art furent sauvées de la destruction par des anthropologistes Asari qui les exfiltrèrent in-extremis vers Thessia au péril de leur vie. Ces œuvres, dont certaines remontaient à la colonisation de Mannovai, furent ensuite exposées dans les plus grands musées de Serrice, sur Thessia. Cet événement, somme toute mineur, fut pourtant à l'origine d'un long bras de fer diplomatique entre les Asari et les Galariens. Ces derniers souhaitaient légitimement recouvrer leurs œuvres, mais les Asari considéraient qu'il n'y avait pas de lieu plus sûr que Thessia pour conserver ces trésors de l'histoire galactique. Ce n'est que quatre cents ans plus tard, en 2186, que les Galariens finirent par obtenir gain de cause et purent rapatrier leurs précieuses œuvres sur Mannovai. Ironie de l'histoire, Mannovai fut l'un des rares mondes galariens touchés par les attaques des Moissonneurs et les œuvres fraîchement rapatriées de Thessia furent détruites lors d'un bombardement.

Depuis que les Galariens ont découvert le vin, ce breuvage est devenu la boisson à la mode au sein de la classe moyenne, provoquant une explosion de la demande. Afin d'y répondre et de réduire les importations en provenance de l'Alliance, plusieurs entreprises affiliées au clan Narra ont récemment implanté de vastes vignobles sur Mannovai. L'Alliance a répliqué par de nombreuses campagnes publicitaires vantant le savoir-faire millénaire des Humains en la matière, sans grand succès. Aujourd'hui, on commence à trouver du vin galarien, médiocre mais bon marché, dans les centres commerciaux humains, au grand désespoir des producteurs de l'Alliance.

## Halegeuse

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien		
<b>SECTEUR</b>	Bassin d'Annos		
<b>SYSTÈME</b>	Pranas		
<b>POPULATION</b>	129 000 (orbitale)		
<b>CAPITALE</b>	-		
<b>FONDATION</b>	-560		
<b>ESPÈCE</b>	Galariens		
<b>PRESSION</b>	0,98 atm	<b>TEMPÉRATURE</b>	-180° C
<b>GRAVITÉ</b>	2,2 g	<b>SATELLITES</b>	37

Peu après la découverte des relais cosmodésiques, le développement rapide de l'exploration spatiale galarienne a conduit à une explosion de la demande en hélium-3 raffiné. Halegeuse, une géante gazeuse située à proximité de Sur'Kesh, est alors devenu un objet de convoitise pour toutes les entreprises spécialisées dans l'exploitation de ressources spatiales. Rapidement Halegeuse et seize de ses satellites telluriques riches en métaux rares furent couverts d'engins d'extraction et de raffinement.

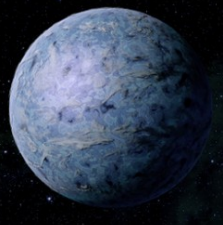
Durant plus d'un millénaire, Halegeuse est restée la seule source d'Hélium-3 exploitée par les Galariens ; une exploitation si intense que les astronomes galariens ont constaté une baisse mesurable de la masse totale de la planète, de l'ordre de un milliardième de pourcent. Cela peut sembler infime, mais pour un astre considéré comme inépuisable du fait de sa taille, cela représente un exploit sans précédent.

La planète a été baptisée Halegeuse en l'honneur de la corporation du même nom, un regroupement de plusieurs clans ayant œuvré à la construction de formidables boucliers protégeant les colonies installées sur les satellites. Les satellites d'Halegeuse sont en effet soumis à d'importants bombardements de rayonnements et de particules à très haute énergie, obligeant les colons à bâtir leurs cités sous la surface, protégées par une épaisse couche de roche et de puissants boucliers.

La corporation Halegeuse a été dissoute il y a plus d'un millénaire, mais le nom est devenu le symbole de l'innovation et de la coopération dont sont capables les Galariens. Sans les efforts et la ténacité de ces pionniers, le programme d'exploration spatial galarien n'aurait pas rencontré le succès fulgurant qu'on lui connaît.

## MONDES HANARI

### Kahjé

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien		
<b>SECTEUR</b>	Amas de Kuhn		
<b>SYSTÈME</b>	Adall		
<b>POPULATION</b>	7 300 000 000		
<b>CAPITALE</b>	Eshan		
<b>FONDATION</b>	-		
<b>ESPÈCE</b>	Hanari / Dell		
<b>PRESSION</b>	1,2 atm	<b>TEMPÉRATURE</b>	32° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,1 g	<b>SATELLITES</b>	1

Kahjé est le monde natal des Hanari. Sa surface, recouverte à 90 % par un vaste océan surnommé « l'Englobe », est constellée d'une multitude d'îles aux dimensions modestes, la plus vaste couvrant à peine 25 000 kilomètres carrés, soit l'équivalent de l'île connue sur Terre sous le nom de « Sardaigne ». La plupart des îles sont aujourd'hui occupées par les Drells, qui utilisent leurs terres fertiles pour l'agriculture et l'élevage. L'océan planétaire constitue quand à lui, l'espace vital des Hanari.



Il est parsemé de cités sous-marines, de fermes aquatiques et d'une multitude d'installations industrielles. Contrairement aux pratiques de nombreuses autres espèces, l'océan de Kahjé est traité avec un grand respect par les Hanari, qui veillent à chaque instant à en limiter la pollution et la surexploitation. Il s'agit sans aucun doute de l'océan situé sur une planète habitée par une société industrielle, le mieux préservé et le plus écologiquement durable.

La chaleur émise par l'étoile blanche à haute énergie du système Adall provoque la vaporisation de l'eau à la surface de Kahjé, créant une épaisse couverture nuageuse qui enveloppe en permanence la planète. L'atmosphère, principalement composée d'oxygène, d'hydrogène et d'azote, est parfaitement adaptée à la vie organique, qui est d'ailleurs particulièrement abondante sur les rares terres émergées. Toutefois, le climat très humide provoque diverses pathologies chez les Drells, qui ont dû se résoudre à vivre à l'intérieur de cités-dômes hermétiques à l'atmosphère contrôlée.

Kahjé abrite de nombreuses ruines prothéennes, qui sont à l'origine de la religion instaurée et pratiquée par les Hanari, marquant fortement de son empreinte leur société toute entière. Le Mont Vassa, un volcan subaquatique, se trouve au cœur de l'un des plus importants sites archéologiques prothéens. Il représente sans aucun doute le lieu le plus sacré et le plus emblématique de la culture Hanari.

## Belan

RÉGION	Espace Concilien		
SECTEUR	Amas de Kuhn		
SYSTÈME	Orphu		
POPULATION	431 000 000		
CAPITALE	Whitecap		
FONDATION	934		
ESPÈCE	Hanari / Drell / Galarien / Asari / Humain		
PRESSION	0,9 atm		TEMPÉRATURE 28° C
GRAVITÉ	1,1 g		SATELLITES 2

Belan est un monde-éden colonisé par les Hanari sur lequel coexistent pacifiquement plusieurs espèces. Les terres émergées sont occupées par quelques Drells, mais également par des Galariens, des Asari et des Humains. Colonie très ancienne et particulièrement prospère, Belan constituait pour les Hanari, une des principales zones d'échange avec les espèces aliens.

Au début de l'année 2185, une comète extra-solaire nommée CR1331 Kingou, s'approcha dangereusement de la colonie. Sa trajectoire chaotique rendait les calculs particulièrement complexes et les experts se perdaient en conjectures sans pouvoir définir si Belan risquait d'être percutée ou non. Par mesure de précaution, la Primauté demanda aux Turien l'envoi d'un cuirassé afin de détruire l'astéroïde. Toutefois, le rapport rassurant de l'Institut Turien d'Étude des Objets Cosmiques (ITEOC), dissuada la

Hiérarchie de déployer un navire de guerre. Celle-ci se contenta donc d'envoyer une sonde d'observation scientifique.

Pourtant, quelques semaines plus tard, la comète frôla Belan sans la heurter mais causant d'importants dégâts. Les forces gravitationnelles induites par la masse de l'énorme objet cosmique provoquèrent des tsunamis géants sur plus de la moitié de la planète. Toutes les villes côtières furent inondées. Les citées sous-marines des Hanari situées près des côtes furent dévastées par la puissance des courants marins et les débris ramenés des terres par le reflux des eaux.

Le bilan fut particulièrement lourd : plus d'un million de victimes et près de dix millions de réfugiés. Le Conseil de la Citadelle déclara immédiatement l'état d'urgence et initia un plan d'aide galactique pour venir en aide aux réfugiés. Dans le même temps, le gouvernement Turien et les scientifiques de l'ITEOC furent l'objet de critiques virulentes. Selon les observateurs extérieurs, jamais un tel événement n'aurait dû se produire. Cette affaire était indigne du sérieux et du professionnalisme Turien.

L'année suivante, Belan fut durement affectée par la Guerre du Dernier Cycle, mais les destructions touchèrent principalement les citées terrestres, épargnant les cités sous-marines des Hanari. Belan constitue d'ailleurs le seul monde Hanari directement touché par cette guerre.

Aujourd'hui, la planète doublement meurtrie a été massivement désertée par les espèces terrestres. Les Hanari, peu impactés par ces événements, n'ont pas quitté leurs cités marines et font de gros efforts pour encourager les espèces aliens à revenir s'installer sur Belan.

## MONDES KROGANS

### DMZ Krogane

À leur apogée, les Krogans disposaient d'un vaste réseau de colonies à travers toute la galaxie. Mais la rébellion krogane et le génophage ont mis ce peuple à genoux et enclenché le long déclin de l'espèce. Au fil des siècles, les Krogans se sont regroupés sur Tuchanka, abandonnant peu à peu les colonies dont ils n'avaient pas été chassés.

Aujourd'hui, la seule région galactique appartenant officiellement aux Krogans est la « DMZ Krogane », le secteur hébergeant Tuchanka. Toutes les planètes présentes dans cette région ont été massivement exploitées par les Krogans durant la rébellion et ne sont plus aujourd'hui que des mondes stériles et inhabités, dont les ressources ont été exploitées jusqu'à épuisement total. Ainsi, il n'est pas abusif d'affirmer que la seule planète réellement occupée par les Krogans aujourd'hui est Tuchanka.

On peut toutefois noter quelques planètes sous domination Krogane dans les Systèmes Terminus ou la Travée de l'Attique, mais que l'on ne peut pas réellement qualifier de colonies car elles ne sont affiliées à aucune organisation agissant au nom du peuple krogan. Elles sont




généralement habitées par une poignée d'individus isolés appartenant à des gangs armés qui s'y installent afin d'exploiter les ressources de la planète.

Bien que la DMZ soit un secteur appartenant aux Krogans, ces derniers n'en sont pas totalement maîtres. La « Mission d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne » (MEDC) y est toujours active, contrôlant les allers et venues de tous les vaisseaux croisant dans la zone.

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle et l'instauration du gouvernement de la Coalition, le MEDC a assoupli son contrôle, en autorisant notamment des Krogans à intégrer la structure. Le départ du MEDC et la rétrocession totale de l'espace Krogan constitue toujours un enjeu politique majeur. La Coalition œuvre dans ce sens, mais le Conseil estime que les garanties de stabilité à long terme ne sont pas encore suffisantes.

## Tuchanka

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	DMZ Krogane	
<b>SYSTÈME</b>	Aralakh	
<b>POPULATION</b>	2 000 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Pas de capitale officielle	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	Krogans	
<b>PRESSION</b>	1 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 36° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,14 g	<b>SATELLITES</b> 0

Tuchanka, le monde d'origine des Krogans, peut se vanter de posséder des températures extrêmes, des maladies virulentes et des prédateurs mortels. Parsemée de cratères, de déchets radioactifs, de cendres, de déserts de sel et de mers alcalines: Tuchanka est aujourd'hui une planète hostile à la vie.

Il y a plusieurs milliers d'années, Tuchanka était pourtant un monde fertile baignant dans la chaleur de son étoile de classe F, Aralakh (mot issu du dialecte utilisé par le clan Raik et signifiant « Ciel de la colère »). D'épaisses jungles recouvraient sa surface et plongeaient leurs racines dans une mer limoneuse peu profonde. La vie s'épanouissait et suivait son cours normal, jusqu'au jour où les Krogans découvrirent la fission de l'atome. Ainsi, vers l'an 1900 avant notre ère, Tuchanka fut engloutie dans un ouragan nucléaire et le long hiver qui s'ensuivit extermina la quasi-totalité de la faune et de la flore. La majorité de la population s'abrita dans des abris souterrains et la culture krogane bascula progressivement dans un âge de ténèbres dominé par des clans tribaux. La population stagna à un niveau très faible durant les 2000 ans qui suivirent.

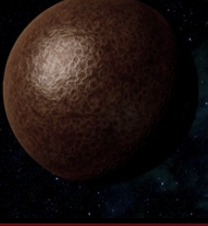
Le premier contact avec les Galariens fut un signe de renaissance. Ces derniers installèrent un vaste « voile » spatial, constitué d'un ensemble de tours installées au sol et de stations orbitant au point Lagrange L1. Le voile, toujours présent aujourd'hui, protège la planète des

radiations de son étoile et permet d'abaisser son albédo. Toutes les tours furent ensuite détruites à l'exception d'une seule, qui est aujourd'hui connue à tort sous le nom de « Voile ». Celle-ci n'a en effet plus aucun lien avec le voile spatial puisqu'elle fut modifiée afin de disperser dans l'atmosphère des éléments chimiques permettant de contrôler le climat et de nettoyer l'atmosphère des éléments radioactifs encore présents.

Toutes ces mesures permirent de diminuer l'albédo et ainsi d'amorcer une augmentation globale des températures. En l'espace de quelques décennies, la planète fut de nouveau habitable. Les Krogans amenés sur des mondes moins hostiles par les Galariens se multiplièrent de façon exponentielle et repartirent à la conquête de leur monde.

Il est très rare que des non krogans se rendent sur Tuchanka. Il s'agit en effet d'une planète hostile et dangereuse. L'immense majorité des espèces recensées pratique la prédation sous une forme ou sous une autre. La végétation elle-même est carnivore. L'exploration des zones non protégées est ainsi fortement déconseillée aux voyageurs. Les visiteurs atterrissent sur Tuchanka à leurs risques et périls, le MEDC n'organisant aucune mission de sauvetage.

## Durak

<b>RÉGION</b>	Espace Concilien	
<b>SECTEUR</b>	DMZ Krogane	
<b>SYSTÈME</b>	Aralakh	
<b>POPULATION</b>	0	
<b>CAPITALE</b>	-	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	-	
<b>PRESSION</b>	Traces	<b>TEMPÉRATURE</b> 348° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,22 g	<b>SATELLITES</b> 0

Durak est un roc laminé par la chaleur et perdu sous l'éclat aveuglant de son étoile, Aralakh. Il lui arrive parfois de retenir quelques poches de gaz, apportées par le puissant vent solaire d'Aralakh, mais qui finissent inévitablement par être balayées par ce même vent.

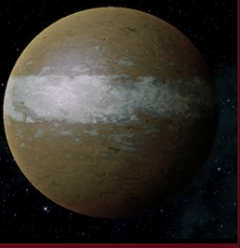
Ce monde présente quelques gisements de métaux lourds, exploités sporadiquement par les Krogans à leur apogée. Au sortir de la Rébellion, les cinq clans en activité sur la planète s'entre-déchirèrent pour s'octroyer les droits d'un filon d'iridium particulièrement précieux. Les cinq chefs de guerre convinrent alors d'un Clash afin de négocier une trêve. Malheureusement, ils arrivèrent tous les cinq avec l'intention de trahir leurs confrères. Tandis que les chefs et leurs seconds se rassemblaient, toutes leurs bases furent détruites simultanément par des tirs de canon à hyper-vélocité.

Réduits à pouvoir seulement survivre de la nourriture, de l'eau et de l'air que contenaient leurs combinaisons, isolés sur la planète et sans possibilité d'appeler à l'aide, les chefs de guerre se sont visiblement entretenus. Sur Tuchanka, les



descendants des cinq « clans de Durak » sont toujours en désaccord quant au dernier survivant de ce combat.

## Kruban

RÉGION	Espace Concilien	
SECTEUR	DMZ Krogane	
SYSTÈME	Aralakh	
POPULATION	0	
CAPITALE	-	
FONDATION	-	
ESPÈCE	-	
PRESSION	47,3 atm	TEMPÉRATURE 728° C
GRAVITÉ	0,7 g	SATELLITES 0

Kruban est une planète-serre de type vénusienne, en orbite synchrone autour de son étoile. Sa surface, perpétuellement obscurcie par des nuages de soufre et de dioxyde de carbone, présente une pression et des températures extrêmes, incompatibles avec toute forme de vie.

Le premier groupe de Krogans envoyé dans l'espace par les Galariens peu après leur découverte, demanda à se rendre sur Kruban. Les Galariens crurent d'abord à une méprise, Kruban devant son nom à un paradis mythologique krogan. En réalité, durant les années précédant l'apocalypse nucléaire, les astronomes krogans avaient déterminé avec précision la nature terriblement hostile de Kruban. Durant les millénaires qui suivirent, la planète est devenue la source d'un mythe : Kruban constituerait l'épreuve ultime permettant à un krogan de mettre sa robustesse à l'épreuve.

Ainsi, depuis des siècles, quelques Krogans se posent régulièrement sur Kruban et quittent leur vaisseau, nus, pour essayer de prouver leur « Kroganitude ». La surface de la planète est jonchée des épaves érodées de leurs vaisseaux. A ce jour, un seul d'entre eux, Shath Norda, est revenu vivant de son expédition sur Kruban, non sans s'être fait broyer la plupart des os et endommager les quatre poumons par les gaz sulfuriques brûlants. Norda s'est néanmoins remis de son épreuve et est devenu une légende vivante, adulé par son peuple comme une véritable divinité. Jusqu'à sa mort en 1943, il a bénéficié du privilège, unique dans l'histoire krogane, de pouvoir s'accoupler avec toutes les femelles fertiles qu'il désirait. On estime que Norda a eu plus de 700 descendants, ce qui, en période de génophage, représente un exploit sans précédent.

# SYSTÈMES TERMINUS

## MONDES ASARI

### Illium

RÉGION	Systèmes Terminus	
SECTEUR	Nébuleuse du croissant	
SYSTÈME	Tasalé	
POPULATION	79 430 000	
CAPITALE	Nos Astra	
FONDATION	1617	
ESPÈCE	Asari	
PRESSION	1,15 atm	TEMPÉRATURE 63° C
GRAVITÉ	1,2 g	SATELLITES 0

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

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

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

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





système stellaire.

Malgré ses dérives, Illium est réputée pour son glamour, son luxe et sa sécurité assurée par une surveillance de tous les instants, ce qui en fait une destination touristique prisée. D'innombrables célébrités ont un pied-à-terre sur Illium, en particulier dans sa capitale Nos Astra. La seule entrave au commerce réside dans ses lourdeurs administratives, qui sont tolérées car elles sont un facteur de sécurité.

Considérations économiques mises à part, les médias locaux exaltent de façon très démagogique la fibre « nouveaux riches » des habitants à grand renfort de listes des « PDG les plus sexy » et autres « dix plus grosses fortunes ».

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

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

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

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

Les dirigeants d'Illium ont joué à un jeu dangereux, car en quittant le giron de la Travée de l'Attique, la planète n'est plus officiellement sous la protection du gouvernement asari. Toutefois, ils savent pertinemment


que les biens produits sur Illium sont trop rares, précieux et bons marchés pour que les asari n'interviennent pas en cas d'attaque de la planète. De plus, Illium dispose d'une force de frappe suffisante pour dissuader la plupart des pirates et autres mercenaires de se risquer à attaquer.

