

GUIDE DU JOUEUR
BUTARIEN



UN SUPPLÉMENT POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Auteur
Renaud Lottiaux

Illustration
Capture d'écran du jeu vidéo

MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Relecture

Paul Le Nouvel

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

Les codex des jeux vidéos

Le site de Mass Effect Saga

Le site de Mass Effect Wiki (version anglaise)

**Ces sources ont été fusionnées, mises en cohérence
et expurgées des références trop appuyées aux jeux vidéos.**

ILLUSTRATIONS

Couverture

Capture d'écran du jeu vidéo

Mise en page

(Outrageusement inspirée du Shadowrun VS Quick-Start Rules)

Renaud Lottiaux

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

Eflech, Jorsch, Just Jasper, Rayko007

REMERCIEMENTS

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

MENTIONS LÉGALES

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

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

**L'auteur a toutefois informé officiellement Bioware de l'existence de ce projet,
Bioware a déclaré ne pas s'y opposer.**

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



TABLE DES MATIÈRES

LES BUTARIENS.....	4	NOUVELLES ARMES.....	19
BIOLOGIE.....	5	Chakram.....	19
Morphologie.....	5	Bête de guerre.....	19
Physiologie.....	5	Asservisseur.....	19
Reproduction.....	5	NOUVEAUX AVANTAGES.....	19
Biotique.....	6	Troubler (●●).....	19
HISTOIRE.....	6	PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS.....	20
Ère pré-conciliaire.....	6	BOREM DAG'RAMAK.....	21
Histoire conciliaire.....	6	Naissance.....	21
conflit Skylien.....	6	Jeunesse.....	21
Le martyr de Bahak.....	7	Adulte.....	21
Guerre du dernier cycle.....	7	Guerre du Dernier Cycle.....	21
Bilan de la guerre.....	8	Nouvelle ère.....	22
Nouvelle ère.....	8	Création du personnage.....	22
CULTURE.....	9	TARAK ABSAHAN.....	25
Castes.....	9	Naissance.....	25
Comportement.....	9	Enfance.....	25
Esclavage.....	9	Adolescence.....	25
Diaspora.....	9	Âge adulte.....	26
ÉCONOMIE.....	10	Création du personnage.....	26
RELIGION.....	10		
GOVERNEMENT.....	10		
FORCES MILITAIRES.....	11		
LIEUX ET PERSONNALITÉS.....	12		
PERSONNALITÉS.....	13		
Forvan Jath'Amon.....	13		
Grothan Pazness.....	14		
Ka'hairal Balak.....	15		
LIEUX NOTABLES.....	16		
Khar'Shan.....	16		
Aratoht.....	16		
Camala.....	16		
Lorek.....	17		
ADDENDUM.....	18		

NOTE : dans ce document, les textes rédigés sur fond gris (comme celui-ci) correspondent à des éléments modifiés ou ajoutés à l'univers officiel de Mass Effect. Ainsi, le lecteur ayant déjà une bonne connaissance de l'univers officiel pourra, s'il le souhaite, focaliser son attention sur ces paragraphes.

CHAPITRE 1



LES 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 proéminentes 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 avant 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.

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 CONCILIAIRE

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 Mannovai 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 ».

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 replia 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 MARTYRE DE BAHAK

En 2186, un groupe d'espions de l'Alliance pénétra illégalement dans le système Bahak, officiellement contrôlé par les Butariens (voir page 16). Leurs actions provoquèrent l'anéantissement du système et la mort de plus de trois cent milles 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.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Les Butariens ont 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 rapide et écrasante. Ainsi, à peine deux jours après le début de l'invasion, les Moissonneurs avaient détruit la totalité de la 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'écrasaient 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.



Rayko007



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 véhicule en mesure de les emmener loin de l'enfer de Khar'Shan. Des milices se formèrent spontanément afin 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. Des 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.



Blizzard

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.

Le 19 février 2195, 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.

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.

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 14), 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.

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.

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, 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.

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 13), 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 ». Malgré son totalitarisme écrasant, elle 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.

■ DÉFENSE

Cuirassés

Inconnu.