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

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

## MONDES BUTARIENS

### Lorek

RÉGION	Systèmes Terminus		
SECTEUR	Nébuleuse d'oméga		
SYSTÈME	Fathar		
POPULATION	4 400 000		
CAPITALE	Jalnor		
FONDATION	1764		
ESPÈCE	Butariens		
PRESSION	0,4 atm		TEMPÉRATURE
GRAVITÉ	0,6 g	SATELLITES	0

Lorek est une planète à faible densité, composée de roches, d'eau et de métaux légers. Elle est en orbite synchrone autour de son étoile, Fathar, et possède ainsi un pôle « chaud », exposé au soleil en permanence, et un pôle « froid », plongé dans une nuit perpétuelle. L'eau située sur la face ensoleillée s'évapore rapidement et passe au-dessus des îles situées dans le terminateur sous la forme de violents orages avant de retomber sous forme de neige sur la face sombre. Certains planétologues craignent que l'accumulation d'eau sous la forme d'une imposante calotte glaciaire sur la face sombre de la planète ne puisse causer une réorientation axiale au cours des prochains millions d'années. Lorek constitue par ailleurs l'un des rares exemples de monde habitable orbitant autour d'une naine rouge.

Cette ancienne colonie asari autonome portait initialement le nom de « Esan », avant d'être annexée par l'Hégémonie Butarienne en 1913. Bien que ce genre de pratiques soit courant au sein des Systèmes Terminus, il est très rare qu'elles soient commanditées par un gouvernement affilié à l'Espace Concilien. En effet, afin d'assurer la stabilité et la paix galactique, le Conseil de la Citadelle interdit toute annexion de planète déjà revendiquée par une autre espèce, que ce soit au sein de l'Espace Concilien, de la Travée de l'Attique ou même des Systèmes Terminus. Toutefois, cette annexion ne provoqua pas d'incident

diplomatique majeur, car Esan n'était pas une colonie de la République Asari et aucun des mondes Terminus, indépendants et égoïstes par nature, ne prit la peine d'émettre la moindre objection. L'Hégémonie fut simplement rappelée à l'ordre par l'intermédiaire de son ambassadeur sur la Citadelle, car bien que l'autorité du Conseil ne s'étende pas au-delà des frontières de l'Espace Concilien, ce genre d'agissement peut inciter les mondes Terminus à engager des représailles contre les intérêts conciliens.

Dès lors, Lorek constitua *de facto* un avant-poste de l'Hégémonie dans les Systèmes Terminus, et, tirant partie de sa position stratégique, devint une importante place commerciale pour les Butariens. Lorek devint également une base arrière pour les esclavagistes butariens, qu'ils soient « légaux », c'est à dire œuvrant pour les mondes contrôlés par l'Hégémonie ou « illégaux », et donc indépendants et commerçant principalement avec les mondes Terminus. Lorek fut plusieurs fois attaquée par des seigneurs de guerre provenant de divers mondes terminus, mais aucun d'entre eux ne parvint jamais à ravir la planète aux Butariens.

Lorek fut épargnée par la Guerre du Dernier Cycle, le conflit ayant pris fin avant que les Moissonneurs ne soient parvenus à atteindre le système Fathar. Mais les années qui suivirent furent toutefois le cadre de bouleversements majeurs. Totalement coupés de l'espace anciennement contrôlé par l'Hégémonie, les dirigeants de Lorek se retrouvèrent isolés et livrés à eux-mêmes. Mais ces fins politiciens et brillants commerçants ne tardèrent pas à saisir l'opportunité qui leur était offerte de créer un état autonome. Dès le début de l'année 2187, ils proclamèrent la création de la « République Autonome de Lorek », dirigée par un gouvernement oligarchique.

Depuis, la planète est devenue un monde particulièrement prospère, qui attire les fortunes et les méga-corporations en provenance des quatre coins de la galaxie ; certain la surnomment même « L'Illium Butarienne » : l'organisation et la stabilité d'une planète concilienne, la liberté et l'autonomie d'un monde terminus. Cette autonomie a toutefois un prix, puisque Lorek doit désormais faire face, seule, aux assauts des seigneurs de guerre attirés par l'insolente opulence de ce monde. Mais jusqu'à présent, la fortune de Lorek a permis de faire face aux attaques, grâce à l'emploi massif de mercenaires et à l'installation de batteries anti-spatiales.

## MONDES GALARIENS

### Erinlé

<b>RÉGION</b>	Systèmes Terminus	
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse du sablier	
<b>SYSTÈME</b>	Osun	
<b>POPULATION</b>	231 000 000	
<b>CAPITALE</b>	Orisha	
<b>FONDATION</b>	-48	
<b>ESPÈCE</b>	Galariens	
<b>PRESSION</b>	0,91 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 29° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,87 g	<b>SATELLITES</b> 0

Erinlé est un monde éden au dernier stade d'habitabilité. Son sol est encore propice à l'agriculture, mais la biodiversité animale a atteint un niveau dangereusement bas depuis plusieurs millions d'années. Les espèces ayant le mieux résisté à cette extinction de masse naturelle sont une algue toxique et une espèce insectoïde parasitaire. Erinlé et ses voisins proches, Olokun et Aganju, sont toutefois des planètes riches en gaz et métaux rares, dont l'élément zéro. L'abondance de ces ressources rend leur extraction particulièrement aisée et donc lucrative.

C'est cette particularité qui a attiré des colons en mal d'indépendance peu avant l'an zéro. Erinlé fait partie de ces rares colonies galariennes ayant décidé de quitter le giron de l'Union tout en parvenant à conserver une société relativement paisible et prospère. Un accord passé avec Oméga il y a de nombreux siècles assure à la colonie une tranquillité rare pour un monde terminus aussi riche en ressources. Personne ne connaît les termes de cet accord, ce qui alimente les rumeurs les plus folles.

Les méthodes d'extraction et de production de minerais sont compatibles avec les critères éthiques exigés par le Conseil (pas de recours à l'esclavage, pas d'enfants ouvriers, etc.), il est ainsi possible d'exporter en toute légalité ces matières premières vers l'Espace Concilien et notamment l'Union Galarienne. Cette particularité fait d'Erinlé une colonie à part, un pont entre les Systèmes Terminus et l'Espace Concilien, qui revendique toutefois une indépendance totale et donc son statut de monde terminus.

Le spatioport d'Erinlé est particulièrement actif car il constitue un point de passage sûr pour les navires traversant les Systèmes Terminus. Cette fréquentation élevée génère également de confortables revenus pour la colonie. Toutes proportions gardées, Erinlé est parfois appelée la « Petite Illium », en référence à la riche colonie indépendante Asari qui elle, a fait le choix de bafouer allègrement toutes les lois éthiques conciliennes !

Depuis peu, les Galariens tentent de stimuler la biodiversité d'Erinlé afin d'améliorer les rendements agricoles et de générer de nouvelles sources de revenus. Au cours des années 2180, une galarienne native d'Erinlé,



Zevin Raeka, s'est particulièrement distinguée dans ce domaine, en introduisant avec succès plusieurs espèces qui ont permis de revitaliser la faune locale moribonde. Quelques années plus tard, Zevin Raeka est devenue la pionnière galarienne au sein du projet « Initiative Andromeda ».

## MONDES KROGANS

### Gorvug

<b>RÉGION</b>	Systèmes Terminus	
<b>SECTEUR</b>	Orée du Valhalla	
<b>SYSTÈME</b>	Paz	
<b>POPULATION</b>	17 000	
<b>CAPITALE</b>	Dhazil	
<b>FONDATION</b>	354	
<b>ESPÈCE</b>	Krogans, Vortchas (Galariens, Asari)	
<b>PRESSION</b>	1,2 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> -30° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,0 g	<b>SATELLITES</b> 0



En 354, Gorvug passait pour une planète de second choix, cédée aux Krogans car aucune autre espèce ne voulait s'installer sur ce caillou gelé. Techniquement propice à la vie, Gorvug disposait d'une petite ceinture agricole autour de l'équateur et d'une vie marine bien protégée.

Au tournant du siècle, les Krogans s'étaient parfaitement adaptés aux rudes conditions de la planète et se reproduisaient massivement dans de vastes bunkers souterrains. Au cours du siècle suivant, les minces récifs coralliens de Gorvug furent détruits par une pêche intensive et la dispersion de polluants. La surpopulation poussa rapidement les Krogans à quitter la planète en quête d'un autre monde à engloutir. De l'exemple de Gorvug, le Conseil tira une amère leçon : les Krogans étaient incapables de maîtriser leur expansion et de gérer durablement les ressources naturelles. Aujourd'hui, Gorvug n'est plus qu'un désert gelé peuplé de quelques clans particulièrement hostiles. Des firmes d'éco-ingénierie galariennes et asari s'y sont installées afin d'expérimenter des techniques d'agriculture et d'aquaculture durables. Les clans krogans et leurs meutes de vortchas représentent une menace constante face à laquelle ces sociétés font appel à des mercenaires chèrement payés pour garantir leur sécurité.

## TRAVÉE DE L'ATTIQUE

Noveria, capitale économique de la travée.

## MONDES KROGANS

### Wrrill

<b>RÉGION</b>	Travée de l'Attique	
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse de l'aigle	
<b>SYSTÈME</b>	Malgus	
<b>POPULATION</b>	2 100	
<b>CAPITALE</b>	-	
<b>FONDATION</b>	1732	
<b>ESPÈCE</b>	Krogans, Vortchas	
<b>PRESSION</b>	0,1 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 56° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,9 g	<b>SATELLITES</b> 0




Cette planète présente un environnement des plus hostiles à la vie : une chaleur écrasante et une atmosphère ténue et toxique composée principalement de méthane et d'éthane. Sa surface est parsemée d'habitats krogans et vortchas qui subsistent tant bien que mal grâce à l'exploitation de dépôts d'étain et de cuivre et de qui tuent quiconque pourrait nuire à leur activité. Les conflits entre gangs rivaux sont donc monnaie courante et d'une grande violence, ce qui, ajouté à son environnement mortel, décourage toutes les personnes sensées à visiter cette planète.

Les Krogans peuvent endurer la chaleur extrême de son atmosphère à l'aide d'un simple masque respiratoire, tandis que les Vortchas se sont adaptés à ces conditions extrêmes. Toutes les autres espèces doivent porter une combinaison étanche afin d'éviter l'hyperthermie et les brûlures. La planète dispose de grands lacs d'eau liquide pouvant servir à la thermorégulation, mais qui non potable sans traitement.

## MONDES HANARI

### Rough Tide

<b>RÉGION</b>	Travée de l'Attique	
<b>SECTEUR</b>	Hylis	
<b>SYSTÈME</b>	Alastor	
<b>POPULATION</b>	2 400	
<b>CAPITALE</b>	Pas de capitale officielle	
<b>FONDATION</b>	1932	
<b>ESPÈCE</b>	Hanari / Drell / Krogan / Vortcha	
<b>PRESSION</b>	7,9 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 1° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,1 g	<b>SATELLITES</b> 0



Cette planète naine, rocailleuse et hostile à la vie, est toutefois recouverte d'une pellicule de monoxyde et de dioxyde de carbone, ce qui permet de maintenir une température supportable à sa surface. Rough Tide (Marée Brutale) a été nommée ainsi suite à la découverte par les Hanari d'importants gisements de platine et de palladium, faisant affluer des hordes de mineurs venus tenter leur chance depuis divers mondes de la Travée de l'Attique et des Systèmes Terminus.


Ainsi, bien que revendiquée par les Hanari, Rough Tide a également été colonisée par des Butariens et des Krogans suivis de leurs Vortchas. La Primauté Éclairée a déposé de nombreuses plaintes auprès du Conseil de la Citadelle, arguant que les Hanari avaient été les premiers à découvrir la planète, faisant d'elle, selon les lois galactiques, une colonie Hanari *de facto*. Mais Rough Tide étant située en dehors de l'Espace Concilien, le Conseil s'est toujours déclaré incompétent pour gérer ce litige.

Les tractations houleuses et nombreuses escarmouches trouvèrent leur point culminant à la fin des années 2170. De violents affrontements eurent lieu entre les trois groupes exploitant les ressources de la planète : les Hanari et leurs alliés Drells, les Krogans et leurs serviteurs Vortchas et les Butariens. Ces derniers, qui étaient originaires de petites colonies indépendantes de l'Hégémonie, furent les grands perdants de ce conflit. Mal équipés et peu nombreux, ils furent contraints d'abandonner leurs installations. Les deux autres groupes : Hanari et Drells d'un côté, Krogans et Vortchas de l'autre, conclurent une trêve et établirent un partage équitable des ressources. Depuis, la planète a retrouvé une paix relative car les Krogans tentent régulièrement d'exploiter des gisements situés au delà des terres qui leur ont été octroyées par le traité de 2179.

## AUTRES MONDES

### Rakhana

<b>RÉGION</b>	Travée de l'Attique	
<b>SECTEUR</b>	Hylis	
<b>SYSTÈME</b>	Daitor	
<b>POPULATION</b>	21 342	
<b>CAPITALE</b>	Plus de capitale officielle	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	Drell	
<b>PRESSION</b>	1,1 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 45° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,0 g	<b>SATELLITES</b> 3



Il fut un temps où les plaines arides de Rakhana, planète d'origine des Drells, regorgeaient de sauriens et d'insectes spectaculaires. Mais les Drells découvrirent l'industrialisation très tôt, sans s'apercevoir des dégâts qu'ils infligeaient à leur environnement. Lorsqu'ils prirent conscience du problème, il était déjà trop tard : les terres autrefois fertiles étaient devenues pratiquement stériles,

les océans trop acides pour y maintenir la vie et l'atmosphère avait atteint un niveau de pollution irréversible, source de nombreuses maladies graves et d'un réchauffement global majeur. L'écosystème s'effondra, provoquant la disparition de la majorité des espèces vivantes, y compris celle à l'origine de ce désastre : les Drells eux-mêmes.

Aujourd'hui, c'est une planète particulièrement chaude et aride, recouverte principalement de déserts, de savanes et de steppes, parsemés des ruines d'une civilisation industrielle ayant dépassé les 11 milliards d'individus avant le déclin et la quasi extinction. Seules les terres situées au pôle nord permettent encore de pratiquer l'agriculture sous un climat de type tropical sec. Le pôle sud est quand à lui recouvert par un océan aussi stérile que le reste des mers et océans de Rakhana.

Les rares survivants de cette extinction massive, les Fira'Ya (voir page 49), vivent dans les régions polaires boréales au sein de petites tribus pratiquant l'agriculture et la pêche. Leur population est condamnée à stagner à quelques dizaines de milliers d'individus, la planète ayant franchi depuis plusieurs siècles un point de non retour. Bien qu'il soit techniquement possible de sauver Rakhana, le coût d'une telle opération, les moyens à déployer et la durée du processus seraient à ce point colossaux, qu'aucune espèce ne jugerait cette opération rentable. En effet, le prix du sauvetage de Rakhana équivaldrait au coût de la colonisation de plusieurs dizaines de mondes et la durée du processus dépasserait largement un siècle.

## ESPACE GETH

### Rannoch

<b>RÉGION</b>	Espace Geth	
<b>SECTEUR</b>	Voile de Persée	
<b>SYSTÈME</b>	Tikkun	
<b>POPULATION</b>	Organique : 0	
<b>CAPITALE</b>	-	
<b>FONDATION</b>	-	
<b>ESPÈCE</b>	Geth	
<b>PRESSION</b>	0,93 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 48° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,9 g	<b>SATELLITES</b> 1



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

La vie photosynthétique se concentre le long des mers et des rivières, entre lesquelles s'étendent de vastes plaines désertiques. La vie végétale et l'ombre qu'elle apporte était très importante dans la culture quarienne ancestrale,



comme en atteste le nom de la planète, qui signifie « jardin clos » en Khélique.

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


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

Contrairement à une idée largement répandue, les Geth sont très peu présents sur Rannoch, préférant vivre à bord de stations spatiales. Pourtant, ils considèrent Rannoch et plus largement le Voile de Persée, comme leur territoire, sanctuarisé en mémoire de leur création et vouant une forme de culte à leurs créateurs (voir page 76).

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

## Ket'osh

<b>RÉGION</b>	Espace Geth	
<b>SECTEUR</b>	Amas de Yule	
<b>SYSTÈME</b>	Haums	
<b>POPULATION</b>	Organique : 0	
<b>CAPITALE</b>	-	
<b>FONDATION</b>	-89	
<b>ESPÈCE</b>	Geth	
<b>PRESSION</b>	1,12 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 18° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,1 g	<b>SATELLITES</b> 2



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

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

millions d'habitants, faisant d'elle la plus peuplée des colonies quariennes.

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

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

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

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

## Adas

<b>RÉGION</b>	Espace Geth	
<b>SECTEUR</b>	Voile de Persée	
<b>SYSTÈME</b>	Tikkun	
<b>POPULATION</b>	Organique : 0	
<b>CAPITALE</b>	-	
<b>FONDATION</b>	-487	
<b>ESPÈCE</b>	Geth	
<b>PRESSION</b>	3,87 atm	<b>TEMPÉRATURE</b> 73° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,57 g	<b>SATELLITES</b> 0



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

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

Les Geth ont exploité massivement cette planète pour extraire les matériaux nécessaires à la construction de leur méga-structure (voir page 72), à tel point qu'aujourd'hui les ressources sont pratiquement épuisées. Lors du blitz quarien de 2186 (voir page 74), Adas fut la cible de bombardements massifs. Les nombreuses stations spatiales geth furent réduites à néant, ne laissant qu'un vaste champ de débris polluant aujourd'hui l'orbite de la planète. Un tel acharnement prouve de manière flagrante que le traumatisme du massacre d'Adas est toujours bien présent dans la conscience collective des Quariens, près de trois siècles plus tard.

## Haestrom

<b>RÉGION</b>	Espace Geth		
<b>SECTEUR</b>	Bordure Extérieure		
<b>SYSTÈME</b>	Dholen		
<b>POPULATION</b>	Organique : 0		
<b>CAPITALE</b>	-		
<b>FONDATION</b>	1802		
<b>ESPÈCE</b>	Geth		
<b>PRESSION</b>	0,8 atm		<b>TEMPÉRATURE</b> 44° C
<b>GRAVITÉ</b>	1,2 g		<b>SATELLITES</b> 2

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

éruptions magnétiques et émissions solaires de l'étoile brouillent toute transmission dans la majeure partie du système planétaire.

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

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

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

## ESPACE BUTARIEN

### Khar'Shan

<b>RÉGION</b>	Espace Butarien		
<b>SECTEUR</b>	Nid du Milan		
<b>SYSTÈME</b>	Harsa		
<b>POPULATION</b>	870 000 000		
<b>CAPITALE</b>	Irukhan		
<b>FONDATION</b>	-		
<b>ESPÈCE</b>	Butarien		
<b>PRESSION</b>	0,6 atm		<b>TEMPÉRATURE</b> 33° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,9 g		<b>SATELLITES</b> 2

Khar'Shan, la planète natale des Butariens, était autrefois un monde riche, puissant et prospère, qui n'avait rien à envier à la Terre, Palaven ou Irune. Mais la Guerre du Dernier Cycle y a causé des ravages sans précédent, laissant derrière elle un monde dévasté, tombeau à ciel ouvert pour des milliards de victimes butariennes. Avant l'invasion des Moissonneurs, Khar'Shan comptait 13 milliards d'habitants ; en 2187, seuls 750 millions avaient survécus.

Suite à ce conflit, la Nouvelle Hégémonie mit en place un vaste plan de reconstruction, visant dans un premier temps à restaurer les infrastructures les plus vitales, telles que les unités de traitement des eaux, les usines de production de nourriture et d'énergie, ainsi que les astroports. Sans aide extérieure, à l'exception de



quelques Drells et Hanari, et devant faire face à de graves crises sanitaires, la situation ne s'améliora guère avant le début des années 2190. Depuis la fermeture des frontières Butariennes en 2195, l'accès à Khar'Shan est totalement impossible. Personne ne sait aujourd'hui dans quel état se trouve la planète et sa population.

Bien que d'importants travaux de rénovation aient été entrepris par la Nouvelle Hégémonie et malgré l'aide apportée par les Prothéens, les deux tiers de la surface de Khar'Shan sont encore recouverts de gravats et d'ossements. Les villes proposent un étrange panorama, où s'entremêlent des quartiers flambant neufs, des ruines réhabilitées et des champs de débris. Il n'est pas rare de voir encore émerger des décombres la carcasse d'un Moissonneur. Ces épaves constituent d'ailleurs la source d'un trafic lucratif organisé par la Nouvelle Hégémonie. De nombreuses pièces sont revendues par des intermédiaires en dehors de l'Espace Butarien, là où la vente, la possession et l'analyse de matériel moissonneur est interdite par les lois du Conseil. Les Humains et les Galariens sont les principaux acheteurs sur ce marché.

## Aratoht

<b>RÉGION</b>	Espace Butarien		
<b>SECTEUR</b>	Nébuleuse de la vipère		
<b>SYSTÈME</b>	Bahak		
<b>POPULATION</b>	Planète détruite		
<b>CAPITALE</b>	-		
<b>FONDATION</b>	2162		
<b>ESPÈCE</b>	-		
<b>PRESSION</b>	-	<b>TEMPÉRATURE</b>	-
<b>GRAVITÉ</b>	-	<b>SATELLITES</b>	-

Planète martyre, Aratoht est tristement célèbre pour avoir été pulvérisée lors de la destruction, par des espions de l'Alliance, du relais présent dans son système.

Aratoht était une véritable fierté pour les Butariens, un symbole de la puissance coloniale butarienne et une victoire contre l'Alliance. Lors de sa colonisation, Aratoht était revendiquée par les gouvernements humains et butariens. Mais l'Alliance, rebutée par une pression atmosphérique et des niveaux d'oxygène dangereusement bas, s'était finalement retirée de la course. Elle préféra concentrer son effort colonial sur des planètes pouvant abriter la vie humaine sans avoir recours aux dômes d'habitation et aux respirateurs.

Les Butariens, quant à eux, choisirent de relever le défi de la colonisation et firent de Aratoht un élément de propagande visant à prouver la supériorité du peuple Butarien sur l'espèce Humaine. Ainsi, l'Hégémonie envoya des ouvriers en masse, encaissant sans sourciller les coûts exorbitants et les pertes dues aux accidents et aux inévitables erreurs logistiques. La diffusion massive de cyanobactéries et de plantes invasives permit d'élever le niveau d'oxygène de l'atmosphère aux alentours de un pour cent, une augmentation modeste mais qui

n'empêcha pas l'Hégémonie d'y voir le signe d'une victoire technologique écrasante sur l'Alliance.


Les profits engendrés sur Aratoht étaient principalement issus de l'exploitation minière de sa croûte planétaire, particulièrement riche en métaux lourds. L'activité minière y était si intense que près des deux tiers de la population était constituée d'esclaves, majoritairement butariens. Plusieurs bases militaires étaient également implantées sous la surface et en orbite spatiale.

En 2186, un groupe d'espions de l'Alliance pénétra illégalement dans le système Bahak. Ils y détournèrent la trajectoire d'un astéroïde afin de le propulser vers le relais du système, baptisé « Relais Alpha ». L'explosion du relais, d'une puissance comparable à celle d'une supernova, pulvérisa l'intégralité du système, provoquant l'anéantissement de la planète Aratoht et des 315 000 Butariens qui y vivaient.

Selon l'Alliance, ce relais servait aux Moissonneurs de point d'entrée dans la galaxie. En le détruisant, l'arrivée de ces derniers pouvait être retardée de plusieurs mois, voire de plusieurs années. Toutefois, cette théorie n'a jamais été prouvée de manière irréfutable. La plupart des Butariens considèrent d'ailleurs qu'il s'agit d'un prétexte inventé par l'Alliance pour justifier son action lorsque celle-ci fut révélée au grand jour.


Nombre de Butariens considèrent cette tragédie comme un acte de vengeance lâche et obscène, orchestré par une Alliance qui jalousait le succès des Butariens sur cette planète.

## Camala

<b>RÉGION</b>	Espace Butarien		
<b>SECTEUR</b>	Nid du Milan		
<b>SYSTÈME</b>	Indris		
<b>POPULATION</b>	Organique : 200 Geth : 65000		
<b>CAPITALE</b>	-		
<b>FONDATION</b>	2154		
<b>ESPÈCE</b>	Butarien / Geth		
<b>PRESSION</b>	1,8 atm	<b>TEMPÉRATURE</b>	38° C
<b>GRAVITÉ</b>	0,9 g	<b>SATELLITES</b>	3

Camala est un monde-éden de petite taille et au climat aride mais disposant d'un sous-sol particulièrement riche en élément zéro. Malgré sa proximité avec Khar'Shan, la planète n'a été découverte et colonisée que très récemment.

Fait suffisamment rare pour être noté, dès les premières années d'expansion de Camala, l'Hégémonie y a autorisé l'immigration d'aliens libres, à la seule condition qu'ils ne soient pas originaires de l'Espace Conclien et qu'ils n'aspirent pas à devenir citoyens de l'Hégémonie. Geste d'ouverture politique, mais surtout économique, qui permit à Camala de devenir rapidement une place commerciale de premier plan. La planète ne tarda pas à se couvrir de spatioports et de raffineries d'élément zéro particulièrement lucratives pour l'Hégémonie. En l'espace



de quelques décennies, Camala devint un îlot de paix, de luxe et de prospérité, attirant de nombreux hommes d'affaires, aussi bien butariens qu'aliens.

En 2186, l'invasion des Moissonneurs transforma cette oasis de richesse en enfer terrestre. Camala fut l'une des toutes premières planètes à subir les assauts des Moissonneurs et sans doute la première à tomber entre leurs mains. Des milliers d'unités de conversion furent installées, afin de transformer les Butariens en « Cannibales », ces monstrueuses créatures décérébrées, à la frontière entre l'organique et la cybernétique. En l'espace de quelques semaines, la quasi-totalité de la population, c'est à dire près de trois millions d'individus, fut réduite à l'état de zombies obéissants et envoyée sur Khar'Shan afin d'aider les Moissonneurs à convertir leurs congénères en nouveaux fantassins cyborganiques ou à les anéantir.

Les rares survivants de ce génocide planétaire, parvenus à se cacher dans les vastes étendues rocheuses et désertiques, périrent presque tous de faim ou de soif.

En 2195, lorsque la Nouvelle Hégémonie ferma ses frontières, Camala n'avait toujours pas été recolonisée, mais elle n'allait pas tarder à redevenir le centre d'attention des Butariens. En effet, à peine les frontières furent-elle scellées que des milliers d'unités Geth y furent affectées afin de relancer l'exploitation de l'ézo, élément indispensable à la reconstruction d'une flotte de guerre. L'ézo extrait est envoyé dans l'Espace Prothéen, où il est utilisé pour la construction de navires Prothéens et Butariens.





# CHAPTER 6





# PERSONNAGES





## ASARI

### CONSEILLÈRE DEELA TEVOS

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



#### Jeunesse

Deela est née en 1221 sur Thessia d'une mère diplomate et d'un « père » asari à la tête d'un empire commercial. Ses parents ont été des amants passionnés durant près d'un siècle, mais ils n'affichaient pas leur relation au grand jour, par crainte que cela ne nuise à leurs statuts respectifs.

Très tôt, Deela comprit qu'elle était atteinte du syndrome d'Ardat-Yakshi, dans sa forme la plus sévère. Même si son premier partenaire sexuel ne décéda pas à la suite de leur étreinte, il fut victime de dégâts irréversibles au cerveau. Ses parents usèrent de leur influence pour maquiller cet incident tragique en accident sans lien avec leur fille.

Deela tenta dans un premier temps de s'abstenir de toute relation charnelle, mais à l'âge de demoiselle, les tentations sont grandes. D'autant plus que sa première expérience fut d'une telle intensité qu'elle brûlait du désir de revivre cette sensation.

Inévitablement, un nouvel accident se produisit, et cette fois, il entraîna la mort de son partenaire. Ses parents prirent de gros risques pour couvrir cette nouvelle tragédie, et, ne pouvant se résoudre à la livrer aux probatrices, décidèrent de l'envoyer dans une école militaire des plus strictes en l'avertissant qu'ils ne la protégeraient pas une troisième fois.

Soumise à une autorité militaire des plus sévères, elle n'eut aucune occasion de fusionner durant son apprentissage. Ses talents pour la biotique firent d'elle

une recrue particulièrement brillante. A l'issue de sa formation, elle intégra une unité commando qui fut régulièrement déployée dans des zones de combat, ce qui constitua pour elle une couverture parfaite. Après des années d'abstinence insupportable, elle put enfin assouvir ses besoins d'Ardat-Yakshi en maquillant ses crimes en victimes de guerre. Elle fut promue à la tête de cette unité en 1345.

#### Carrière

En 1387, une jeune recrue intègre son commando : Odrade T'Ronis. C'est une recrue prometteuse avec laquelle Deela ne tarde pas à tisser des liens d'amitié.

En 1600, désireuse de passer à une vie plus posée, elle quitte l'armée et fonde une société de consulting avec Odrade T'Ronis. Elle est à ce stade une Ardat-Yakshi particulièrement puissante, qui a mis en place un système bien huilé pour satisfaire ses besoins sans éveiller les soupçons.

Soucieuse de parfaire sa couverture, elle décide d'avoir un enfant, ce qui est biologiquement impossible pour une Ardat-Yakshi. Elle fait donc appel à une mère porteuse, dans le plus grand secret. Cette dernière connaîtra l'éteinte mortelle de Deela après la naissance de l'enfant.

Sa société est florissante et elle travaille pour les plus grands conglomérats militaro-industriels de l'espace asari.

#### Matriarche

En 1903, Deela quitte la société qu'elle a fondé, laissant sa fille lui succéder à la direction. Elle se rend sur Cyone, une colonie stratégique pour les asari, afin d'en devenir l'une des matriarches les plus influentes. Elle dirige alors les forces chargées de protéger la planète, qui suscite la convoitise de nombreux pirates et mercenaires. C'est durant cette période qu'elle atteint le stade ultime de maîtrise de la biotique et devient une Kamal Voniferus. Elle devient également une personnalité de premier plan, de par les succès qu'elle obtient pour assurer la sécurité de Cyone, mais surtout par son implication dans la politique générale asari.

En 2151, en raison de sa renommée et de sa grande connaissance dans des domaines aussi variés que le



commerce, l'industrie, la défense, la diplomatie et la politique, Deela est proposée au poste de Conseillère.

Elle devient une Conseillère active et appréciée, bien que son penchant à favoriser sa propre espèce fasse régulièrement débat au sein de nombreux gouvernements.

### Guerre du dernier cycle

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

En 2186, elle avoua à Shepard l'existence de la relique prothéenne Vendetta, pièce manquante pour achever la construction du Creuset. Livrer ce secret fut pour elle l'une des décisions les plus difficiles de sa carrière. Mais elle était consciente que c'était le prix à payer pour espérer vaincre les moissonneurs.

### Nouvelle ère

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

Les observateurs sont unanimes sur le fait que ses actions furent déterminantes dans la reconstruction de la galaxie. Elle bénéficie depuis d'une aura sans précédent.

Aujourd'hui, bien qu'Ardat-Yakshi et Kamal Voniferus, Deela est une citoyenne de premier plan, aimée de son peuple et respectée par la plupart des espèces. Elle a su transformer sa maladie en force pour se hisser au plus haut de l'échelle sociale et politique. Elle parvint à maîtriser ses pulsions, mais ne peut toutefois s'empêcher de fusionner, et donc de tuer, régulièrement. Sa position lui permet d'assouvir ses besoins tout en effaçant les traces qui pourraient la compromettre.

## ARIA T'LOAK

### Jeunesse

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

prostitution, armes, drogue, esclavage, etc. Mais une chose est certaine, Aria étant une Ardat-Yakshi, elle a su tirer profit de sa maladie pour atteindre des sommets, tout en protégeant habilement son secret.



Vers l'âge de 700 ans, Aria élimina l'une de ses principales rivales, Miresha T'Ravius, une Asari ayant une forte influence dans les Systèmes Terminus. Celle-ci était mère d'une petite fille âgée de 2 ans : Liselle. Aria décida d'adopter la fillette et de l'élever comme sa propre fille, considérant à la fois cet acte pervers comme un déni outrage envers sa défunte rivale, mais également comme un moyen de combler l'énorme frustration causée par sa condition d'ardat-yakshi : l'incapacité à procréer. Aria éleva donc Liselle comme si elle était issue de sa propre chair, en mère aimante et protectrice. Si elle ne faisait aucun secret de l'existence de sa fille durant les premières années, elle ne tarda pas à la cacher par la suite afin d'éviter que Liselle ne devienne un moyen de pression contre elle. Les rares personnes ayant eu connaissance des liens unissant Liselle et Aria sont morts, craignent trop la Reine Pirate pour ébruiter son secret ou au contraire, le gardent jalousement pour l'utiliser contre elle au moment opportun.

Liselle, trop jeune au moment de la mort de sa mère biologique, n'a gardé aucun souvenir de ces événements. Ainsi, jusqu'à sa mort en 2186, elle n'a jamais découvert qu'elle avait été adoptée et qu'Aria était l'assassin de sa mère biologique.

### Arrivée sur Omega

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

Lorsqu'Aria arriva sur Omega, elle était déjà une Ardat-Yakshi puissante ayant atteint le stade de Kamal Voniferus. Ses talents biotiques hors du commun et les capacités que lui confèrent sa condition d'Ardat-Yakshi furent des atouts précieux pour conquérir la station. A ce jour, personne ne connaît le secret d'Aria. Les rares personnes ayant eu connaissance de sa maladie ont été méthodiquement éliminées par cette dernière.

Lors de son arrivée sur Omega en 1878, elle se fit embaucher au bar de « L'au delà » en tant que danseuse exotique afin d'infiltrer discrètement la station et d'en comprendre les rouages. Elle tua le propriétaire du club peu de temps après et en revendiqua la propriété. Sa stratégie consista ensuite à former des alliances avec les différents groupes de mercenaires de la station afin de consolider son pouvoir.

Au fil des années, elle devint l'un des plus fidèles lieutenants du maître des lieux, un Krogan du nom de Halar, tout en continuant à mener ses activités en secret. C'est en 1980 qu'elle décida de passer à l'action et de renverser Halar, en lui faisant montre de son exceptionnelle puissance biotique. Elle décida de l'épargner et de le prendre à sa solde afin qu'il serve d'exemple à ceux qui oseraient la défier. Afin de le tourner en dérision, elle le surnomma « Patriarche », un mot dénué de sens dans le vocabulaire krogan et qui devint son nom d'usage au fil des années. Face à ce vieux Krogan qui fut un héros en son temps, Aria finit par développer de



l'empathie et une certaine forme de respect.

## Guerre du Dernier Cycle

En 2186, Paul Grayson, un ancien agent de Cerberus ayant trahi l'organisation fut retrouvé par Celle-ci alors que Liselle, la fille d'Aria, avait entamé une liaison amoureuse avec lui. Ce fut Kai Leng, un redoutable assassin, qui fut envoyé pour éliminer le traître. Liselle, présente lors de l'assaut, fut égorgée par Leng alors qu'elle gisait au sol, paralysée par une fléchette tranquillisante. Furieuse et accablée, Aria jura de venger la mort de sa fille, qu'elle attribuait alors à Grayson. Ce dernier avait miraculeusement échappé à l'assaut discret et particulièrement bien mené de Cerberus, dont Aria n'eut aucune connaissance. Elle accepta alors de s'associer à l'Homme Trouble afin de pourchasser Grayson.

C'est dans ce contexte qu'elle autorisa Cerberus à installer une base de recherche près du relais Oméga-4. Malheureusement, des spécimens expérimentaux s'échappèrent de cette base et prirent le contrôle d'un convoi qui leur permit d'atteindre Oméga où ils semèrent le chaos.

Cerberus contacta donc Aria afin de lui demander son aide pour stopper ces créatures. A contrecœur, elle leur proposa une alliance militaire, ce que l'organisation accepta, et rejoignit le général Oleg Petrovsky, agent de Cerberus, à bord de son vaisseau afin de surveiller la bataille spatiale qui s'engageait. Mais cette attaque n'était en réalité qu'une mise en scène visant à éloigner Aria de sa station et à désorganiser ses troupes. En l'absence d'Aria et au milieu du chaos provoqué par les créatures de Cerberus, la station tomba en quelques heures entre les mains de l'Homme Trouble.

Suite à ce terrible événement, Aria se rendit sur la Citadelle, où elle négocia directement avec la Conseillère Tevos son droit de séjour.

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

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

Jamais à cours de ressources, elle mit à profit cette situation en passant plusieurs mois sur la Citadelle à

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

## DOCTEUR LIARA T'SONI

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



### Jeunesse

Elle est 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, et n'étant donc âgée que de 128 ans, Liara est à peine adulte selon les critères asari. Elle est pourtant 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.

### Guerre du dernier cycle

Liara joua un rôle important durant la Guerre du Dernier Cycle, puisque c'est elle qui informe le Conseil de l'existence du « Creuset ». Elle a également participé à la traque du « Courtier de l'Ombre », dont elle a pris la place après que celui-ci ait été tué par Shepard. Elle profita de cette position pour 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. 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, 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. 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 toute entière.

Liara se trouve actuellement sur la base de recherche secrète de Tau Volantis. Elle y travaille à l'étude d'un artefact prothéen retrouvé sur place grâce aux indications de Javik. Elle est accompagnée de Treeya Axura, une jeune asari dont elle est le mentor scientifique depuis près de 30 ans. Récemment, elle a débuté une liaison avec Safi Kazaadji, une scientifique humaine spécialisée en xéno-technologie.

## SAMARA NYXONI

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



### Jeunesse

Comme pour beaucoup d'asari, la jeunesse de Samara fut marquée par l'aventure et le divertissement. Elle découvrit son talent pour le combat alors qu'elle était membre d'un gang de mercenaires. Son appartenance à ce gang prit fin alors qu'elle dirigeait une mission de transport et qu'elle découvrit que la cargaison n'était pas composée d'armes ou d'équipements, mais d'esclaves destinés à être vendus aux récolteurs.

Samara tenta de détourner le vaisseau, mais elle se heurta à la résistance de son équipe et fut forcée de les tuer. Elle fit alors un bref exposé aux esclaves sur les bases de l'auto-défense et leur donna les crédits, les armes et le

matériel des membres de son ancien gang, avant de les déposer sur la Citadelle.

### Famille

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

### Probatrice

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

### Guerre du dernier cycle

Durant la Guerre du Dernier Cycle, le monastère de Lussus où ses deux autres filles vivaient recluses, fut attaqué par les moissonneurs, qui souhaitaient transformer les Ardat-Yakshi présentes en furies ; de puissantes hybrides qu'ils pouvaient contrôler et envoyer au combat.

Samara se rendit sur place pour tenter de protéger ses filles mais ne put empêcher la mort de Rila et la destruction du monastère.

### Nouvelle ère

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

## PROBATRICE ODRADE T'RONIS

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



## Jeunesse

Odrade est née en 1276 sur Thessia, d'une mère travaillant dans la finance et d'un père krogan travaillant dans l'import/export. Son ascendance krogane s'est rapidement fait sentir à travers un caractère bien trempé et une forte combativité. Poussée par son père, qui a toujours vécu comme un échec le fait de ne pas être lui-même combattant, elle s'est orientée vers une carrière militaire.

## Carrière

En 1387, elle intègre un commando d'élite et se trouve sous le commandement de celle qui deviendra la Conseillère Tevos. Les deux femmes ne tardent pas à se lier d'amitié et forment un tandem particulièrement efficace sur le terrain.

En 1600, elle crée une société de consulting avec son amie Deela Tevos. Société florissante à la tête de laquelle elle va se faire remarquer par sa grande expérience dans le domaine militaire et sa force de caractère.

En 1707, elle est nommée à la tête d'un consortium militaro-industriel au sein duquel elle officie jusqu'au début des années 1900. A la tête d'une immense fortune, elle décide alors de se poser quelques années afin de fonder une famille, avant de se trouver trop âgée pour le faire.

Elle donne naissance à une fille en 1919 et s'occupe à plein temps de son éducation durant 30 ans. Mais après 300 ans d'un travail bureaucratique et 30 années passées à pouponner, le manque d'action commence à peser sur son équilibre, et ses « gènes » krogan la poussent vers la reprise d'une activité stimulante. Elle commence alors une carrière de chasseur de prime de haut vol, travaillant principalement pour le gouvernement asari.