Estimé à 0.

Porte-chasseurs

Inconnu.

Estimé à 0.

Croiseurs

Inconnu.

Estimé à 1 ou 2.

Frégates

Inconnu.

Estimé à moins de 10.

Infanterie

Inconnu.

Estimé à 10 000 000.



CHAPITRE 2



LIEUX ET PERSONNALITÉS



PERSONNALITÉS

FORVAN JATH'AMON

Forvan Jath'Amon est né en 2023 au sein de la caste des Fir'Ildan, 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 nomenklatura 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



Leader de la Nouvelle Hégémonie

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 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 », mais il fut démis de ses fonctions en 2181.

Furieux d'avoir été évincé 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 conciliennes, 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.

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 pour le compte du gouvernement. C'est à lui que l'on doit notamment la célèbre affiche vantant la colonisation d'Aratoht (voir



Pseudo-Leader de la Diaspora

page 16). 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 16).

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'embrase, 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 17), 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 9) 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.



Leader du groupuscule Bahak'Je Relag

On connaît peu de choses sur la vie de cet homme avant sa première action terroriste connue, en 2183.

Cette année là, 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. Le plan 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.

Après la débâcle butarienne lors de la Guerre du Dernier Cycle, il parvint à fuir l'Espace Butarien et à trouver refuge sur la Citadelle avec plusieurs de ses compagnons d'armes. Coincé 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.



KHAR'SHAN



Région

Espace Butarien

Secteur

Nid du Milan

Système

Harsa

Population

870 000 000

Capitale

Irukhan

Fondation

-

DONNÉES

Pression 0,6 atm

Température 33°C

Gravité 0,9g

ARATOHT

Région

Espace Butarien

Secteur

Nébuluse de la Vipère

Système

Bahak

Fondation

2162

Planète détruite

LIEUX NOTABLES

KHAR'SHAN

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.

ARATOHT

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

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 Concilien 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'éléments 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, les Moissonneurs transformèrent cette oasis de richesse en enfer terrestre. Camala fut l'une des toutes premières planètes à subir leurs assauts 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.

LOREK

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.

CAMALA



Région

Espace Butarien

Secteur

Nid du Milan

Système

Indris

Population

Organique : 200

Geth : 65 000

Capitale

-

Fondation

2154

DONNÉES

Pression 1,8 atm

Température 38°C

Gravité 0,9g

LOREK



Région

Systèmes Terminus

Secteur

Nébuleuse d'Oméga

Système

Fathar

Population

4 400 000

Capitale

Jalnor

Fondation

1764

DONNÉES

Pression 0,4 atm

Température 40°C

Gravité 0,6g



CHAPITRE 3



ADDENDUM



NOUVELLES ARMES

CHAKRAM

Le lance-disques Chakram intègre un micro atelier qui produit des disques légers et entourés de traceurs holographiques. Ces disques sont propulsés à faible vitesse afin de pouvoir traverser les barrières et boucliers. La faible vélocité de ces disques est compensée par leur forme aplatie qui leur confère une portance permettant d'atteindre avec précision des cibles éloignées.

Les disques éclatent à l'impact, générant une nuée de shrapnels dont les dégâts sont comparables à ceux d'un fusil à pompe. Son efficacité sur les blindages est limitée mais sa capacité à traverser les barrières lui a rapidement valu le surnom de « Tueur de biotique ».

	Dégâts	2D4+3(*)	Armure	x2
	Portée	20 / 30 / 60	Force	4
	Auto	-	Capac.	5
Lance-disques Chakram	Prix	17 000	Recha.	2

(*) Les projectiles traversent les boucliers et barrières sans leur causer de dommages.

BÊTE DE GUERRE

Les bêtes de guerre butariennes sont des varrens spécialement entraînés pour le combat. Utilisés principalement par les mercenaires et les esclavagistes pour semer la panique chez leurs ennemis, ils sont utilisés occasionnellement par les forces armées butariennes et sont alors équipés de générateurs de boucliers.