## Probatrice

Rapidement frustrée par les limites de son statut de chasseur de prime, elle commence à envisager de devenir Probatrice. Les sacrifices sont grands, mais plus les années passent, plus cette idée s'impose à elle.

Elle franchit le cap en 1989 et prête serment sur le Code des Probatrices. Devant abandonner toute possession, sa fille unique devient l'unique héritière de son immense fortune.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, le gouvernement asari demande à Odrade de se rendre sur Tratégos et de tuer toutes les pensionnaires de son monastère Ardat-Yakshi. Habituee des lieux, elle n'a aucun mal à se rendre sur place et à déposer une bombe à fission en plein cœur du bâtiment. Cette mission odieuse, indigne d'une Probatrice, lui laissera un goût amer durant de nombreuses années.

## Nouvelle ère

En 2187, alors que les asari n'ont plus de gouvernement officiel, l'amirauté asari demande son aide afin de rétablir

l'ordre. Profitant du chaos, de nombreuses asari sans scrupules travaillant sur la Citadelle profitent de leur privilèges afin de s'enrichir. Certaines vendent des informations, d'autres falsifient des documents pour le compte de trafiquants, d'autres encore fournissent des codes de sécurités à des esclavagistes.

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

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

## AMBASSADRICE LAMIA NOVO

Bien que les asari soient représentées au Conseil, elles disposent d'une ambassadrice sur la Citadelle. En effet, un conseiller n'est pas nommé en tant que représentant de son peuple, mais en tant qu'individu impartial, devant placer l'intérêt général au dessus de celui de sa propre espèce.



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

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





# BUTARIENS

## FORVAN JATH'AMON

Forvan Jath'Amon est né en 2023 au sein de la caste des Fir'Idan, qui compte de nombreux individus évoluant dans les sphères économiques les plus influentes. Cette caste est souvent considérée comme l'antichambre du pouvoir, car bien qu'il ne soit pas possible d'acheter sa place au sein de la Caste Suprême, l'argent est un levier particulièrement puissant pour tisser des liens stratégiques avec les membres de la caste dirigeante.

Jath'Amon consacra les cent premières années de son existence à sa carrière dans la finance. Brillant trader, il ne lui fallut que quelques années pour gagner son premier million de crédit. C'est lorsqu'il commença à investir dans des projets de colonisation spatiale qu'il parvint à entrer dans le cercle très fermé des milliardaires. Dès lors, il attira l'attention des membres de la Caste Suprême, toujours à l'affût d'individus fortunés pour financer leurs projets personnels. Il finit par devenir une sorte de banquier privé pour la nomenclatura Butarienne, prêtant sans compter à la jeunesse de la caste dirigeante. C'est ainsi qu'il tissa des liens de plus en plus étroits avec les futurs dirigeants de la société Butarienne et qu'il parvint à intégrer la Caste Suprême, soutenu par ceux qu'il avait financé durant de nombreuses années et qui avaient fini par devenir de véritables amis.

À la tête d'une fortune colossale et désormais membre de la Caste Suprême, il eut alors soif de pouvoir. Tout d'abord conseiller aux finances pour le Bureau Politique, il ne tarda pas à devenir gouverneur des mondes de la bordure Skylienne, chargé de développer cette zone encore sous exploitée de la galaxie. Il se consacra à cette tâche avec zèle et efficacité, ce qui fit de lui l'un des individus les plus influents de la société Butarienne. Il était pressenti pour intégrer le Bureau Politique de l'Hégémonie lorsque les Humains arrivèrent sur la scène galactique et commencèrent à coloniser des mondes de la bordure Skylienne, vers le début des années 2160.

Outrée par l'attitude agressive et expansionniste de ces nouveaux venus turbulents, l'Hégémonie confia le poste d'Ambassadeur sur la Citadelle à Jath'Amon, avec l'espoir que cet homme expérimenté et fervent défenseur des intérêts Butariens dans la bordure Skylienne parviendrait à contrer l'avancée des Humains dans cette zone. Il tenta de négocier durant de nombreuses années avec le Conseil et les représentants de l'Alliance, sans succès. En 2171, il lança un ultimatum au Conseil, demandant de déclarer la Bordure Skylienne zone d'intérêt butarienne, menaçant de rompre les relations diplomatiques avec le Conseil en cas de refus. Officiellement, le Conseil ne



Leader de la Nouvelle Hégémonie

refusa pas sa demande, mais ne l'accepta pas non plus. Écœuré par l'attitude arrogante des Humains et par le soutien que semblait apporter le Conseil à cette nouvelle espèce, Jath'Amon fit un plaidoyer féroce contre le Conseil et l'Humanité auprès du Bureau Politique et parvint à le convaincre de mettre ses menaces à exécution. Ainsi, le 18 septembre 2171, l'Hégémonie rompit officiellement ses relations diplomatiques avec le Conseil et ferma son ambassade sur la Citadelle.

Au cours de ces années passées sur la Citadelle, confronté à la bureaucratie conciliante, la passivité du Conseil et l'impunité des Humains, Jath'Amon se forgea une haine solide envers les aliens et plus particulièrement les espèces siégeant au Conseil. Malgré son échec sur la Citadelle, sa connaissance du dossier Skylien et sa haine farouche des Humains lui valurent d'être nommé « vice-secrétaire à la sécurité intérieure ». Dès lors, le terme de « sécurité intérieure » allait devenir synonyme d'actions terroristes secrètement organisées par l'Hégémonie contre les intérêts humains. La plupart des attaques perpétrées lors de la seconde partie du conflit Skylien furent commanditées dans le plus grand secret par Jath'Amon en personne. Mais les Humains tinrent bon et la politique terroriste de Jath'Amon ne fut pas suffisante pour faire plier l'Alliance. Face à ce nouvel échec, il fut démis de ses fonctions en 2181.

Furieux d'avoir échoué alors qu'il occupait un poste qui pouvait le conduire à intégrer le Bureau Politique, il se radicalisa et fomenta un plan pour se venger du Conseil et des Humains, espérant dans le même temps revenir en grâce auprès des hautes instances politiques.

Il s'entoura d'extrémistes partageant ses idées et se rendit sur la Citadelle en 2182, se présentant comme un émissaire de l'Hégémonie, en visite diplomatique afin de tenter de désamorcer le conflit opposant son peuple aux Humains. Ayant occupé le poste d'ambassadeur durant de nombreuses années, il fut reçu afin d'être écouté sans que cela n'éveille de réels soupçons. Son objectif était d'obtenir une audience auprès du Conseil et de répandre un virus mortel, tandis que ses acolytes faisaient de même à différents points de la station. Mais il fut démasqué, *in extremis*, alors qu'il était face au Conseil. Lui et ses associés furent arrêtés et jetés en prison après un procès rapide et exemplaire. La Citadelle venait d'échapper de justesse à la plus importante attaque terroriste de l'histoire de ce cycle.

Malgré son échec, Jath'Amon devint un véritable héros de la cause Butarienne aux yeux de centaines de millions de ses compatriotes. Il aurait pu terminer son existence dans les geôles conciliantes, mais la Guerre du Dernier Cycle en décida autrement. Un groupe terroriste anti-humain profita du chaos de la guerre pour le faire évader. Il arriva sur Khar'Shan quelques jours avant la fin de la guerre et fut profondément choqué face à l'étendue des pertes et des destructions subies par son peuple.

Très vite, il mit en place des milices locales pour restaurer l'ordre et organiser les secours, s'appuyant sur l'aura qu'il avait gagné parmi les plus désespérés des Butariens en osant s'attaquer frontalement au Conseil.



Dans les décombres d'Irukhan, la capitale planétaire, il retrouva plusieurs membres du bureau politique, cloîtrés dans des bunkers souterrains. N'ayant jamais renoncé à ses ambitions politiques, il profita de la situation désastreuse de son peuple et de sa récente notoriété pour rebâtir autour de lui un nouveau Bureau Politique, une « Nouvelle Hégémonie ». Bien que cette nouvelle formation politique soit toujours dirigée par un Bureau et non un homme seul, l'influence de Jath'Amon est telle qu'il est considéré par beaucoup comme le chef du gouvernement.

Jath'Amon a une grande part de responsabilité dans le durcissement du régime. Conscient de la faiblesse de son gouvernement dans un monde en ruine et devenu paranoïaque suite à l'échec de son attentat sur la Citadelle, il impose une politique particulièrement dure et expéditive.

En 2194, lorsqu'un ambassadeur Prothéen se présenta devant le Bureau Politique de la Nouvelle Hégémonie, Jath'Amon fut saisi d'effroi et crut que la fin de son règne, et plus généralement la fin de son peuple, était venue. Il comprit immédiatement que les Butariens ne pourraient jamais faire face aux Prothéens et que leurs récentes actions à l'encontre des peuples conciliens les avaient définitivement privés de tout allié potentiel. Mais lorsque l'ambassadeur Prothéen exigea l'inféodation volontaire et pacifique du peuple Butarien, Jath'Amon en profita pour s'imposer en qualité de porte parole de l'Hégémonie. Il parvint ainsi à devenir un homme clé aux yeux des Prothéens et à accroître son emprise sur le Bureau Politique.

Afin de garantir ses intérêts et sa position dominante au sein de la société Butarienne, il est devenu un allié fidèle des Prothéens, mais a toujours pris soin d'orienter la politique de ces derniers de façon à ce que l'élite butarienne soit toujours privilégiée, s'assurant ainsi le soutien de la Caste Suprême et le respect de la plupart des autres membres du Bureau. Ainsi, bien que ne disposant d'aucun privilège particulier par rapport aux autres membres du Bureau Politique et bien qu'il puisse être démis de ses fonctions à tout instant par la Caste Suprême, Jath'Amon est parvenu à s'imposer comme le personnage le plus influent de l'Hégémonie et l'interlocuteur privilégié des Prothéens. À ce titre, il est désormais tout puissant et pratiquement intouchable.

## GROTHAN PAZNESS

Né sur Khar'Shan en 2133, Grothan Pazness a très rapidement fait la démonstration de ses aptitudes pour le management et la communication. À l'âge de 23 ans, il intégra le service de communication de l'Hégémonie et fut à l'origine de nombreuses campagnes de propagande



Pseudo-Leader de la Diaspora

pour le compte du gouvernement. C'est à lui que l'on doit notamment la célèbre affiche vantant la colonisation d'Aratoht (voir page 146). Celle-ci montrait un ouvrier butarien aux muscles saillants, fièrement dressé sur un promontoire rocheux et tenant son respirateur d'une main, comme s'il venait de l'ôter de son visage ; le tout était surmonté de ce simple slogan : « rien n'est impossible ». En pleine guerre froide contre l'Alliance, cette affiche rendit à plus d'un Butarien l'envie de bomber le torse.

De simple créatif, il fut rapidement promu au poste de directeur de création puis de conseiller en communication de l'Hégémonie en 2166. C'est à ce poste qu'il développa réellement ses compétences de gestionnaire et son goût pour la politique. On lui confia des portefeuilles de plus en plus importants et il se vit offrir l'opportunité d'intégrer la Caste Suprême. Plus ambitieux qu'il ne l'imaginait lui-même, il accepta cette proposition et fut nommé quelques années plus tard, en 2178, gouverneur de Camala (voir page 146).

Camala est une des colonies les plus prospères et les plus en vue de l'Espace Butarien, mais également une des premières planètes à avoir été attaquée par les Moissonneurs lors de la Guerre du Dernier Cycle. Grothan assista impuissant à l'anéantissement de la colonie dont il avait la charge et à l'horreur de la conversion des siens en créatures cyborganiques abjectes, obéissant aveuglément à leurs bourreaux.

Aidé de quelques amis fidèles, il parvint à quitter la planète avec sa famille à bord d'une petite navette pouvant naviguer en mode SLM. Ils prirent alors la direction de Cholis, une petite colonie du système Indris, que les Moissonneurs n'avaient pas encore attaqué. Grothan et ses proches trouvèrent refuge à bord d'habitats aérostats, flottant au dessus de l'atmosphère dense et brûlante de la planète. Durant ces heures sombres, il fut particulièrement véhément à l'encontre de l'Alliance, accusant les Humains d'avoir détruit les relais de communication butariens, précipitant la chute de son peuple.

Après quelques semaines, les radars rudimentaires de leur habitat indiquèrent la présence d'un navire massif en approche. Craignant qu'il ne s'agisse d'un vaisseau Moissonneur, Grothan prit la décision de faire atterrir leur station aérostat, afin de la dissimuler sous l'épaisse couche de nuage. Exposer l'habitat à la pression et à la chaleur écrasante de la planète était très risqué, mais l'idée d'assister à la transformation de ses enfants en monstruosité cyborganiques lui était insupportable ; à cet instant, les voir brûler vifs sous ses yeux aurait presque été un soulagement. Mais il n'en fut rien. Le navire s'avéra être un croiseur humain en mission de reconnaissance. Grothan reconnut le signal caractéristique des transpondeurs de l'Alliance et envoya un S.O.S. Lui et les siens furent sauvés *in extremis*, à peine quelques minutes avant que l'habitat aérostat ne s'embrace, prisonnier des fournaies de Cholis.

Après une courte période de colère et d'indignation, furieux d'avoir été contraint de demander l'aide de l'Alliance, il finit par se radoucir et adressa ses plus vifs



remerciements à ses sauveurs. Il eut par la suite de nombreux échanges cordiaux avec les officiers humains, au cours desquels il apprit, preuves à l'appui, que les relais de communication butariens avaient été détruits par les Moissonneurs, contrairement à ce que prétendait son gouvernement. Grothan fut anéanti d'être confronté aux mensonges et aux manipulations de l'Hégémonie, auxquelles il avait participé activement sans jamais se poser de question. Il décida alors de tout faire pour se racheter et pour éveiller les consciences butariennes.

Mais avant cela, une guerre devait être gagnée, et il décida d'utiliser ses talents pour fédérer les Butariens et les encourager à lutter aux côtés des autres espèces conciliennes, tels des frères et des sœurs d'arme. Ses messages vidéos furent visionnés par des centaines de millions de Butariens et déclenchèrent des réactions extrêmes, allant des soutiens les plus fervents aux menaces de mort les plus virulentes. Grâce à ses messages, plusieurs dizaines de milliers de Butariens rejoignirent les rangs des différentes armées conciliennes.

Après la guerre, il consacra plusieurs années à venir en aide aux réfugiés butariens, grâce aux contacts qui lui restaient sur certaines colonies, et notamment sur Lorek (voir page 140), planète sur laquelle il allait d'ailleurs s'installer. Depuis, il encourage tous les membres de son espèce ayant fui le régime hégémonien à s'unir pour construire une nouvelle société butarienne. Il rêve de fédérer la diaspora butarienne (voir page 41) et de réintégrer son peuple à la communauté galactique. Son discours est très largement plébiscité sur Lorek, où il jouit d'une aura particulièrement forte. Toutefois, sa vie est constamment menacée par ses détracteurs, qu'il s'agisse de la Nouvelle Hégémonie, qui ne tolère pas qu'un trublion tente d'instaurer un contre pouvoir, ou de membres de la diaspora qui le considèrent comme un traître ayant pactisé avec le Conseil.

À ce jour, il est parvenu à fédérer près d'une centaine de millions de Butariens et il envisage d'instaurer un nouveau gouvernement galactique dont le siège serait établi sur Lorek.

## KA'HAIRAL BALAK

Le capitaine Ka'Hairal Balak est né en 2126 sur Erszbat, une colonie minière et agricole prospère, qui connut un destin tragique lors de la Guerre du Dernier Cycle, comme la quasi totalité des mondes butariens durant ce conflit. Issu d'une famille ouvrière modeste, il fut influencé très jeune par les campagnes de



Leader du groupuscule Bahak'Je Relag

communication des forces armées hégémoniennes et se lança dans une carrière militaire. Excellent tacticien, combattant émérite et pourvu d'un patriotisme à toute épreuve, on lui proposa d'intégrer les Forces Extérieures

Butariennes, des unités d'élite chargées d'effectuer des missions de renseignement, de sabotage ou toute autre action militaire réalisée dans le plus grand secret pour le compte de l'Hégémonie.

Durant les années 2160, alors que les Humains s'étendaient de manière incontrôlée dans la Bordure Skylienne, il effectua de nombreuses missions d'espionnage sur des colonies humaines afin de collecter des renseignements de nature à convaincre le Conseil que les Humains agissaient en dehors des Loi conciliennes. Il effectua également des missions de sabotage visant à ralentir l'expansion de l'Alliance dans cette zone de la galaxie. Mais l'année 2171 marqua un tournant radical dans la politique de l'Hégémonie et donc dans la nature de ses missions. Ka'Hairal, ainsi que de nombreux autres agents des Forces Extérieures, furent envoyés en secret dans les Systèmes Terminus afin de recruter des mercenaires et des esclavagistes en vue de lancer des attaques coordonnées sur les colonies humaines de la Bordure. Afin que l'Hégémonie ne puisse être accusée officiellement de ces attaques, Ka'Hairal et les autres agents devaient se faire passer pour des chefs de guerre des mondes terminus. Ka'Hairal participa à de nombreuses attaques et notamment au célèbre raid de 2176 dirigé contre Elysium.

Ka'Hairal garde de cette période une rancœur solide envers les Humains, qu'il tient pour arrogants et colonialistes. Deux ans plus tard, cette rancœur se transforma en haine lorsque l'Alliance mena des représailles sur la colonie de Torfan, infligeant de très lourdes pertes dans les rangs butariens. Ainsi, lorsque l'Hégémonie lui demanda en 2183 de prendre la tête d'une mission d'envergure visant une colonie humaine, il accepta sans poser la moindre question. Il devait cette fois se faire passer pour un terroriste et recruter une équipe de mercenaires butariens dotés d'une haine profonde pour les Humains. Dans le système Asgard, les Humains venaient d'obtenir l'autorisation de désorbiter l'astéroïde X57 de la géante gazeuse Borr pour le déplacer vers la colonie de Terra Nova. La mission de Ka'Hairal consistait à prendre possession de l'astéroïde et à modifier sa trajectoire afin qu'il s'écrase sur Terra Nova, provoquant un cataclysme planétaire. Il était sur le point d'accomplir ses objectifs, lorsqu'un commando de l'Alliance s'interposa pour reprendre le contrôle de X57. Ka'Hairal échappa de justesse à la capture en négociant sa fuite contre la vie des otages humains qu'il détenait.

En 2186, la destruction du système Bahak par des espions de l'Alliance (voir page 37) le heurta si profondément, qu'il se jura de consacrer son existence à venger son peuple par n'importe quel moyen. Mais la Guerre du Dernier Cycle bouleversa ses plans de manière radicale. Lorsque les Moissonneurs attaquèrent, il fut envoyé sur Khar'Shan pour renforcer la coordination des troupes au sol. Mais à peine son vaisseau fut-il entré dans le système Harsa qu'il essuya des tirs d'un croiseur allié. Il apprit plus tard que de nombreux officiers de l'Hégémonie avaient été endoctrinés et avaient non seulement désactivé les défenses butariennes, mais

étaient allés jusqu'à abattre des navires de leur propre flotte.

Après la débâcle, il parvint à fuir l'Espace Butarien et à trouver refuge sur la Citadelle avec plusieurs de ses compagnons d'armes. Coïncé sur place par le blocus imposé par le Conseil, il décida d'aider les réfugiés butariens en piratant les systèmes de la Citadelle. Il fit en sorte que les siens obtiennent plus de provisions et en profita pour saboter des installations humaines. Lorsque ses agissements furent découverts, les services de sécurité lui laissèrent la vie sauve en échange de son aide dans la guerre contre les Moissonneurs. Face à cet ennemi commun qui menaçait d'anéantir toutes les espèces galactiques, il accepta et œuvra efficacement à fédérer divers groupes de mercenaires qui participèrent à la défense de plusieurs colonies butariennes des Systèmes Terminus.

Cette alliance d'opportunité ne dura bien entendu que le temps du conflit. À peine la guerre fut-elle achevée, qu'il s'engagea dans une croisade personnelle pour venger son peuple des exactions commises par l'Humanité. En l'espace de quelques années, il fédéra des milliers de Butariens et mit en place une véritable organisation du crime, dont le seul but est de nuire aux intérêts humains. Cette organisation est aujourd'hui connue sous le nom de « Bahak'Je Relag », « les enfants de Bahak », un groupe terroriste particulièrement actif à qui l'on doit plusieurs centaines d'attentats au cours des quinze dernières années. Les victimes directes de ce groupe se chiffrent par dizaines de milliers. Ka'Hairal Balak fait partie des individus les plus recherchés par l'Alliance, sa tête est d'ailleurs mise à prix à dix millions de crédit. À ce jour, il n'a toujours pas été arrêté et constitue un symbole fort pour tous les ennemis de la race Humaine.

## DRELLS

### THANE KRYOS

Dire que Thane Kryos est une légende parmi les Drells est un doux euphémisme. Il est vénéré par les assassins pour ses exploits, admiré par les femmes pour son destin romantique et tragique et honoré par un peuple reconnaissant et fier d'appartenir à la même espèce que le célèbre Thane Kryos. Son histoire est connue de tous les Drells.



Légende Drell

Thane Kryos est né en 2146, sur une colonie Hanari. Désireux d'accomplir au mieux le Synacte, ses parents le confièrent à des formateurs Hanari dès l'âge de six ans afin qu'il commence son apprentissage pour devenir assassin. Il réalisa son premier assassinat à l'âge de douze ans.

Au cours d'une mission, une civile Drell remarqua la

présence d'une cible laser sur Thane et s'interposa entre l'assassin et sa proie. Il fut profondément marqué par la force et le courage de cette femme qui n'avait pas hésité à mettre sa vie en jeu pour sauver celle d'un parfait inconnu. Cette femme hors du commun s'appelait Irikah et, par chance, survécut à sa blessure. Elle devint rapidement son épouse, les deux Drells étant tombés éperdument amoureux dès le premier regard. Ils eurent un fils, prénommé Kolyat.

En dépit de sa profession, Thane était un homme profondément spirituel, qui méditait et priait quotidiennement les déesses du Voyarana.

Lors d'une mission, Thane abattit le chef d'un groupe de mercenaires butariens qui avait pris plusieurs colonies Hanari pour cible. Une mission de routine qui tourna au drame lorsque les mercenaires décidèrent de se venger. Grâce à des informateurs bien placés, ils découvrirent le nom de l'assassin. Ne parvenant pas à mettre la main sur celui-ci, ils décidèrent d'assassiner sa femme, Irikah, jugeant que cela constituerait une vengeance bien plus cruelle et satisfaisante.

Après une longue absence, Thane rentra sur Kahjé afin d'assister à l'enterrement de sa femme. Il y retrouva son fils Kolyat, alors âgé de 10 ans. Mais leurs retrouvailles furent de courte durée car Thane, accablé de chagrin et d'un profond sentiment de culpabilité, n'eut d'autre but que de retrouver les meurtriers de sa femme. Il laissa ainsi son fils aux bons soins de ses oncles et tantes et partit à la recherche des butariens. Après de longues années de traque, Thane retrouva leur piste et les exécuta tous. Pour autant, bien que ce geste apaisa sa colère, il n'éprouva ni soulagement ni rédemption.

Son fils Kolyat ne lui pardonna jamais la mort de sa mère, considérant Thane comme responsable de cette tragédie. Bravant l'interdiction de son père, il s'engagea dans une carrière d'assassin, suivant les traces d'un père qu'il avait pourtant fini par haïr. Kolyat connut un destin funeste durant la Guerre du Dernier Cycle, succombant sous le feu des Moissonneurs alors qu'il tentait de secourir les habitants d'une lointaine colonie Hanari.

L'épopée héroïque de Thane, cette histoire qui fit son renom débuta lorsqu'il intégra l'équipe du commandant Shepard. Atteint du syndrome de Kepral, rongé par le remord et la culpabilité, il espérait pouvoir apaiser sa conscience en œuvrant pour la paix galactique durant les quelques années qui lui restaient à vivre. Il fut l'un des plus fidèles lieutenants de Shepard, participant à toutes ses missions et risquant sa vie à chaque instant pour sauver celle du célèbre commandant. Avant lui, jamais un Drell n'avait intégré un commando aussi prestigieux. Jamais un Drell n'avait participé à des événements aussi décisifs. Jamais un Drell n'avait eu à ce point l'occasion d'influer sur l'histoire galactique. À ce stade, Thane était déjà un héros pour son peuple.

Lors de son ultime mission auprès de Shepard, son groupe avait pour objectif d'infiltrer une base des Récolteurs. Tandis que l'escouade approchait de son objectif, Thane aperçut la présence d'un marqueur laser sur la poitrine de Shepard. Le souvenir d'Irikah lui



sauvant la vie s'imposa à son esprit, et d'un geste presque mécanique, Thane s'interposa et reçut le projectile mortel qui était destiné à Shepard. Il venait de donner sa vie pour sauver celle de l'homme qui changerait le destin de la galaxie. Le héros Thane venait de devenir un martyr, l'icône de tout un peuple. Aujourd'hui, lorsque John Shepard évoque cette période, Thane Kryos fait partie des rares personnes qu'il qualifie de « véritable ami ».

## FERON BARIAS

Feron Barias est à la fois le Drell le plus influent de la galaxie et l'un des plus mystérieux et des plus méconnus. Né sur Kajhé en 2143 au sein d'une famille d'éleveurs, il a toujours rêvé de mener une vie d'aventurier, à l'opposé du quotidien ordinaire et ennuyeux de ses parents. A 15 ans, il rejoignit une école Hanari spécialisée dans la formation des agents du renseignement. Son apprentissage achevé, il entra au service de la Primauté, en qualité d'agent de terrain.



Courtier de l'Ombre

Après une dizaine d'années d'un excellent travail de renseignement à la solde du gouvernement Hanari, il fut approché par le Courtier de l'ombre (voir page XXX), une légende du renseignement, un individu énigmatique et réputé pour disposer du plus vaste réseau de renseignement non gouvernemental de la galaxie. Son activité consistait à vendre tout type d'information à quiconque avait les moyens de les acheter. Motivé par l'appât du gain, Feron accepta de travailler pour lui, mais à la demande du Courtier, il continua son activité d'agent du renseignement auprès de la Primauté, afin d'avoir accès à des informations sensibles et monnayables.

En 2182, il fut approché par des agents de Cerberus, l'Homme Trouble souhaitant que Feron intègre son organisation. Par fidélité envers le Courtier de l'ombre, il refusa. Mais quelque années plus tard, découvrant que ce dernier travaillait pour les Récolteurs, il revint sur sa décision. Bouleversé par cette découverte, il décida de rejoindre Cerberus tout en restant au service du Courtier de l'ombre, œuvrant dès lors tel un agent double, voir triple, au service de l'Homme Trouble.

En 2183, il croisa la route de Liara T'Soni alors que celle-ci était à la recherche de la dépouille du commandant Shepard, déclaré mort après que le Normandy SR1 eut été détruit par les Récolteurs. Feron décida d'aider Liara et, ensemble, ils découvrirent que le Courtier de l'ombre avait mis la main sur le corps de Shepard afin de le vendre aux Récolteurs. Ils parvinrent à interrompre la transaction, mais Feron se sacrifia en se constituant prisonnier pour permettre à Liara T'Soni de s'enfuir avec le corps de Shepard.

Capturé par les agents du Courtier de l'ombre, il fut enfermé durant plusieurs années dans une prison de stase

à bord du vaisseau du Courtier, où il fut interrogé et torturé sans relâche. Deux années plus tard, le repaire du Courtier fut pris d'assaut par John Shepard et Liara T'Soni. Durant les combats, ils tuèrent le Courtier de l'ombre et en profitèrent pour libérer Feron. Les tortures qui lui furent infligées durant sa captivité l'avaient lourdement affecté ; il était psychologiquement fragile et avait besoin de repos et d'attention. Liara décida de prendre la place du Courtier de l'ombre et garda Feron auprès d'elle, le temps que celui-ci se rétablisse. Les sentiments qu'éprouvait Liara envers le Drell n'étaient pas étrangers à cette décision. Toutefois, leurs rapports restèrent purement amicaux et Feron devint le bras droit de Liara, l'assistant dans sa nouvelle fonction de Courtier de l'ombre.

En 2186, le vaisseau du Courtier de l'ombre, désormais occupé par Liara et Feron, fut pris d'assaut par Cerberus. Feron aida Liara à s'enfuir, mais le vaisseau fut perdu. Par la suite, Liara s'installa à bord du Normandy SR2 et Feron continua de l'assister depuis une petite colonie des Systèmes Terminus.

A l'issue de la Guerre du Dernier Cycle, Liara décida d'abandonner son rôle de Courtier de l'ombre pour rejoindre le projet « Primogène » auprès de Javik. S'agissant d'un projet des plus secrets, elle expliqua simplement à Feron que, la guerre étant terminée, la galaxie n'avait plus besoin du Courtier de l'ombre et que, de ce fait, elle souhaitait retourner à l'étude des Prothéens. Feron lui proposa alors de prendre sa place, arguant que la galaxie avait toujours besoin du Courtier, la guerre ayant laissé la place à une période d'instabilité sans précédent. Liara accepta, faisant toutefois jurer à Feron de vendre ses informations avec éthique et de ne pas traiter avec les groupes terroristes ou les pirates, ce qu'il accepta.

Aujourd'hui, Feron agit toujours en qualité de Courtier de l'ombre. Il est installé dans une ancienne base spatiale de Cerberus dont il a pris le contrôle peu de temps après la guerre, alors que l'Alliance combattait les dernières ramifications de l'organisation de l'Homme Trouble. À part quelques rares collaborateurs ayant gagné la confiance de Feron, personne ne connaît la position de cette base, pas même Liara. Il remplit toujours son rôle de négociant en informations, tâchant de respecter la parole donnée à Liara, évitant donc de vendre des informations sensibles à des organisations criminelles. Il est toujours en contact avec Liara et acceptera de lui fournir des informations à titre gracieux.



## ELCOR

TUDO

## GALARIENS

### MORDIN SOLUS

Personnage haut en couleur, Mordin Solus est sans aucun doute le galarien le plus célèbre de l'histoire récente. Icône controversée, il est à la fois vénéré et détesté ; qu'on le considère comme un traître ou comme un héros, son héritage ne laisse personne indifférent. Membre du commando de John Shepard, il a contribué à sauver la galaxie de l'invasion des Moissonneurs. Dans le même temps, il a synthétisé et répandu un remède au génophage pour le meilleur et pour le pire.



Légende controversée

Né en 2148, Mordin Solus a suivi des études de médecine puis s'est consacré un temps à la recherche scientifique et plus précisément au génie génétique, domaine dans lequel il est devenu un expert incontesté. Il a ensuite été approché par le GSI pour intégrer une unité scientifique impliquée dans des projets et des missions qu'il était préférable de ne pas porter à l'attention du Conseil. Il s'y est forgé une solide réputation de pragmatique, considérant que la logique doit toujours prévaloir sur tout autre considération et ainsi que la fin justifie toujours les moyens. Il répugnait toutefois à faucher des vies s'il disposait d'options alternatives aussi efficaces.

En 2184, alors qu'il étudiait l'évolution de la population krogane, il découvrit que celle-ci commençait à légèrement augmenter pour la première fois depuis l'utilisation du génophage, quatorze siècles plus tôt. Ses recherches révélèrent que les Krogans commençaient à développer une forme naturelle de résistance au génophage qui pouvait conduire à une nouvelle expansion incontrôlée de l'espèce. Mordin Solus proposa alors à la Conseillère Galarienne, Linron Salzi, de déployer dans le plus grand secret une version modifiée du génophage sur Tuchanka, afin de contrer l'émergence de cette résistance naturelle et maintenir ainsi la population krogane à un niveau stable. La Conseillère accepta sans en informer les autres membres du Conseil et le Docteur Solus prit la tête d'une expédition menée par le GSI à destination de Tuchanka. Sur place le groupe fut repéré par une prêtresse krogane et ses adeptes, ce qui provoqua un affrontement sanglant dont le GSI sortit vainqueur *in extremis*. La nouvelle formule du génophage fut déployée avec succès, mais les certitudes de Mordin Solus et surtout de son assistant, Maelon Heplorn, chancelèrent. Cette mission fut la dernière que Solus accomplit au sein du GSI.

Au cours des mois qui suivirent, le Docteur Solus traversa

une période de doute et de questionnements éthiques au sujet du génophage et décida de se retirer sur Oméga afin d'y installer une clinique. Un choix pour le moins surprenant pour un scientifique et un agent de cette trempe. C'est sur Oméga qu'il croisa la route du Commandant Shepard et qu'il décida de rejoindre son équipe.

Alors qu'il apportait son soutien au Commandant Shepard dans son combat contre les Moissonneurs, Solus apprit que son ancien assistant, Maelon Heplorn, était retenu prisonnier sur Tuchanka. Il sollicita l'aide de Shepard et ensemble, ils se lancèrent dans une difficile infiltration en plein territoire Krogan. Ils finirent par retrouver Maelon et découvrirent qu'il n'était pas retenu prisonnier mais qu'il travaillait de son plein gré pour le clan Weyrloc. Tirillé par la culpabilité d'avoir déployé une nouvelle version du Génophage, il avait décidé de synthétiser un remède et de l'offrir aux Krogans. Maelon était alors convaincu qu'au côté du Docteur Solus, il avait commis un véritable génocide. Il estimait que les Galariens s'étaient pris pour Dieu en modifiant aussi profondément l'évolution d'une espèce évoluée. Outré par la trahison de son ancien assistant, le Docteur Solus n'hésita pas à l'abattre froidement.

Pourtant, un an plus tard, ce fut bien le Docteur Mordin Solus qui synthétisa le remède contre le génophage, en s'appuyant sur les travaux de Maelon. Toutefois, il ne fut pas motivé par le remords ou la compassion, mais par la conviction que les Krogans avaient un rôle déterminant à jouer dans la guerre contre les Moissonneurs. Il se rendit lui-même sur Tuchanka et utilisa à nouveau le Voile comme vecteur de diffusion. Il trouva la mort alors qu'il s'assurait du bon déroulement du processus.

Aujourd'hui, le parcours glorieux de Mordin Solus auprès du Commandant Shepard est éclipsé par ce choix radical. La majorité des galariens considèrent qu'il a fait une lourde erreur en sous-estimant les conséquences néfastes à long terme d'une cure contre le génophage.

### LINRON SALZI

La Dalatrice Linron Salzi fut présidente de l'Union Galarienne de 2181 à 2189. Elle s'est éteinte deux ans plus tard. En 2184, c'est sur son ordre que fut secrètement répandue une nouvelle version du génophage sur Tuchanka par une équipe du GSI menée par Mordin Solus.



Ex-présidente de l'Union Galarienne

Au plus fort de la guerre contre les Moissonneurs, elle s'opposa fermement à l'utilisation d'un remède contre le génophage. Selon Linron, les Moissonneurs n'avaient rien en commun avec les Rachni et dans cette guerre, les Krogans n'auraient été d'aucune utilité. Elle considérait que l'Alliance et la Hiérarchie Turienne voulaient négocier à prix d'or une arme émoussée qui allait finir par exploser entre les mains du Conseil. N'ayant pas obtenue gain de



cause, elle tenta de saboter secrètement l'opération menée par le commandant Shepard et le docteur Mordin Solus qui visait à répandre le remède sur Tuchanka en utilisant le Voile (voir page 63).

Cette tentative de sabotage fut un échec et demeura un secret d'état jusqu'en 2192, lorsqu'un ancien officier du GSI resté anonyme amena l'affaire sur la place publique. Les dossiers, holos et photographies diffusés sur l'Extranet ne laissaient aucun doute sur la véracité des faits. Linron était décédée depuis un an, mais l'affaire causa néanmoins un véritable scandale et déclencha une vague d'actions terroristes à l'encontre des intérêts galariens. L'Union Galarienne fit profil bas durant quelques années, se contentant d'envoyer des agents du GSI exterminer les terroristes. L'Union n'émit jamais le moindre regret, ni la moindre excuse au nom du peuple galarien.

## NARRA GIRANE

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle et la diffusion d'un remède contre le génophage, la population galarienne est profondément préoccupée par la « question krogane ». Cela se traduit par l'élection à différents postes de décision de Dalatraces ouvertement hostiles aux intérêts krogans et ceci jusqu'aux plus hauts niveaux de l'Union Galarienne.

L'actuelle présidente de l'Union, la Dalatrice Narra Girane, mène une politique que n'aurait pas renié la Dalatrice Linron, malgré la rivalité ancestrale qui règne entre les clans Linron et Narra. La Dalatrice Narra milite pour l'instauration d'un contrôle strict de l'expansion des Krogans et brandit la menace d'un nouveau génophage en cas de débordement de leur part. Il est de notoriété publique qu'elle a influencé le Conseiller Galarien, Calon Joban, afin qu'il propose au Conseil la création d'un « Haut Comité aux Affaires Kroganes » ; comité qui fut effectivement créé en 2199, provoquant la fureur des Krogans. La Dalatrice Narra n'avait toutefois pas anticipé que le Conseil proposerait aux Krogans d'ouvrir une ambassade sur la Citadelle afin d'apaiser la situation. Cela fut considéré par la population galarienne comme sa plus grosse erreur politique et manqua de lui coûter sa réélection en 2201.

Suite à ce revers, elle décida de mettre en place une politique officieuse et plus agressive envers les Krogans. La Dalatrice est convaincue que ces derniers sont incapables de s'auto-réguler, qu'ils finiront tôt ou tard par représenter à nouveau une menace majeure pour la galaxie et qu'alors, les espèces conciliennes n'auront d'autre choix que d'imposer un retour au génophage. Face à ce constat, elle décida d'accélérer les choses et tenta de déstabiliser la Coalition Krogane, donnant carte



Présidente de l'Union Galarienne

blanche au GSI pour atteindre cet objectif. Le GSI usa de fines manipulations pour que le clan Weylock, ennemi juré des Urdnot, rencontre « fortuitement » des individus talentueux et à même d'organiser l'assassinat du fondateur de la Coalition. Ce plan fonctionna à merveille et la mort « accidentelle » de Wrex lors d'un voyage diplomatique sur la Citadelle conduisit à l'effritement de la Coalition et à l'élection d'un nouveau Chef Suprême sans envergure. Sans l'aide dissimulée du GSI, le clan Weyrlok n'aurait jamais été en mesure de réaliser une opération aussi complexe au sein même de la capitale galactique. Il va de soi que le clan Weylor n'a soupçonné à aucun moment cette ingérence galarienne dans ses affaires. L'objectif de Narra était de diviser les Krogans, et cela pour deux raisons. A court terme, cela provoque des tensions internes qui décrédibilisent les Krogans et qui attisent les craintes des autres espèces. A moyen terme, la fragilisation de la Coalition provoquera une inévitable explosion démographique qui obligera le Conseil à prêter une oreille plus attentive aux propositions galariennes afin de régler définitivement la « question krogane ».

Aujourd'hui âgée de 39 ans, la Dalatrice Narra est en fin de mandat. Elle conserve néanmoins une détermination sans faille et fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'assurer que les Krogans restent sous contrôle.

## CALON JOBAN

Les galariens mâles occupent rarement une place au sein du Conseil, celle-ci étant traditionnellement l'apanage des Dalatraces. Une croyance populaire affirme que derrière un Conseiller galarien se cache forcément une Dalatrice. Il se trouve que cette croyance est loin d'être infondée !

Lors de la nomination de Joban au poste de Conseiller, l'actuelle présidente de l'Union Galarienne, Narra Girane, était pressentie pour accéder à cette fonction. Toutefois, ses positions tranchées en faveur d'un contrôle strict des Krogans faisaient craindre qu'elle ne manque de l'impartialité, du discernement et de la retenue dont les Conseillers sont sensés faire preuve. Comprenant vite que ses chances d'atteindre les plus hautes fonctions de l'Espace Concilien étaient minces, Girane appuya la candidature de Calon Joban, un puissant homme d'affaire qui lui était redevable pour son ascension fulgurante.