	Force		4
	Dextérité		5
	Vitalité		4
	Masse		4
	Défense		4
	Initiative		10
	Vitesse		14
	Baqqarre	4	Perception
PV	11	Armure	1
Bouclier	10	Cellules	2

Une bête de guerre a le gabarit d'une petite lionne, dispose d'une intelligence comparable à celle d'un chien et peut réaliser des actions simples sur les ordres de son maître, telles que suivre, attaquer une cible, etc.

Elle peut réaliser les attaques suivantes :

Griffes - Dégâts : 1D4. Armure : x3. Le varren peut lancer deux attaques de ce type par round.

Morsure - Dégâts : 1D6 + 2. Armure : x2.

Plaquage - Jet : Bagarre + Masse du varren contre Défense + Masse de la cible.

Pour lancer un plaquage, le varren doit charger sa cible avant de lui sauter dessus. Si la cible est renversée, tant que celle-ci est à terre, le varren bénéficie d'un bonus de 2 à tous ses jets contre elle, tandis que la cible subit un malus de 2 à tous ses jets contre le varren.

ASSERVISSEUR

Les asservisiseurs ne sont pas des armes à proprement parler, mais des dispositifs technologiques permettant d'annihiler la volonté des sujets sur lesquels ils sont implantés. Ils sont utilisés par les esclavagistes afin de contrôler leurs victimes et installés à la base du crâne en utilisant un pistolet médical dédié, le plus souvent sans aucune anesthésie, ce qui provoque une intense douleur.

L'installation d'un asservisiseur n'assure pas de contrôler directement un individu, mais permet de lui infliger d'effroyables douleurs crâniennes sur demande ou en fonction d'une programmation précise (si la cible s'éloigne trop de son maître, ou à intervalle régulier pour briser les plus récalcitrants par exemple). L'implant ne peut être retiré qu'en recourant à la chirurgie.

Chaque semaine, le porteur d'un asservisiseur doit réussir un jet de Volonté - 4. Si ce jet est un échec, il perd un point de Volonté. S'il perd plus de la moitié des points de Volonté qu'il avait avant de se faire implanter l'asservisiseur, il développe le syndrome de Stockholm et commence à devenir un serviteur volontaire.

NOUVEAUX AVANTAGES

TROUBLER (●●)

Lorsqu'un Butarien communique avec un individu appartenant à une espèce ne disposant que d'une seule paire d'yeux, son interlocuteur est généralement troublé, ne sachant sur quelle paire d'yeux focaliser son attention. Cette particularité est retranscrite dans les règles via les malus xéno de communication avec les Butariens.

Mais certains Butariens sont particulièrement habiles pour utiliser cette particularité à leur avantage lors d'échanges sociaux avec les aliens. Un individu disposant de l'Avantage « Troubler » peut infliger, s'il le souhaite, un malus de 1 à tous les jets sociaux de ses interlocuteurs, si ces derniers ne disposent que d'une seule paire d'yeux.



CHAPITRE 4



PERSONNAGES
PRÉ-TIRÉS

BOREM DAG'RAMAK

NAISSANCE

Borem est né en 2166 sur Camala, une riche colonie butarienne, d'un père chirurgien et d'une mère juriste. Il est le dernier né d'une fratrie de trois enfants. L'année précédent sa naissance, une raffinerie d'ézo située à quelques dizaines de kilomètres de la résidence familiale avait explosé, contaminant des milliers de personnes, dont sa mère. Heureusement cette exposition à l'ézo n'eut pas de conséquences fâcheuses et Borem naquit en parfaite santé et disposant même d'un solide potentiel biotique.

JEUNESSE

Peu de temps après sa naissance, la famille de Borem quitta Camala pour s'installer sur la Citadelle. Son père était devenu un chirurgien xéno dont la réputation était parvenue jusqu'au cœur de la capitale galactique.

Borem grandit dans le confort d'une famille aisée et lettrée. Lorsqu'arriva l'adolescence, son frère aîné poursuivait des études brillantes en biochimie, sa sœur se destinait à une carrière dans la finance galactique, quant à lui, il voulait combattre. Bien entendu, son père aurait préféré qu'il embrasse une carrière plus prestigieuse et moins risquée, mais il se doutait bien qu'un fils biotique finirait par choisir cette orientation. Toutefois, si son fils devait devenir combattant, il serait un militaire d'élite. Ainsi, il usa de toute son influence pour que son fils intègre la meilleure école militaire pour biotiques de Khar'Shan. Il y reçut un entraînement intensif et devint un élève brillant, aussi doué en biotique que dans les arts martiaux et la stratégie militaire.

ADULTE

En 2185, âgé de 19 ans, il intégra un corps d'infanterie d'élite, dont les missions visaient principalement à défendre les intérêts butariens

face à l'expansion continue des Humains dans des zones revendiquées par l'Hégémonie.

Borem, élevé sur la citadelle au cœur d'une famille cultivée et ouverte d'esprit n'avait aucune animosité envers les Humains. Toutefois, en bon militaire, il était obéissant et menait à bien ses missions sans discuter.

Sur le terrain, les missions de « défense » se révélèrent être des missions d'infiltration et d'espionnage sur de jeunes colonies humaines en bordure de l'espace butarien. Il remarqua que très souvent, quelques semaines après ses missions sur une planète, celle-ci était victime d'attentats meurtriers.

Borem réalisa alors que l'Hégémonie soutenait les terroristes dans leurs actions contre les Humains. Cette prise de conscience le bouleversa. Il était militaire, ce qui signifiait pour lui : combattre avec honneur et protéger les civils, quelle que soit leur espèce. Apprendre qu'il était le complice de terroristes par le biais de son gouvernement le heurta profondément et il commença à douter de son engagement. Mais son tourment fut de courte durée, car une guerre qui allait changer le destin de la galaxie était sur le point d'éclater.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Lorsque la guerre éclata, Khar'Shan se retrouva en première ligne. Borem et son unité y furent rapatriés afin d'assurer sa défense. Sur place, il vécut un véritable cauchemar. La puissance de destruction des Moissonneurs était telle que tout espoir de les repousser disparut en quelques jours. Ils tuaient en masse et convertissaient les survivants en monstrueux « zombies » cyborganiques. Borem aurait pu intégrer la résistance, mais à tout juste 20 ans, il n'avait pas encore assez de tripes pour rejoindre un combat perdu d'avance, face à un ennemi qui semblait invincible. Il préféra se terrer avec quelques survivants, en attendant une mort inéluctable mais qu'il espérait repousser le plus longtemps possible.



CLASSE FURIE

FAMILLE

Père : Opey, 79 ans.
Chirurgien à la retraite.
Vit sur la Citadelle.

Mère : Brechi, 80 ans.
Juriste à la retraite.
Vit sur la Citadelle.

Frère : Anton, 48 ans.
Biochimiste. Vit sur
Sur'Kesh.

Sœur : Shabra, 44 ans.
Experte en économie
galactique. Vit sur la
Citadelle.

BIODATA

Age 39 ans
Taille 1,78 m
Poids 80 kg

SOCIÉTÉ

Monde natal

Camala



Le groupe parvint à survivre durant plusieurs semaines, principalement grâce à Borem, qui faisait des sorties pour récupérer des vivres ou assassiner les zombies venant fouiner trop près de leur cachette. Face au déshonneur de ne pas avoir rejoint la résistance, il avait la fierté d'avoir assuré la survie d'un groupe de 23 civils et d'avoir tué à lui seul 13 zombies. Tout compte fait, ce n'était pas si mal.

NOUVELLE ÈRE

Durant les mois qui suivirent la fin de la guerre, plutôt que de fuir la planète à bord des rares vaisseaux encore en état de voler, Borem choisit de rester et d'intégrer les milices qui s'étaient organisées afin de tenter de maintenir l'ordre. Le manque de tout ce qui était vital à la survie poussait les plus civilisés des Butariens à se comporter comme les pires des malfrats. De plus, il souhaitait aider la population civile en lui faisant profiter de son expérience de la survie en conditions extrêmes.

Lorsque les membres survivants de l'Hégémonie commencèrent à organiser la reconstruction de Khar'Shan, Borem se mit immédiatement au service du nouveau gouvernement en formation. Malgré son jeune âge, il faisait partie des rares combattants d'élite encore en vie et fut placé à la tête d'une unité de maintien de l'ordre.