Depuis plusieurs décennies, le clan Calon est à la tête d'un puissant trust regroupant la plupart des médias galariens : presse, holo, extranet, etc. Du fait de sa position dominante sur un secteur clé, ce clan est convoité par de nombreuses Dalatraces avides de pouvoir, qui rivalisent d'offres de fécondation stratégiques et de propositions d'alliances en tous



Membre du Conseil de la Citadelle

genres. A ce petit jeu, c'est Narra Girane qui obtint les faveurs du clan il y a plus de 10 ans. Certains prétendent que c'est grâce à cette mainmise sur les médias qu'elle parvint à remporter les élections présidentielles de 2197, ce que dément farouchement le clan Calon, au nom de l'indépendance des médias. Mais s'il y a une espèce chez qui le mot « indépendance » est totalement galvaudé, c'est bien les Galariens !

Toujours est-il que Narra Girane usa de son influence pour conforter la position du clan Calon et qu'elle soutint à de nombreuses reprises Calon Joban jusqu'à ce qu'il atteigne les plus hautes fonctions au sein du trust. Ce soutien n'avait toutefois d'autre objectif que d'installer le meilleur candidat à ce poste. Joban est en effet un homme d'affaire redoutable, un visionnaire hors pair doublé d'un négociateur acharné. Il lui manquait cependant la pointe de charisme nécessaire à son ascension à la tête du trust.

Aujourd'hui, prétendre que Calon Joban n'est que le pantin de Girane au sein du Conseil est la preuve d'un manque flagrant de discernement. Joban est doté d'une forte personnalité, défend avec acharnement ses propres positions, mais n'oublie jamais à qui il doit sa place de Conseiller. Ainsi, il écoute avec une oreille attentive les demandes de la Dalatrice Narra, mais il refusera les propositions allant à l'encontre de ses convictions profondes. C'est un homme modéré, qui cherche à tout prix à éviter les conflits armés. Il est intimement convaincu que la négociation, le respect et la maîtrise de l'information constituent les meilleurs armes pour résoudre un conflit. Enfin, il est sincèrement opposé à l'utilisation du génophage pour « régler la question krogane », une position modérée qui apaise les tensions. A court terme, cela sert également les intérêts de Girane : en diminuant la pression politique sur l'Union Galarienne, elle peut continuer à mener sereinement ses actions clandestines contre la Coalition Krogane.

## BEELO GURJI

Vers la fin du septième siècle, Beelo Gurji était un agent renommé mais controversé du GSI. Bien que particulièrement brillant et efficace, il était pourvu d'un sens de l'éthique plus que discutable, même pour un membre du GSI. En 693, il n'hésita pas à utiliser une trentaine de civils comme appât en vue de forcer une cible prioritaire à sortir de l'ombre. La mission hautement sensible de Gurji fut un succès mais plusieurs civils furent blessés et l'un d'eux trouva la mort. L'affaire fut rendue publique, ce qui provoqua un scandale comme le GSI en connut rarement.

A cette époque, le Conseil était très préoccupé par l'expansion effrénée des Krogans, qui commençaient à représenter une menace majeure pour la sécurité et la



Premier Spectre de l'histoire

stabilité galactique. En réponse à cette nouvelle menace, l'idée de créer une unité d'élite ayant des privilèges étendus et directement placée sous le commandement du Conseil émergea. Malgré ses méthodes peu orthodoxes, l'efficacité de l'agent Beelo Gurji était sans égale ce qui, aux yeux du Conseil, faisait de lui le candidat idéal pour devenir le premier Spectre de l'histoire.

Ce choix ne fut toutefois pas sans conséquences. La personnalité et les méthodes de Gurji firent des émules chez de nombreux Spectres tout au long de l'histoire concilienne. Nombre d'entre eux n'hésitèrent pas à user de méthodes éthiquement condamnables pour mener à bien leurs missions. Cela contribua à forger la légende des Spectres mais souleva également de nombreuses critiques.

Beelo Gurji ne déçut pas le Conseil. Rapidement rejoint par d'autres Spectres sélectionnés parmi la fine fleur du GSI et des commandos Asari, il parvint à obtenir de nombreux renseignements de première importance sur l'organisation des Krogans sur Tuchanka. Lorsque ceux-ci franchirent la ligne rouge en tentant de s'installer sur la colonie asari de Lusua, les Spectres purent rapidement mener des attaques éclairs afin de plonger Tuchanka dans le noir et de priver les Krogans de leurs installations stratégiques. Cela aurait suffi à tuer dans l'œuf un conflit avec n'importe quelle autre espèce, mais pas avec les Krogans !

La légende raconte que Gurji aurait tué plus de krogans qu'il n'y a de jours dans une année galactique standard, dont plusieurs à mains nues ! On dit également qu'il n'hésita pas à sacrifier la vie de nombreux civils asari afin de venir à bout d'un foudre de guerre vieux de près de deux mille ans, qu'il provoqua l'effondrement d'un immeuble de trente étages pour éliminer une seule cible, qu'il abattit une frégate avec son arme de poing ou qu'il raya une ville entière de la carte en détruisant un complexe de fabrication d'anti-matière. Il est aujourd'hui difficile de démêler le vrai du faux tant les histoires à son sujet sont nombreuses, incroyables et difficilement vérifiables. Il est à ce point légendaire aux yeux des Galariens que même le Commandant Shepard, sauveur de la galaxie face aux Moissonneurs, ne peut rivaliser.

## GETH

### LÉGION

En 2183, le moissonneur Sovereign fut détruit lors de la bataille de la Citadelle. Un humain semblait être au cœur de cette victoire éclatante, le commandant Shepard. Les « Vrais Geth » (voir Schisme, page 73) souhaitaient en apprendre d'avantage sur ce « tueur de moissonneur » ; peut-être pouvait-il les aider à combattre les Anciennes



"Porte-parole" des Geth auprès des organiques





Machines et à vaincre les Hérétiques. Ils fabriquèrent donc un modèle de plateforme unique en son genre, conçu pour être en mesure d'opérer seul, coupé du Consensus Geth, loin des frontières du Voile de Persée. Pour cela, il fut doté d'un nombre de processus largement supérieur à ce qui était la norme sur les plateformes mobiles de cette taille, lui conférant ainsi une grande autonomie et lui permettant de converser naturellement avec les espèces organiques. Pour compléter ses capacités d'interaction sociale, sa tête fut couverte de divers panneaux mobiles pouvant s'orienter de manière à simuler des expressions faciales.

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

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

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

Aussi étonnant que cela puisse paraître, Légion fut accepté comme un membre d'équipage à part entière, Shepard étant convaincu que les intentions du geth étaient pacifiques. Cet épisode explique sans doute pourquoi il refusa de détruire les Geth lors du blitz de 2186 (voir page 74) et imposa une paix dont les quariens ne voulaient pas.

Légion ne tarda pas à informer Shepard que les Geth hostiles aux organiques ne constituaient qu'une fraction des processus, ceux tombés sous le contrôle des Moissonneurs, les « Hérétiques ». Il mentionna également

l'existence d'un virus développé par les Hérétiques afin de convertir tous les processus à leur cause. Ces révélations furent à l'origine de la Réunification, qui mit fin au Schisme et réunifia tous les Geth au sein d'une conscience unique. Suite à cet épisode, Légion retourna auprès des siens.

En 2186, en plein « Blitz quarien » (voir page 74), Légion et Shepard se retrouvèrent de nouveau face à face. Le geth parvint à convaincre Shepard que son espèce s'était alliée volontairement aux Moissonneurs dans le seul but de survivre face à la menace quarienne. Alors que les Geth ne semblaient avoir d'autre alternative que la servitude auprès des Moissonneurs ou la destruction totale sous le feu de la flotte quarienne, Légion parvint à négocier l'aide de l'Alliance. Les Geth furent ainsi libérés de l'influence des Moissonneurs et la paix fut imposée aux Quariens, provoquant la fureur de ces derniers.

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

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

# HANARI

## AMBASSADEUR PHORBASSYNLADER

L'ambassadeur Phorbassynlader, dit Phorbass, est né sur Kahjé en 2127. Conçu au sein d'une concorde influente dans les milieux intellectuels de la Contemplation, il a été élevé par des Hanari ayant une vision particulièrement élitiste de leur peuple. Érudit et pieux, Phorbass a commencé sa carrière en



Ambassadeur

tant que théologien, disposant d'une chaire sur un important lieu de culte de Kahjé. Grâce à ses larges connaissances historiques, scientifiques, artistiques et religieuses, il devint rapidement Grand Admirateur de l'école Vaghan. En d'autres termes, il devint directeur et mentor de l'une des plus prestigieuses universités enseignant la Contemplation et menant des études sur la compréhension des Portes-Flammes et de leurs desseins.

En 2187, le Grand Contemplateur, soit la plus haute autorité religieuse Hanari officiant au côté du Président de la Primauté, lui demanda de devenir l'un de ses conseillers personnels. Il accepta et intégra avec aisance les hautes sphères de la politique Hanari. Après quelques années, on lui prêta d'ailleurs l'envie de vouloir briguer le poste de Grand Contemplateur lors des élections à venir. Toutefois, la journée du 2 octobre 2195 allait bouleverser les choses. Phorbass fit en effet partie des très rares Hanari à être présent lors de la rencontre entre les membres de la Primauté et l'émissaire Prothéen.

Cet événement fut pour lui un véritable électrochoc mystique, le conduisant à consacrer sa vie à la cause des Portes-Flammes. Suivant la volonté des Prothéens, selon laquelle les Hanari devaient renforcer leurs services de renseignement, il demanda à être nommé ambassadeur sur la Citadelle, afin de pouvoir agir au plus près du pouvoir galactique. Sa demande fut acceptée, ce qui fit de lui le seul Hanari informé de l'existence des Prothéens à évoluer en dehors de l'espace contrôlé par la Primauté. Dès lors, il s'employa à augmenter de manière drastique les moyens utilisés pour l'espionnage et le renseignement au sein de la Citadelle, s'appuyant sur la technologie fournie par les Prothéens et les agents Drells à sa disposition. Il fut notamment à l'origine de la mise sur écoute de la résidence privée et des bureaux de l'ensemble des membres du Conseil, ainsi que des ambassadeurs de la Citadelle. S'agissant des individus les mieux protégés de la galaxie, cela représenta un exploit qui fut salué par le président Hanari et les émissaires Prothéens.

Malgré sa formation à la communication avec les autres espèces, Phorbass demeure un Hanari particulièrement à cheval sur l'étiquette et l'utilisation d'un langage châtié.

Ainsi, ceux qui ne s'adressent pas à lui avec un minimum de respect et de protocole sont rappelés à l'ordre. De fait, il peut paraître hautain et professoral, donnant l'impression de vouloir enseigner les bonnes manières à toutes les personnes qui l'entourent. De son point de vue, il ne doit pas s'abaisser à employer la communication rugueuse et médiocre des autres espèces. Au contraire, il se fait un devoir de leur montrer l'exemple afin de les élever vers la perfection. En effet, puisque toutes les espèces galactiques sont destinées à devenir des Prothéens dans un avenir proche, autant commencer leur apprentissage dès à présent.

## BLASTO

Blasto est le nom d'un personnage Hanari de fiction, héros de nombreux films d'action qui furent d'énormes succès au box-office. Incarné par l'acteur Navatadalarakorn, le personnage de Blasto est sensé être le premier spectre Hanari de la galaxie, un agent particulièrement efficace et fin séducteur, ayant une femme dans chaque port et une arme dans chaque tentacule.



Star de cinéma

Adulée par les milliards de fans, la franchise Blasto est également raillée par autant de détracteurs pour la piètre qualité de ses scénarios et de ses dialogues. Par ailleurs, la simple idée d'un spectre Hanari bourreau des cœurs, quoique très vendeuse, suffit à elle seule pour classer Blasto dans la catégorie des nanars, dont le succès colossal est sans commune mesure avec la qualité intrinsèque de l'œuvre.

A ce jour, on compte pas moins de 23 films ayant pour personnage principal Blasto. Mais depuis quelques années, la franchise s'essouffle. Les trois derniers films ont été des échecs commerciaux et l'acteur Navatadalarakorn devient années après année un « has been » aussi arrogant qu'aigri.

Parmi les grands succès de Blasto, on peut citer :

- Requiem pour un Moissonneur
- La piqûre de la méduse
- L'éternité est pour toujours
- Blasto s'en va-t-en guerre
- Blasto contre le génophage
- Opération tentacule
- Embrase moi

Dans l'univers officiel de Bioware, il ne fait aucun doute que le personnage de Blasto est avant tout un gag. Il a toutefois acquis une place importante car son côté totalement décalé a beaucoup plu aux fans de la licence. Dans le cadre de Mass Effect : Nouvelle Ère, il aurait été dommage de se passer de cette touche d'humour absurde, d'où sa présence dans ce livre.



## HUMAINS

### JOHN SHEPARD

TUDO

### KAHLEE SANDERS

Née sur Terre en 2139. Fille de l'Amiral Jon Grissom, elle porte le nom de sa mère et a coupée les ponts avec son père ? Après de brillantes études scientifiques, spécialisées dans les IVs, elle rejoint l'Alliance en 2161.

En 2163, elle est affectée à l'équipe de recherche située sur la base secrète de Sidon. Cette équipe, dirigée par le Dr Shu Qian, travaille à la création d'une IA, en se basant sur un artefact découvert quelques années plus tôt. Seul le Dr Qian a accès à l'artefact qui se trouve dans un lieu tenu secret. Kahlee devient alors une experte reconnue dans le domaine des IAs.

En 2165, la base est attaquée par un groupe de Butariens, sur ordre de l'homme d'affaire Butarien Edan Had'dah, découvreur et propriétaire de l'artefact.

Elle travaille ensuite sur des projets classifiés de l'Alliance, principalement dans le domaine de l'IA, notamment sur la Station Gagarin, au sein du Erreur : source de la référence non trouvée où la première IA conçu par les Humains (Eliza) a prit conscience en 2172.

En 2175, elle retourne à la vie civile en tant que consultante et se voit offrir en 2178 un poste au sein du conseil d'administration de projet Ascension.

2183 Histoire avec Gillian Grayson.

2186 Attaque de l'académie par Cerberus. Attaque de l'académie par les moissonneurs.

Après la guerre, elle retourne à ses fonctions sur l'académie Jon Grissom afin de remettre sur pieds la station afin qu'elle puisse à nouveau servir à former l'élite humaine.

2195, elle annonce publiquement appartenir au Lobby Daneel. Elle est renvoyée du conseil d'administration de l'académie car sa position est jugée incompatible avec sa fonction.

Elle s'installe alors sur la Citadelle et devient l'un des porte-parole du Lobby Daneel.

### DAVE VALINGEN

2131 Naissance.

2168, il intègre et prend la direction du Erreur : source de la référence non trouvée, projet de recherche secret de l'Alliance visant à créer une conscience artificielle.

2178, il est le principal concepteur de Eliza, la première conscience artificielle créée par les humains.

2186, après la guerre, le projet Daneel s'oriente vers l'étude des épaves de moissonneurs.

Il crée le Lobby Daneel en 2191.

## KROGANS

### URDNOT WREX

Mort en 2203, le foudre de guerre Urdnot Wrex fut le plus grand leader que la société krogane ait connu depuis des siècles. Malgré son apparence bestiale, Wrex faisait preuve d'un grand sang-froid et la simple crainte de sa colère suffisait généralement pour qu'il obtienne ce qu'il voulait. En revanche,



Ex leader de la Coalition

lorsque sa fureur se déchaînait, il offrait un spectacle terrifiant, rappelant, si cela était encore nécessaire, pourquoi les Krogans étaient redoutés par toutes les espèces galactiques. Il n'était pas très loquace, mais parlait toujours de manière franche et directe, ce qui est la marque des grands leaders krogans.

### Jeunesse

Né au sein du clan Urdnot, Wrex est rapidement devenu célèbre grâce à ses prouesses au combat. Alors qu'il était encore un jeune krogan, il fut nommé chef d'une petite sous-tribu Urdnot et devint le plus jeune krogan à qui on accordait cet honneur depuis près d'un millénaire. A cette époque, certaines tribus particulièrement belliqueuses souhaitaient faire perdurer la rébellion krogane, malgré le génophage et son effet dévastateur sur la reproduction. Un krogan était particulièrement influent dans cet appel aux armes, un foudre de guerre ayant survécu à la rébellion ; le père de Wrex : Jarrod.

Wrex, quand à lui, pensait que les Krogans n'étaient pas suffisamment nombreux pour partir en guerre, et que si cela devait se produire, le génophage empêcherait un renouvellement rapide de la population, précipitant plus rapidement encore les Krogans vers l'extinction. Ainsi, au lieu de se préparer à la guerre, il rassembla quelques tribus et y mit en place des moyens de favoriser la reproduction. Peu à peu, d'autres tribus se rallièrent aux idées de Wrex, ce qui déplut fortement au seigneur de guerre Jarrod qui décida d'organiser un Clash regroupant toutes les tribus Urdnot. Wrex avait la certitude qu'il s'agissait d'un piège, mais en sa qualité de chef de tribu, il ne pouvait pas refuser cette rencontre.

Accompagné de ses meilleurs guerriers, il rencontra Jarrod et ses hommes dans un Ravin, lieu sacré où toute forme de violence est prohibée. La rencontre débuta par une discussion tendue mais cordiale entre Wrex et Jarrod. Toutefois, chacun campait sur ses positions et Jarrod comprit rapidement que Wrex ne céderait jamais à ses demandes. Il fit alors signe à ses hommes, qui étaient cachés parmi les tombes, d'abattre Wrex et ses coéquipiers. Wrex parvint à échapper à l'embuscade de justesse, mais pas sans avoir enfoncé son poignard dans la poitrine de son père.

Cet événement lui ouvrit les yeux sur ce qu'était devenu



son peuple. La plupart des krogans préféraient mourir au combat plutôt que d'œuvrer à la reconstruction de leur société. Prenant conscience que la culture du fier guerrier krogan, animé par le courage et l'honneur, s'était transformée, avec le temps en une vulgaire glorification de la violence aveugle, Wrex tourna le dos à son peuple.

Au cours des siècles qui ont suivi, il ne servit d'autre maître que lui-même, travaillant comme garde du corps, mercenaire ou chasseur de primes.

### Guerre du Dernier Cycle

Lors des premiers événements de la Guerre du Dernier Cycle, Wrex rencontra le Commandant Shepard dont il devint rapidement l'allié et ami. À ses côtés, il affronta le Spectre renégat Saren sur la planète Virmire et apprit que ce dernier avait mis au point un remède au Génophage qu'il souhaitait utiliser pour créer une armée de krogans à son service. Ce remède pouvait effectivement soigner les Krogans, mais il avait surtout été conçu afin de pouvoir les asservir.

Après ces événements, Wrex retourna sur Tuchanka et prit la tête du clan Urdnot. Il commença à mettre en place des réformes et parvint à réunir un grand nombre de Krogans sous la bannière de son clan. Il souhaitait ainsi renforcer l'unité des Krogans et tenter de trouver une solution au problème du génophage. Selon lui, l'union des Krogans pouvait peser fortement dans la balance lors de négociations avec les autres espèces. De nombreux clans voyaient toutefois les actions de Wrex d'un mauvais œil, arguant qu'elles ne respectaient pas les traditions de son peuple. Le plus virulent de ses opposants était Gatatog Uvenk, qui fut tué par Grunt à l'issue de son Rite de Passage pour intégrer le clan Urdnot.

Lors de l'invasion massive des Moissonneurs en 2186, Wrex fut invité sur le Normandy car plusieurs espèces souhaitaient négocier une alliance avec les Krogans. Il exigea qu'en échange de l'aide des Krogans, un remède contre le génophage soit créé et répandu sur Tuchanka. Il révéla en outre que selon une source interne au GSI, une femelle Krogan fertile était retenue captive sur Sur'Kesh. Elle était le fruit des expériences d'un généticien galarien nommé Maelon Heplorn. Ce dernier avait travaillé à l'élaboration d'une version modifiée du Génophage auprès de Mordin Solus, mais avait été pris de remords. C'est pourquoi il accepta de travailler en secret pour Guld, chef du clan Weyrloc, afin de concevoir un remède au génophage.