Mais tandis que la société butarienne se reconstruisait péniblement, la Nouvelle Hégémonie instaurait un gouvernement totalitaire face auquel le gouvernement précédent faisait figure de démocratie libérale. Borem ne s'aperçut pas immédiatement du virage totalitariste que prenait son gouvernement, ni du fait qu'il était devenu, au fil des années, un outil de répression au service d'une dictature implacable. Alors qu'il était resté sur Khar'Shan afin d'aider ses semblables à rebâtir leur monde, il avait fini par devenir un tortionnaire, réprimant dans le sang et la violence tout début d'opposition au nouveau régime.

Le jour où ses supérieurs l'envoyèrent en mission de « nettoyage » dans une prétendue base de révolutionnaires, il tomba sur un petit groupe composé principalement de femmes et d'enfants, qui cherchaient en réalité à quitter Khar'Shan afin de fuir une vie misérable et un régime écrasant. Ce fut pour lui la mission de trop.

Il décida de quitter ses fonctions, ce qui était considéré comme un acte de désertion passible de la peine de mort, et d'aider ce groupe à quitter Khar'Shan. Il fit jouer ses anciennes relations afin de pouvoir embarquer à bord d'un cargo de fret à destination d'une colonie agricole asari. De là, il rejoignit la citadelle où ses parents étaient toujours installés et vivaient confortablement.

Désormais considéré comme un traître par son gouvernement, quel avenir se présentait à lui ? S'abaisser à devenir mercenaire ne lui semblait pas une option acceptable, ce en quoi il était en accord avec son père. Ce dernier lui souffla alors l'idée d'intégrer le groupe d'intervention du SSC. Les Butariens étaient particulièrement rares au SSC et la sélection y était impitoyable. Cependant, Borem était doué et son père avait tissé un solide réseau de relations, ce qui lui permit d'intégrer ce prestigieux service en 2192.

Au service du SSC, il déjoua des tentatives d'attentat, mit fin à des prises d'otage et pourchassa des criminels lourdement armés. Dans l'espoir d'expier les atrocités qu'il avait commises pour le compte de la Nouvelle Hégémonie, il remplit ses fonctions avec zèle et efficacité, ce qui lui valut d'être promu régulièrement jusqu'à atteindre le grade de Commandant. Ses états de service attirèrent le MDC, qui cherchait à intégrer des Butariens au sein des unités Geist. Jusqu'alors, aucun Butarien n'avait intégré une de ces unités. Lorsqu'il fut contacté par le MDC, il n'hésita pas une seconde et saisit la chance qui lui était offerte d'intégrer l'unité militaire la plus prestigieuse de la galaxie.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Points disponibles

Les points disponibles lors de la création d'un personnage Butarien de niveau élite sont présentés dans le tableau suivant.

Attributs	33 points à répartir librement. La masse normale d'un butarien est de 4.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points + 5 offerts comme bonus d'espèce. « Oeil de lynx » niveau 5 (bonus d'espèce)
Talents	12 points + 3 offerts comme bonus d'espèce
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

Remarques

Borem étant biotique, il est impératif d'acheter l'avantage « Biotique » afin de pouvoir développer ses compétences. Cet avantage coûte 5 points et offre gratuitement 2 points en Altération et 1 point en Intégration. Avant de développer ses autres talents biotiques, Borem doit obligatoirement acheter le niveau 3 de Psychokinésie, comme indiqué dans la description de l'Avantage « Biotique ».

4 points d'avantages ont été convertis en 1 point d'attribut afin de monter Altération au niveau 3. 4 points d'avantages supplémentaires ont été convertis en 1 point d'attribut afin de monter Intégration au niveau 2. 1 point de compétence et 1 point de talent ont été converti en 1 point d'attribut afin de monter Intégration au niveau 3. 4 points de modules omnitech ont été convertis en 2 points d'avantages afin d'acheter « Réflexes rapides » au niveau 2.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert l'avantage « Évasion » pour féliciter le joueur de l'excellent back-ground qu'il a produit ! La défense du personnage passe ainsi à 5.