La femelle krogane, surnommée Eve par Mordin Solus, fut récupérée par un commando dirigé par Shepard et Wrex. Son génome fut ensuite utilisé pour mettre au point un remède qui fut répandu sur Tuchanka par l'intermédiaire du Voile. Wrex venait d'obtenir ce qu'il avait exigé, et, en homme de parole, il remplit sa part du marché en fournissant des troupes pour combattre les Moissonneurs et en aidant les Turiens à libérer Palaven.

### Nouvelle Ère

À l'issue de la Guerre du Dernier Cycle, Urdnot Wrex revint sur Tuchanka en véritable héros. Un héros comme les Krogans n'en avaient pas connu depuis l'époque de la

Rébellion. Il fut acclamé et considéré par la plupart de ses congénères comme un sauveur, un messie, un seigneur de guerre derrière lequel tous les Krogans pouvaient se rassembler. Wrex profita de cette popularité sans précédent pour continuer son œuvre d'unification des clans et de réforme de la société. En l'espace de quelques mois, il avait rassemblé sous sa bannière près de la moitié des clans. Mais les choses commençaient à devenir plus difficiles. L'euphorie retombait et les clans restants n'étaient pas forcément enthousiastes à l'idée de s'unir à une coalition dirigée par Wrex. Les plus modérés de ces clans étaient indécis alors que les plus virulents considéraient Wrex comme un traître qui cherchait à détruire les fondements de la société krogane.

Wrex continua toutefois son œuvre. Il se proclama « Chef Suprême » des Krogans en 2191 et instaura le premier gouvernement krogan depuis plus de 4000 ans : la « Coalition Krogane ». Lors des guerres claniques qui suivirent, Wrex prit part aux combats et dirigea lui-même la nouvelle Armée Régulière Krogane. La foi inébranlable que ses soldats avaient en lui, la supériorité numérique de la Coalition et l'organisation de son armée permirent à Wrex de remporter la victoire.

En 2199, suite à l'affaire du « Haut Comité aux Affaires Kroganes », Wrex prononça un discours fondateur durant lequel il enjoignit toutes les espèces à lui accorder leur confiance. Le temps des guerres était derrière eux ; Wrex regardait vers l'avenir, un avenir où les Krogans feraient partie intégrante de la communauté galactique, dans le respect de l'espace vital des autres espèces.

Trois ans plus tard, Wrex trouva la mort dans l'explosion de sa navette alors qu'il rentrait d'un voyage officiel sur la Citadelle. Cette explosion était un attentat commandité par Weyrloc Prisk, membre influent de l'UTK.

## JORGAL SHAG

Jorgal Shag est un krogan relativement jeune puisqu'il est né en 1703. Shag n'est pas un mauvais combattant, loin de là, et il a l'avantage, contrairement à la plupart des krogans, d'être un fin tacticien. Mais Shag n'a jamais eu l'occasion de se couvrir de gloire, n'ayant participé qu'à des combats de second ordre, ne pouvant se targuer du prestige d'un affrontement héroïque face à des adversaires dix fois supérieurs en nombre.

Si l'on ajoute à cela son manque de charisme, on pourrait arguer qu'il n'a pas la carrure d'un chef, surtout parmi les Krogans. Toutefois, il fait preuve d'une ambition dévorante, dispose d'un talent rare pour convaincre ses congénères et brille par son intelligence et son ouverture d'esprit.

Ainsi, grâce à ses talents et au terrain propice qu'est pour



Leader de la Coalition



lui un clan sensible au progrès, il parvint à devenir chef de son clan en 2186, suite au décès de son prédécesseur, mort au combat lors d'un affrontement contre les forces des Moissonneurs.

Au sortir de la guerre, il fit partie des tous premiers chefs de clan à rejoindre Wrex, convaincu de la pertinence de son œuvre visionnaire. Wrex repéra rapidement ce « jeune » krogan, doté d'un esprit affûté et résolument tourné vers l'avenir. Shag devint rapidement l'un des principaux conseillers de Wrex : lui soufflant les bases de nombreuses réformes que ce dernier entreprit. Il restait toutefois dans l'ombre de Wrex et de nombreux chefs de clan plus charismatiques et prestigieux que lui.

Lorsqu'il apprit la mort de Wrex, il fut tout d'abord profondément choqué, mais rapidement, il se forgera la conviction qu'il était le seul à réellement comprendre son travail et à être en mesure de poursuivre son œuvre. Toutefois, il était également convaincu qu'il n'avait aucune chance de s'imposer comme nouveau Chef Suprême.

Alors que la succession de Wrex tournait au concours de prestige, d'ancienneté ou de proximité avec l'ancien leader de la Coalition, Shag resta en retrait, attendant que les esprits s'échauffent suffisamment, puis il proposa la tenue d'un Clash pour trouver une solution de manière apaisée. Ce Clash fut l'occasion d'échanges virulents et infructueux. Shag demanda alors à un allié présent sur place de lancer l'idée d'un vote. L'idée finit par être acceptée et Shag fut élu à la surprise générale, même si lui n'était aucunement surpris. Il connaissait parfaitement la psychologie de ses congénères et savait qu'un vote tournerait en sa faveur, car il était le plus lisse et le moins prestigieux de tous les candidats, celui pour lequel on voterait en pensant qu'il n'a aucune chance, juste pour éviter d'offrir une victoire trop éclatante au chef d'un clan allié mais concurrent. C'était presque trop facile et trop prévisible !

Pourtant, il était conscient que son élection provoquerait des mécontentements et pourrait même affaiblir la Coalition à court terme. Mais il n'avait aucun doute sur le fait qu'il parviendrait à se faire respecter et à mener la Coalition vers la victoire.

Bien que cela ne soit pas évident aux yeux des Krogans, Jorgal Shag est sans aucun doute le meilleur leader que pouvait espérer la Coalition. Fin stratège et excellent diplomate, c'est un visionnaire qui peut faire entrer la société krogane dans une nouvelle ère de prospérité. Il est particulièrement apprécié des hauts dignitaires des autres espèces et des membres du Conseil de la Citadelle.

## WEYRLOC PRISK

Werloc Prisk est âgé de 897 ans. C'est un puissant foudre de guerre, respecté bien au-delà des frontières de son clan. Il est devenu chef de clan en 2185, après que Guld, son prédécesseur, ait été tué par le commandant Shepard. Guld souhaitait trouver un remède au



**Chef du clan Weyrloc**

généphage pour soigner ses congénères, bien entendu, mais surtout pour permettre aux Krogans de se répandre dans la galaxie et d'en devenir les maîtres incontestés. Pour cela, il s'était adjoint les services d'un galarien, le docteur Maelon Heplorn, et il exigeait que tous les moyens soient mis en œuvre pour y parvenir, y compris les plus extrêmes.

Prisk s'est forgé une réputation dans le sillage de Guld, dont il était le bras droit. Tout comme son ancien mentor, c'est un suprématiste convaincu, qui cultive une haine profonde et tenace envers tout ce qui n'est pas krogan. Il ne consacre sa vie qu'à une seule chose : faire en sorte que les Krogans deviennent l'espèce dominante de la galaxie. Très grand, même pour un Krogan, il impressionne par son charisme écrasant et sa détermination sans faille. D'un caractère sanguin, il est particulièrement impulsif et entre régulièrement dans des colères légendaires. Au combat, il est cruel et sans pitié.

Au sein de l'UTK, Prisk fait partie des chefs de clan qui comptent et dont l'avis est suivi par de nombreux autres chefs de clan. Sa vision et son jusqu'au-boutisme inspirent un profond respect à l'ensemble des Traditionalistes.

En 2203, il a commandité l'assassinat d'Urndot Wrex sans consulter les autres chefs de clan de l'UTK. Après tout, au sein de l'Union, un chef de clan n'a de compte à rendre à personne ! Sa décision unilatérale fit toutefois grincer des dents certains des leaders de l'Union qui apprirent la vérité, dont Gatatog Jorag. Mais les conséquences de cet assassinat furent particulièrement bénéfiques pour l'UTK. La Coalition se déchira dans des querelles de succession qui se soldèrent par l'élection d'un Chef Suprême sans envergure et la sécession de nombreux clans influents.

Seuls quelques chefs de clans savent que cette action est l'œuvre de Prisk, mais de nombreuses rumeurs au sein de l'Union mentionnent son nom. Il fait aujourd'hui figure d'idéologue du mouvement et de chef de file de la branche « dure » de l'Union.

## GATATOG JORAG

Bien que l'UTK soit un regroupement informel de clans sans leader officiel, Jorag est considéré par beaucoup comme celui que tout le monde écoute et suit au sein de l'Union. Moins extrémiste que Weyrloc Prisk, il est plus rassembleur et parvient à mettre d'accord tous les clans qui s'opposent à la politique de la Coalition.



Chef du clan Gatatog

Jorag ne fait pas partie des fanatiques rêvant d'une galaxie dominée par les Krogans au détriment de toutes les autres espèces. Il est avant tout attaché aux traditions ancestrales et considère que la Coalition est en train de déconstruire la culture Krogane. Par ailleurs, il estime qu'après 1500 ans de génophage, l'idée d'imposer un contrôle des naissances est une aberration et surtout un frein à la renaissance du peuple krogan.

Âgé de 1057 ans, Jorag est à la tête de son clan depuis la mort de Uvenk, tué par Urdnot Grunt lors de son Rite de Passage en 2185. Uvenk était un fanatique, farouchement opposé à Wrex. Jorag est tout aussi opposé aux idées de Wrex, mais il est plus mesuré dans ses propos et ses actions. Sans être un grand stratège, il fait toutefois preuve de sagesse, de patience et de ruse. Ainsi, après avoir été l'un des principaux prêcheurs d'une rébellion qui a conduit aux guerres claniques, il fut le premier à déposer les armes en 2198, car il comprit que la Coalition était soutenue secrètement par le Conseil, ce qui ôtait aux Traditionalistes toute chance de victoire. « Lâche, couard, traite » sont les mots qui revinrent le plus souvent dans la bouche de ses alliés pour qualifier Jorag après sa reddition. Mais celui-ci parvint à les convaincre qu'il s'agissait simplement d'une trêve, qui devait permettre de reprendre des forces pour mieux vaincre la Coalition le moment venu.

Grâce à ses discours enflammés, il parvint à restaurer la confiance et à reprendre le leadership des clans opposés à la Coalition. Il proposa la fondation de l'Union Traditionaliste Krogane, afin d'unir les clans opposés à Wrex sous une même bannière. Il souhaitait entreprendre des négociations officielles avec la Coalition et le Conseil afin d'occuper le terrain politique et de faire diversion. Dans le même temps, il encourageait une politique de reproduction effrénée et lançait des actions discrètes visant à déstabiliser la Coalition.

Lorsque Weyrloc Prisk entreprit d'assassiner Urdnot Wrex sans le consulter, il fut tout d'abord furieux, craignant que cette action inconsidérée ne déclenche un nouveau conflit. Jorag n'avait rien contre l'idée d'une guerre, bien au contraire, mais il considérait que le moment n'était pas encore venu. Toutefois les suites de cet attentat furent des plus surprenantes, puisque si tout le monde

suspectait un acte commandité par l'UTK, personne n'en apporta la preuve. Plus étonnant encore, ni le Conseil, ni la Coalition ne semblaient vouloir faire éclater la vérité au grand jour. Par manque de preuve sans aucun doute, mais surtout par crainte de déclencher de nouvelles guerres claniques. Cela fut une leçon intéressante pour Jorag, qui comprit que le Conseil ferait tout pour éviter de nouveaux conflits, même s'il fallait pour cela fermer les yeux sur les actions des Traditionalistes.

Jorag est aujourd'hui le leader de facto de l'UTK. Il bénéficie du soutien de l'ensemble des clans opposés à la Coalition, même si les chefs de clan les plus radicaux trouvent sa position trop modérée. Il compte profiter de la friilosité du Conseil à intervenir de manière trop directe dans les affaires des Kroganes, pour lancer des actions plus offensives en vue de déstabiliser la Coalition.

## THAX VIGAR DIT « LE RESCAPÉ »

Thax Vigar est né sur Tuchanka en 1420. Il a toujours été un habile négociateur et un fin diplomate, qualité peu répandue chez les Krogans et rarement utilisée à bon escient. Fort heureusement, il a grandi dans un clan où la force brute n'est pas considérée comme la seule arme dont disposent les Krogans. Les Thax et plusieurs clans alliés ont créé il y a plusieurs siècles une « Fédération » : une structure plus ou moins organisée de clans qui demeurent autonomes mais s'entre-aident pour survivre, ce qui est un fait particulièrement rare et atypique chez les Krogans de l'époque.

Vigar a officié en qualité de médiateur pour la Fédération durant plusieurs siècles, veillant à ce que les débats hebdomadaires menés par les chefs de clans ne tournent pas au pugilat et tâchant de trouver des solutions en cas de désaccord. Il excellait dans cette fonction, à tel point qu'il donnait parfois l'impression d'être la véritable tête pensante de la Fédération.

En 2186, l'invasion des Moissonneurs a fait voler en éclat l'organisation de la Fédération et comme la plupart des Krogans, Vigar s'est retrouvé un fusil à la main pour participer à la défense de son clan. Peu entraîné, il n'était pas particulièrement doué pour le combat et fut blessé à de nombreuses reprises, frôlant plusieurs fois la mort. Sans l'incroyable capacité de régénération des Krogans, Vigar aurait fini sa vie sur un lit d'hôpital, nourri par sonde gastrique et maintenu en vie par des machines.

Au sortir de la guerre, le clan Thax se joignit aux clans fidèles à Urdnot Wrex et Vigar fut rapidement nommé porte parole de la Coalition. Il fut souvent raillé pour ses piètres qualités de combattant, mais il avait toutefois réussi à sauver sa peau à plusieurs reprises, ce qui lui



Ambassadeur sur la Citadelle



valut le surnom moqueur de « Rescapé ». Wrex lui-même n'hésitait pas à le tourner en ridicule, même s'il avait une admiration sincère pour ses talents d'orateur et de médiateur ; talents que Thax n'hésitait pas, d'ailleurs, à employer pour retourner les moqueries contre leurs auteurs, généralement peu habitués aux joutes verbales.

Lorsque Wrex obtint du Conseil l'ouverture d'une ambassade krogane sur la Citadelle en 2200, il nomma Vigar au poste d'ambassadeur. Celui-ci remplit depuis ses fonctions avec ferveur et efficacité car derrière ses bonnes manières et son verbe habile, se cache une personnalité forte qui sait prendre des décisions radicales lorsque cela est nécessaire et qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour défendre l'intérêt de la Coalition.

## OKEER

Okeer était un chef de guerre fanatique, si impitoyable que son propre peuple se détourna de lui. Il était fondamentalement convaincu que la sélection naturelle des Krogans était profondément biaisée par le génophage. Selon lui, avant l'arrivée du génophage, seuls les plus forts pouvaient survivre et se reproduire.

Durant la période du génophage, chaque nouveau-né, même le plus faible, était choyé et soigné jusqu'à ce qu'il soit en âge de se reproduire, ce qui, de l'opinion d'Okeer, contribuait à affaiblir son peuple. Il pensait également que les traditions antiques et le principe de la survie du plus fort avaient été perdus. Il considérait enfin que lutter pour la survie des krogans « faibles » était une erreur majeure et que l'intégration de leurs gènes au bassin génétique affaiblissait l'espèce à chaque génération.

Pour lutter contre ce phénomène, il réalisa des expériences génétiques et vendit nombre de ses semblables aux Récolteurs en échange de technologies lui permettant d'arriver à ses fins. C'est en grande partie à cause de cela que sa réputation fut à jamais ternie auprès de ses congénères et qu'il fut exilé de Tuchanka. Okeer était l'un des rares Krogans à ne pas considérer les sciences et la technologie avec mépris, chose peu commune au sein de cette espèce. L'objectif de ses travaux n'était pas de soigner le génophage, mais de parfaire l'espèce en créant le « Krogan parfait ». Il était particulièrement impitoyable et n'hésitait pas à sacrifier des milliers de sujets de test imparfaits et à les utiliser comme chair à canon pour contrer ses ennemis.

Il avait négocié l'aide d'un commandant des Soleils bleus nommée Jedora. Celle-ci récupérait tous les Krogans élevés en cuve dont le résultat n'était pas parfait aux yeux d'Okeer. En échange, elle fournissait les ressources nécessaires aux expériences du chef de guerre. Jedora souhaitait mettre en place une armée de clones krogans fidèles aux Soleils bleus, mais Okeer était plus obsédé par



**Idéologue**

la création de son Krogan parfait que par la levée d'une armée pour le compte des Soleils bleus. Ainsi, il n'avait pas révélé son véritable objectif à Jedora et estimait répondre à sa demande en lui fournissant de nombreux Krogans, bien qu'emprunts de défauts et de dégénérescence. Jedora et les autres Soleils bleus se plaignirent que ces Krogans étaient pour la plupart complètement incontrôlables mais Okeer estima que le problème provenait de l'incapacité de Jedora à les commander.

Lorsque Jedora comprit les réelles intentions d'Okeer, elle décida de le trahir et tenta de détruire la cuve de gestation du sujet 317, le plus prometteur aux yeux d'Okeer. Un terrible affrontement s'ensuivit, au cours duquel Jedora et Okeer trouvèrent la mort. Le sujet 317 fut toutefois sauvé par le groupe du Commandant Shepard, qui s'était rendu sur place pour négocier l'aide d'Okeer. Le sujet 317 prit le nom de « Grunt ».

Malgré l'opprobre que le peuple krogan avait jeté sur lui, la vision d'Okeer et son obstination à vouloir créer une société krogane plus forte trouva un écho considérable parmi de nombreux clans après la fin de la guerre. Ses thèses suprémacistes et ses travaux scientifiques font l'objet de nombreuses études au sein des Traditionalistes, où Okeer est considéré comme un visionnaire. L'influence de ses idées sur la politique de l'UTK ne fait aucun doute et de nombreux chefs de clan traditionalistes le considèrent comme un héros de guerre, voir un guide spirituel.

Les Coalisés sont beaucoup plus critiques quant à l'héritage laissé par Okeer. Ils ont un grand respect pour ses talents scientifiques mais considèrent qu'il n'a pas utilisé ses compétences à bon escient. Selon eux, mobiliser ses ressources pour vaincre le génophage aurait été une tâche bien plus utile au peuple krogan que la création d'un super-soldat.

## URDNOT GRUNT

Grunt est un « super soldat » krogan créé génétiquement, élevé et éduqué dans une cuve de maturation sur la planète Korlus. Il est le fruit du travail de Okeer, qui souhaitait rassembler dans un unique individu les meilleurs traits de son espèce, afin d'améliorer la qualité génétique de son peuple et lui rendre sa gloire passée. Il fut sorti de sa cuve, et donc « mis au monde », par le Commandant Shepard à bord du SSV Normandy en 2185. Connus jusqu'alors sous l'identifiant de « Sujet 317 », il décida de prendre le nom que lui avait donné son créateur : Grunt. Du fait de sa maturation et de son éducation en cuve, Grunt est dès sa naissance un individu dont le développement est équivalent à celui d'un jeune adulte sans expérience.



**Chef de la compagnie  
Aralakh**

Sans autre éducation que les « murmures » de la cuve, Grunt est à la fois violent et imprévisible, agissant comme un chien fou en situation de combat. Il dispose toutefois d'une puissance physique hors du commun, faisant de lui un atout indéniable lors d'une confrontation difficile. Grunt est d'un naturel enthousiaste, surtout lorsqu'il s'agit de combat et de violence, mais il reste très naïf du fait de son jeune âge et de son manque d'expérience.