Pour un combattant au corps-à-corps, utilisant la biotique, une armure légère est un bon choix. Elle offre une protection relativement faible mais n'implique aucun malus sur la dextérité ou la biotique.

MASS EFFECT

Nouvelle Ère



Butarien **Nom** Borem Dag'Ramak **Joueur** _____

Age 39 ans **Classe** Furie **Chronique** _____

Attributs

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

Compétences

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

Biotique

Divers

Potence ●●○○○

Charge max ●●●○○

Portée _____ 60

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

■□□□□□□□

■□□□□□□□1|3|5

Autres caractéristiques

<h4>Talents</h4> <p>Corps-à-corps ●●●●●</p> <p>Amplification ●●●○○</p> <p>Psychokinésie ●●●○○</p> <p>Tachykinésie ●○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p>	<h4>Avantages</h4> <p>Oeil de lynx ●●●●●</p> <p>Biotique ●●●●●</p> <p>Réflexes rapides ●●○○○</p> <p>Evasion ●●●○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p> <p>_____ ○○○○○</p>
---	---

Spécialités

Infiltration – Tuer par surprise _____

Stratégies militaires _____

Initiative _____ 9

Défense _____ 5

Bonus dégâts _____ 1

Vitesse _____ 9

Perception _____ 8

Omnitech

Carac.

Modèle Logic Arrest

Emplacements _____ 10

Protocole _____ 10

Intégrité _____ 16

Détection _____ 2

Modules

Communicateur ●●●○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

Armure

Carac.

Armure ●●○○○

Cellules ●●●○○○○

Rechargement _____ 3

Malus dextérité _____ 0

Malus discrétion _____ -1

Malus biotique _____ 0

Énergie

□□□□□□□□□■

■□□□□□□□□■

Bouclier

□□□□□□□□□□

□□■□□□□□□□□■

■□□□□□□□□■

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Sabre mono-moléculaire		+1		1D8 + 1 + bd			
Poignard mono-moléculaire		+2		1D6 + 1 + bd			
M-22 Écorcheur	3	0		2D4+2 / 1D4+2 / 1D6	1	3 / 6 / 12	
M-6 Carniflex	4	-2		1D8	2	6 / 12 / 24	



TARAK ABSAHAN

NAISSANCE

Je suis né en 2173 sur Anhur, une planète située dans la Travée de l'Attique et qui présente la particularité d'avoir été colonisée par des Humains et des Butariens. Lorsque mes parents s'installèrent sur cette colonie indépendante, dix ans auparavant, la cohabitation entre Humains et Butariens se passait plutôt bien. Mais durant l'année de ma naissance, les Humains légalisèrent l'esclavage sur ce monde afin d'être plus compétitifs face à mon peuple, qui avait toujours eu recours à cette pratique. Cette décision déclencha une guerre civile chez les Humains, nombre d'entre eux s'opposant fermement à cette loi, qu'ils considéraient d'un autre âge ; et de manière surprenante, ce conflit s'étendit chez les Butariens, dont plusieurs factions hostiles à l'esclavage rejoignirent les abolitionnistes humains. Mon père a fait partie de ces Butariens qui luttèrent aux côtés des Humains pour abolir l'esclavage sur Anhur. Pétri d'idéaux humanistes, il avait quitté l'Espace Butarien en quête d'un monde plus égalitaire et plus ouvert. Il voyait dans ce conflit l'opportunité de faire triompher ses valeurs et de prouver au reste de la galaxie que les Butariens pouvaient être des citoyens aussi respectables que les autres espèces conciliennes. Les abolitionnistes gagnèrent ce combat, mais mon père n'eut pas l'occasion de savourer cette victoire. Il fut tué en 2178, quelques mois avant la fin du conflit.

ENFANCE

J'ai grandi avec ma mère et mes deux sœurs, Daphi et Ocalle, sur un monde ravagé par trois années de guerre. L'année de mes 9 ans, maman nous présenta un homme, un humain dénommé Guido et qui allait devenir notre beau-père. Il fut pour nous un véritable père de substitution, présent et aimant, malgré les regards déplacés et les moqueries dont sont parfois victimes les

couples mixtes, surtout lorsqu'ils sont aussi mal assortis qu'un humain et une butarienne.

2186, la Guerre du Dernier Cycle. Comparée à d'autres colonies, Anhur ne fut pas la plus sévèrement touchée. D'une certaine manière, nous avons eu la chance de ne pas être en mesure d'affronter les Moissonneurs, nos infrastructures de défense ayant été détruites durant la guerre de l'abolition. Ainsi, les Moissonneurs n'ont pas eu à combattre et ont installé cette étrange et gigantesque usine où furent lentement envoyés les habitants d'Anhur. Les rumeurs les plus folles couraient à propos de cette usine. Certains prétendaient qu'elle servait à fabriquer un nouveau moissonneur, à partir des corps organiques « moissonnés » sur la planète. Ce n'est que de nombreuses années plus tard que j'eus la confirmation qu'il ne s'agissait pas d'une légende, mais de l'odieuse vérité.

C'est un soir, alors que nous venions de nous mettre au lit, que les « zombies » attaquèrent notre refuge. Guido s'interposa mais fut rapidement tué, ce qui nous laissa toutefois juste assez de temps pour nous enfuir par une fenêtre avec ma petite sœur et ma mère. Daphi n'eut pas autant de chance et fut kidnappée par ces monstres et probablement envoyée dans la « grande usine »... Maman ne se remit jamais vraiment de cette tragédie. Perdre deux maris et une fille était au-dessus de ses forces. Dès lors, elle ne fut plus que l'ombre d'elle-même, un fantôme errant sans volonté, désir ou émotion.

ADOLESCENCE

Après la guerre, devenu « l'homme de la famille », je me suis engagé comme ouvrier sur les chantiers de reconstruction. Je n'avais pas d'autre choix, je devais faire vivre ma famille, maman n'étant plus en état de travailler. Francis, un ami de Guido, me prit sous son aile. Il était ingénieur en systèmes IV et avait pour charge la réparation et la reprogrammation de certains modules d'une centrale électrique. J'avais toujours aimé bidouiller les IV et tous les appareils qui me tombaient sous la main, mais à



CLASSE TECHNOLOGUE

FAMILLE

Père : Bragan, décédé.

Mère : Dhatia, 68 ans.
Vit en maison de repos sur Anhur depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle.

Sœur : Daphi, portée disparue en 2186.

Sœur : Ocalle, 30 ans.
Ouvrière agricole sur Anhur.

BIODATA

Age 32 ans

Taille 1,84 m

Poids 86 kg

SOCIÉTÉ

Monde natal

Anhur



seulement 13 ans et sans véritable formation, je ne pouvais m'atteler à un travail d'ingénieur. Grâce à Francis, j'appris toutefois à me rendre utile. J'étais son apprenti, son « padawan » comme il disait. Je n'ai jamais compris le sens de ce mot, sans doute du vieille argot humain, mais peu importe, « padawan » était devenu mon surnom officiel.

D'après Francis, j'étais doué et je devais m'engager dans un cursus scientifique, ce qui était pourtant impossible, il le savait très bien. Sur une colonie autonome et ravagée, le seul moyen de faire vivre ma famille était de travailler, les études étant un luxe que je ne pouvais m'offrir. Pourtant, deux ans plus tard, les dirigeants humains d'Anhur parvinrent à obtenir une aide financière puisée dans les énormes fonds levés par la loi Tevos, loi proposée par la Conseillère Asari du même nom afin d'aider les peuples galactiques à reconstruire leurs mondes.

Le gouvernement planétaire mit en place des bourses d'études afin de former une nouvelle élite. Du fait de l'origine des fonds, les Humains étaient très largement favorisés ; mais, afin d'assurer la cohésion sociale, les Butariens pouvaient également y prétendre. Après avoir brillamment réussi les tests de sélection, j'obtenais une bourse et entrait dans un centre de formation réservé aux élèves les plus prometteurs. Après quelques années, on me proposa d'intégrer une école militaire ; mes résultats étaient qualifiés d'excellents et on me promettait une brillante carrière dans les forces armées d'Anhur. Et ce fut le cas.