Peu après sa sortie de la cuve, Grunt fit part à Shepard d'un trouble émotionnel qu'il ne savait pas gérer et d'épisodes frénétiques qu'il pensait provenir de son sang de Krogan. Shepard décida de se rendre sur Tuchanka pour demander conseil à son allié Urdnot Wrex. Ce dernier lui expliqua qu'il s'agissait d'un phénomène normal, un équivalent krogan de la puberté. Bien que « né » depuis à peine quelques mois, Grunt était en âge d'effectuer le Rite de Passage. Accompagné de Shepard, qui se présenta comme le Krantt de Grunt, il accomplit avec succès le Rite, allant même jusqu'à tuer un dévoreur, ce qui constitue la plus grande marque de puissance et de prestige au sein du clan Urdnot. Grunt venait de devenir Urdnot Grunt.

Durant les premiers mois de sa vie, le commandant Shepard fut son mentor. Grunt avait un profond respect pour lui, car Shepard faisait face à des adversaires particulièrement puissants et remportait de nombreuses batailles avec courage et honneur. Il s'installa ensuite sur Tuchanka, où il prit rapidement du galon au sein de son clan.

### Guerre du Denier Cycle

Urdnot Wrex était admiratif devant ce jeune guerrier, l'un des meilleurs qui lui fut donné de rencontrer durant sa longue existence. Il le considérait comme l'incarnation parfaite de l'avenir radieux des Krogans. Si bien qu'il fit en sorte que Grunt soit nommé à la tête de la Compagnie Aralakh, l'unité d'infanterie la plus puissante et la plus prestigieuse de ce peuple. Ses prouesses au combat lui valurent le respect de tous ses congénères, mais le sentiment d'infériorité qui le hantait depuis sa naissance ne le quittait pas. Il était le meilleur représentant de son espèce, et pourtant, il n'était pas vraiment un krogan à cause de son statut de « fils de la cuve ».

Durant la Guerre du Dernier Cycle, Grunt fut de tous les combats. Son plus haut fait d'arme a été de s'introduire avec sa compagnie dans une ruche Rachni, au côté du Commandant Shepard. Ensemble, ils ont tués la Reine et anéanti l'ensemble des cyborgs Rachni créés par les Moissonneurs.

### Nouvelle ère

Après la guerre, auréolé de ses hauts faits d'arme et du soutien inconditionnel de Urdnot Wrex, Grunt fut considéré comme un véritable héros et le symbole du renouveau de la gloire des Krogans. Alors que Wrex entamait son projet d'unification des clans, Grunt devint un symbole que se disputèrent les deux groupes qui deviendraient quelques années plus tard la Coalition Krogane et l'UTK. Pour les clans traditionalistes, Grunt est le « Fils d'Okeer », dont la philosophie commence à faire des émules. Il représente l'avenir des Krogans, un

guerrier ultime capable de faire des Krogans l'espèce dominante dans la galaxie. Pour les progressistes, Grunt est avant tout un Urdnot, le clan principal de la Coalition Krogane en cours de formation. Il est le fils spirituel de Wrex et incarne la fierté du peuple krogan.

Encore jeune et peu au fait de ces querelles politiques, Grunt ne souhaitait pas prendre parti. Mais les tensions croissantes entre les clans traditionalistes et progressistes l'obligèrent à faire un choix. Il décida de prendre officiellement le parti de Wrex, qui était pour lui comme un père adoptif. De plus, s'il devait être le symbole du renouveau des Krogans, il suivrait ceux qui souhaitaient poser les bases d'une nouvelle société. Mais cette décision déclencha instantanément des conflits au sein de la Compagnie Aralakh. Après plusieurs heures d'affrontements sanglants et au prix de très lourdes pertes, la compagnie bascula du côté de la Coalition.

Lors des guerres claniques, la Compagnie Aralakh fut envoyée sur les objectifs les plus sensibles. A la tête de son unité d'élite, Grunt remporta de nombreuses batailles qui furent décisives pour la victoire de la Coalition. Aujourd'hui, Grunt est toujours à la tête de la Compagnie Aralakh.

## PATRIARCHE

Le « Patriarche », de son vrai nom Halar, fut l'une des grandes figures du crime organisé chez les Krogans. Il régna sur la station Omega durant plusieurs siècles, après avoir abattu le précédent maître des lieux, un turien du nom de Dectus Vidonis.



Ex leader d'Omega

Lorsque Aria T'Loak arriva sur Oméga en 1878, Halar

l'embaucha comme danseuse exotique, sans avoir conscience de l'ambition de cette dernière et de la réelle nature de ses activités. Aria prit rapidement le contrôle du bar où elle travaillait, « L'au delà », en tuant son propriétaire, ce qui attira l'attention d'Halar. Il lui proposa alors d'entrer à son service et Aria gravit rapidement les échelons, devenant l'une de ses plus fidèles lieutenants.

En 1980, Halar commença à avoir de sérieux doutes concernant les véritables intentions d'Aria. Celle-ci commençait à prendre une place prédominante dans son organisation et il était désormais pratiquement certain qu'elle menait un double jeu. Toutefois, ses hommes s'étaient habitués aux avantages en nature et autres facilités qu'offraient une collaboration avec les asari d'Aria. C'est ainsi qu'ils lui tournèrent le dos les uns après les autres et qu'Aria put défier sereinement Halar en combat singulier au milieu du bar « L'au delà ». A l'issue d'un combat durant lequel Aria fit montre de toute l'étendue de sa puissance biotique, elle prit le dessus sur Halar après avoir pulvérisé un de ses cœurs. Elle devint alors la dirigeante *de facto* d'Omega.

Elle décida d'épargner la vie d'Halar et de prendre l'ancien





chef de guerre krogan à son service, tel un « trophée » et un avertissement à tous ceux qui oseraient contester son pouvoir. Afin de le tourner en dérision, elle le surnomma « Patriarche », un mot dénué de sens dans le vocabulaire krogan. Par ailleurs, en donnant ce nom à un vieux krogan ne disposant plus d'aucun pouvoir, ni de la moindre autorité, elle se moquait ouvertement des « Matriarches », les guides spirituels asari.

Au fil des années, le nom de « Patriarche » devint son nom d'usage et face à ce vieux krogan qui fut un héros en son temps, Aria finit par développer de l'empathie et une certaine forme de respect. Ainsi, si elle parle souvent de lui en le qualifiant de « trophée », il lui arrive parfois d'utiliser le mot « ami ».

Aujourd'hui âgé de 1171 ans, le Patriarche est un vieux krogan qui se contente de raconter à qui veut bien l'écouter les récits de sa gloire d'antan. Il a depuis bien longtemps abandonné toute velléité de se battre et accepte son sort avec une certaine sérénité. Il dispose toujours d'un certain prestige auprès de ceux qui ont connu l'époque de sa grandeur, tandis que les plus jeunes le considèrent comme un minable sans honneur ni fierté, tout juste bon à égayer une soirée avec ses vieilles histoires.

Au fil des siècles, il a su distiller de précieux conseils à Aria et dans ses moments de doute, celle-ci s'imagine finir sa vie comme lui, après qu'une asari plus jeune et plus ambitieuse qu'elle soit parvenu à prendre sa place. Elle le considère parfois comme le vieux père encombrant que l'on préférerait voir dans la tombe mais dont on prend soin par respect pour l'homme qu'il a été.

## QUARIENS

### ZAAL'KORIS VAS QWIB-QWIB

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

Zaal'Koris est considéré comme la figure de proue du courant réaliste (voir page 122), qui prône l'idée selon laquelle la lutte contre les Geth et la reconquête de Rannoch sont des idées du passé. Selon lui, son peuple a déjà gaspillé trop de temps, d'énergie, de ressources et de vies quariennes, sans la moindre avancée tangible. Les idées de l'amiral Koris vont même plus loin ; il considère en effet que les Geth constituent une espèce à part entière dont le droit fondamental à exister n'est plus à remettre en cause. Si les Quariens venaient à anéantir les Geth, ils commettraient

un génocide, rien de moins.

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

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

En 2186, il fut le seul amiral à s'opposer à l'assaut contre les Geth lors de la Bataille de Rannoch (voir page 111). Il était persuadé qu'une telle offensive finirait par se retourner contre les intérêts quariens et l'histoire allait lui donner raison. Pourtant, loyal envers son peuple et faisant honneur à son grade, il se rangea à la décision prise par la majorité des amiraux, arma la Flotte Civile avec zèle et prit part aux combats avec acharnement. Son vaisseau fut abattu alors qu'il tentait de détruire un puissant canon planétaire installé par les Geth sur Rannoch mais il fut sauvé in extremis par le Commandant Shepard. Aujourd'hui, les deux hommes font preuve d'un grand respect mutuel, ce qui pourrait constituer un atout de poids si les Quariens parvenaient à trouver un terrain d'entente avec le Conseil. Malheureusement, l'influence de plus en plus forte de l'amiral Shasar et les récents événements à bord de la Flotte semblent conduire les Quariens vers une rupture totale des relations avec le Conseil et un isolement de plus en plus profond, au grand regret de Zaal'Koris.



Membre de la commission de l'amirauté

## LENN'RANIS VAS SENBAY

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

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

C'est un meneur d'homme expérimenté et un tacticien hors pair ; ses hommes le respectent et le suivent sans jamais émettre la moindre réserve. Son sens affûté du terrain et sa maîtrise des opérations militaires lui ont permis de sortir ses hommes de situations délicates à de nombreuses reprises, notamment face à des groupes de Krogans ou de Butariens peu enclins à accepter la présence de la Flotte Nomade sur leurs territoires.

Pour autant, c'est un piètre politicien et un homme facilement influençable. A vrai dire, la politique l'ennuie profondément et il se range rapidement à l'opinion dominante de peur de voir les débats s'éterniser. C'est un homme d'action qui a du mal à se projeter sur le long terme. Ainsi, s'il n'a pas son pareil pour gagner une bataille, il s'avère peu habile lorsqu'il s'agit de planifier des opérations sur la durée. Ces faiblesses ont très vite été remarquées et exploitées par l'amiral Kal'Shasar, qui a fait de Ranis son plus fidèle partisan. L'attitude populiste de Shasar convient tout à fait à Lenn'Ranis, car elle permet de déboucher rapidement sur un consensus sans avoir besoin de se noyer dans des débats stériles et interminables. Et après tout, à quoi bon tergiverser ? Les Quariens n'ont plus de temps à perdre, leur survie en dépend et elle passe par la destruction des Geth, seul obstacle vers la reconquête de Rannoch.



Membre de la commission de l'amirauté

## KAL'SHASAR VAS NEEMA

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

Il fut nommé à la Commission de l'Amirauté en 2186 après que son prédécesseur, Han'Gerrel vas Neema, fut abattu par des soldats de l'Alliance lors de la négociation qui conduisit à la trêve avec les Geth (voir page 112). Sa nomination était une évidence pour la plupart des Quariens, tant sa proximité avec Gerrel était flagrante et ses états de service impeccables.

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

Militant pour la destruction totale des Geth et la reprise de Rannoch, quoi qu'il en coûte, il ne fut pas un membre très populaire de la Commission au cours des premières années de son mandat. Zaal'Koris, qui défendait une position opposée et encore moins populaire était son plus farouche opposant. Quant à Tali'Zorah et Shala'Raan, amiraux nuancés et relativement neutres, ils détestaient les manières arrogantes et les idées belliqueuses du vindicatif amiral. Seule Daro'Xen ne lui était pas ouvertement hostile, même si elle le considérait comme un parfait imbécile !

Année après année, il parvint pourtant à renverser la tendance. Et ce fut le 7 mai 2199, lorsqu'il fut contacté par un émissaire Prothéen, que tout s'accéléra. Courber l'échine devant un alien fut particulièrement douloureux pour Kal'Shasar, mais lorsqu'il s'agissait des Prothéens et de leurs alliés synthétiques, il n'y avait aucune échappatoire si l'on avait le malheur d'appartenir à une espèce mineure et isolée. Pour autant, l'offre qui lui avait été faite était des plus alléchantes et Shasar fut rapidement convaincu qu'il fallait voir dans les Prothéens des alliés inespérés.

Dès lors, il entreprit de nombreuses actions (voir page 113 et suivantes) afin de satisfaire aux exigences des Prothéens, même si pour cela il devait sacrifier certains de ses congénères et mettre temporairement la Flotte en péril. Après tout, les Quariens avaient besoin d'un



Membre de la commission de l'amirauté



électrochoc pour sortir de leur torpeur et prendre enfin conscience qu'il n'y avait pas d'autre issue que la reconquête de Rannoch. Après des siècles d'errance, les Prothéens offraient une véritable lueur d'espoir, ce qui méritait bien quelques sacrifices.

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

## TALI'ZORAH VAS LESTIAK

Tali'Zorah vas Lestiak, 44 ans, est sans aucun doute la quarienne la plus célèbre de la galaxie pour son implication auprès du commandant Shepard lors de la Guerre du Dernier Cycle. Pour autant, ses semblables ont des sentiments très mitigés à son égard. Fille du controversé amiral



**Membre de la commission de l'amirauté**

Rael'Zorah, poursuivie pour trahison et blanchie lors d'un procès retentissant, elle est aujourd'hui membre de la Commission mais jouit d'une réputation d'amiral hésitant et sans conviction, faisant pale figure face à l'omniprésent et tonitruant amiral Shasar.

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

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

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

Peu après ces événements, Tali'Zorah fut nommée Amiral au sein de la Commission à titre temporaire, en remplacement de son défunt père. Les responsabilités associées à ce poste pesaient lourdement sur les frêles épaules de la jeune quarienne mais elle fit face avec courage et soutint l'effort de guerre lors de la bataille de Rannoch en 2186. L'arme au poing, elle s'infiltra aux côtés du commandant Shepard à bord du Cuirassé Geth diffusant le signal de contrôle utilisé par les Moissonneurs (voir page 111). Elle parvint à couper le signal, libérant les Geth de l'emprise des « Anciennes Machines », diminuant leur puissance et permettant ainsi de ré-équilibrer les forces en présence.

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

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

Aujourd'hui, l'amirale Zorah est plus isolée que jamais, surtout depuis la montée en puissance de Kal'Shasar et de son fidèle lieutenant l'amiral Ranis. Face à l'état de plus en plus préoccupant de la Flotte Nomade, sa position de neutralité envers les Geth et ses récentes prises de position en faveur de la recherche d'un nouveau monde

habitable hors de Rannoch font d'elle un vestige du passé à la gloire fanée. Tali'Zorah dispose toutefois du soutien d'une certaine élite, consciente du danger que représente le populiste et va-t-en-guerre amiral Shasar. Pour l'intelligentsia quarienne et pour l'inconscient collectif des classes populaires, les maigres ressources encore disponibles ne doivent plus être gaspillées en guerres perdues d'avance, mais utilisées pour offrir aux Quariens un nouveau monde habitable, quel qu'il soit et où qu'il se trouve.

Bien que Tali soit consciente que l'amiral Shasar n'hésite pas à dépasser certaines limites pour étendre son influence, elle n'a encore aucune idée de ses réelles intentions et moins encore de l'existence de ses puissants alliés de l'ombre.

## DARO'XEN VAS MOREH

L'amirale Daro'Xen vas Moreh, 59 ans, est une femme cynique et froide dotée d'une intelligence remarquable et d'une faculté d'analyse hors pair. Membre de la Commission de l'Amirauté, elle porte un regard hautain et souvent méprisant sur ses confrères. Selon elle, Zaal'Koris est un lâche, Tali'Zorah une femme indécise et timorée,



Membre de la commission de l'amirauté

Len'n'Ranis un chiot aux ordres de Kal'Shasar qu'elle qualifie de « va-t-en-guerre aux méthodes d'un autre temps ». Elle respecte toutefois le caractère bien trempé et la détermination sans faille de ce dernier. Ainsi, seul Kal'Shasar trouve grâce à ses yeux et n'est pas la cible de ses réflexions méprisantes ou acerbes. Elle ne fait aucun effort pour dissimuler ou nuancer ses opinions personnelles, ce qui fait d'elle une femme isolée et particulièrement impopulaire parmi ses pairs. Sa popularité lui importe peu, tant elle est convaincue d'être la seule en mesure de restaurer le prestige des Quariens.

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

En 2185, le procès de Tali'Zorah, accusée d'importation illégale de Geth à bord de la Flotte Nomade pour le compte de son père Rael, permit à Daro'Xen de gagner en

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

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

En 2199, Kal'Shasar lui fit part de l'étonnante rencontre qu'il venait de faire. Passé le premier choc de l'annonce et la colère légitime du fait que Shasar venait seul de sceller le sort de tout le peuple quarien, elle fut rapidement fascinée par le contrôle que les Prothéens étaient parvenus à imposer aux Geth. Tout d'abord sceptique, elle fut convaincue lorsqu'elle assista à une série de manœuvres militaires réalisées par des centaines de Geth placés sous le commandement d'un unique représentant Prothéen.

Les Prothéens acceptèrent de partager une partie de leurs connaissances avec Daro'Xen en échange de sa pleine coopération au côté de l'amiral Shasar. Mais bien entendu, ils ne donneraient aucune information sur la manière dont ils étaient parvenus à contrôler les Geth. Comme toujours, il s'agissait d'un marché qu'il était difficile de refuser sous peine d'extermination, mais les Prothéens prenaient toujours soin de faire une offre suffisamment attrayante pour qu'elle soit acceptée de bonne grâce. Les choses sont toujours plus simples quand les espèces inféodées (ou à minima leurs classes dirigeantes) coopèrent de leur plein gré !

Aujourd'hui, la Flotte des projets spéciaux regroupe la fine fleur des scientifiques et ingénieurs quariens. Les travaux de Daro'Xen sur la technologie Geth, soutenus secrètement par les scientifiques prothéens, suscitent l'admiration de ses pairs. Une partie de la population continue de penser que Xen joue avec le feu mais l'état de la Flotte préoccupe d'avantage les foules que les questions d'éthique relatives à ses travaux. Officiellement, Daro'Xen cherche un moyen de reprendre le contrôle des Geth ; c'est le scénario servi à la population, avec l'assentiment des Prothéens. En réalité, elle se contente d'étudier la technologie Geth afin de faire avancer la connaissance scientifique quarienne. C'est tout du moins le scénario qu'elle sert aux Prothéens, car elle garde pour elle ses véritables objectifs. Elle tente en effet



secrètement de tirer partie de l'accord passé avec eux pour comprendre comment les Prothéens sont parvenus à contrôler des Geth. Elle joue ainsi à un jeu très dangereux, mais qui pourrait faire basculer les rapports de force si jamais elle parvenait à ses fins.

## **TURIENS**

---

### **SEPTIS SAVENUS**

---

Exécuteur du S.S.C..



# MASS EFFECT™ NOUVELLE ÈRE

## Année galactique 2205

Voilà maintenant près de vingt ans que s'est achevée la "Guerre du Dernier Cycle", guerre gagnée de haute lutte contre les Moissonneurs par les races constituant la communauté galactique. Depuis des temps immémoriaux, cette race synthétique surgissait du néant tous les 50 000 ans, avec pour seul objectif l'éradication méthodique des races organiques les plus avancées de la Galaxie.

Vingt ans donc que les 4 races les plus influentes lèchent leurs plaies et tentent de remettre la Galaxie en état de marche depuis leur siège au Conseil de la Citadelle : les Asari tout d'abord, influentes et diplomates, les Turiens, farouches et inflexibles, les Galariens, versés dans les sciences et l'espionnage, et enfin les Humains, imprévisibles, ambitieux, mais également les derniers venus sur la scène galactique. D'autres races les y assistent, à des degrés divers d'implication : les Krogans, robustes et bagarreurs, les Quariens, survivants et inventifs, ainsi que les Volus, les Hanari, les Elcors, les Butariens, les Drells...

C'est au service du Conseil, et plus précisément du Ministère de la Défense Concilien, que vous officierez comme agent d'une unité G.E.I.S.T. (Groupe d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce), sous la seule autorité d'un Spectre qui ne connaît de juridiction que la sienne. Entouré de compagnons tous experts dans des domaines aussi variés que la biotique, les disciplines militaires, la technologie, l'espionnage, ou encore la diplomatie, votre mission sera d'empêcher à toute force que la Galaxie ne sombre à nouveau dans le chaos, et qu'un événement tel que les Moissonneurs, ou pire encore, ne se reproduise. Pour y parvenir, les moyens à votre disposition seront la seule limite de vos aptitudes sur le terrain, et celles de vos coéquipiers !

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

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