ÂGE ADULTE

À 27 ans, je commandais une unité d'intervention spécialisée dans les menaces technologiques : cyber-guerre, cyber-terrorisme, ennemis synthétiques ou disposant d'équipements technologiques lourds. Mon unité était composée à parts égales d'humains et de butariens. Dans ce domaine, Anhur balayait tous les préjugés et les clivages qui pouvaient opposer ces deux espèces. Nous avions notre lots d'actes et de discours racistes, mais Humains et Butariens étaient parvenus à établir un équilibre et un respect mutuel qui n'avait d'égal dans aucun autre endroit de la galaxie.

En 2200, Anhur fut la cible de plusieurs attaques lancées par des seigneurs de guerres originaires des Abysses Néméennes, la région la plus anarchique et la plus violente des Systèmes Terminus. Moi et mes hommes avons repoussé quantité d'adversaires, des pirates désorganisés et mal équipés mais nombreux et déterminés, ce qui imposait une rigueur extrême dans la gestion des combats, sans laquelle nous aurions été aisément submergé par ces hordes sanguinaires. Pour ma bravoure au combat et mon sens tactique, je fus décoré et promu.

C'est alors que je fus contacté officieusement par l'Alliance. Les Humains avaient besoin d'espions butariens pour réaliser des missions sensibles sur divers mondes des Systèmes Terminus, et il se trouve que j'avais été recommandé par plusieurs haut-gradés humains de l'armée anhurienne. Je fus troublé par cette proposition, ne sachant quoi en penser. J'avais l'impression de trahir mon peuple et j'ai longuement hésité, mais j'ai fini par accepter.

Avec un petit groupe de butariens et deux krogan, nous opérions sous couverture, nous faisant passer pour un groupe de mercenaires indépendants. Nos missions consistaient principalement à protéger les mondes de la Travée de l'Attique en espionnant certains chefs de guerre afin de savoir où et quand ils allaient frapper. Régulièrement, nous éliminions la menace à la source, en assassinant les chefs de groupes armés hostiles. Ces missions étaient à très haut risque, car nous opérions en territoire ennemi et à tout instant nous pouvions être démasqués et aussitôt éliminés.

Après cinq années durant lesquelles nous avons enchaîné les missions avec succès, le MDC, qui pilotait ces opérations en sous-main, me convoqua pour me proposer d'intégrer une unité GEIST. Un butarien chez les GEIST ! Rien que pour cela, je ne pouvais refuser cette offre.

Avant d'intégrer le groupe, je suis retourné sur Anhur pour annoncer la nouvelle à ma mère. Je l'ai trouvée assise à une fenêtre, comme à son habitude, le regard dans le vague, semblant fixer l'horizon et espérant sans doute apercevoir Daphi, de retour à la maison. Elle n'a fait aucun geste, n'a prononcé aucun mot, mais au fond de moi, je suis convaincu qu'elle est fière de son fils.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Points disponibles

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

Attributs	33 points à répartir librement. La masse normale d'un butarien est de 4.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points + 5 offerts comme bonus d'espèce. « Oeil de lynx » niveau 5 (bonus d'espèce)
Talents	12 points + 3 offerts comme bonus d'espèce
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

Remarques

7 points d'Avantage ont été convertis en 7 points d'Omnitech.

L'installation d'un module d'Omnitech « Amplification », permet d'augmenter la puissance du bouclier de 2 points.

Le niveau 3 du Talent « Spécialiste » permet d'ajouter 3 emplacements sur l'omnitech de Tarak.

Une armure de puissance moyenne a été choisie pour le personnage. Son niveau d'armure est faible, mais elle dispose d'un bouclier très puissant et d'une importante réserve d'énergie pour lancer les Talents technologiques.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert le niveau 4 du Talent « Spécialiste », pour féliciter le joueur de l'excellent back-ground qu'il a produit !





MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

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

www.masseffectnouvelleere.net