

GUIDE DU JOUEUR

GALARIEN



UN SUPPLÉMENT POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Auteur
Renaud Loffiaux

Illustration
Calisto Lynn

MASS
EFFECT™
NOUVELLE ÈRE

AUTEURS

Auteurs

Renaud Lottiaux, Thierry Guillaumet

Relecture

Paul Le Nouvel

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

Les codex des jeux vidéos

Le site de Mass Effect Saga

Le site de Mass Effect Wiki (version anglaise)

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

ILLUSTRATIONS

Couverture

Calisto Lynn

Mise en page

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

Renaud Lottiaux

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

Antimingebag, Belanna42, Euderion, Graceyn, Halleton, HoustonSharp, JHKris, JohnTesh

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 GALARIENS.....	4
BIOLOGIE.....	5
Morphologie.....	5
Physiologie.....	5
Reproduction.....	6
HISTOIRE.....	6
Premier contact.....	6
Crise de la Ligue unique.....	6
Expansion.....	7
Guerre Rachni.....	8
Génophage.....	8
Loi Ershel.....	8
Initiative Andromeda.....	9
Guerre du dernier cycle.....	9
Nouvelle Ère.....	9
CULTURE.....	10
Clans.....	10
Dalatrace.....	10
Filiation.....	10
Noms.....	11
Lysthenis.....	11
ÉCONOMIE.....	11
RELIGION.....	11
GOVERNEMENT.....	12
FORCES MILITAIRES.....	12

Infanterie.....	13
CSI.....	13
Flotte de guerre.....	13
LIEUX ET PERSONNALITÉS.....	14
PERSONNALITÉS.....	15
Mordin Solus.....	15
Linron Salzi.....	16
Narra Cirane.....	16
Calon Joban.....	16
Beelo Gurji.....	17
LIEUX NOTABLES.....	18
Sur'Kesh.....	18
Mannovai.....	18
Erinlé.....	19
Halegeuse.....	19
PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS.....	20
HEYDON FÉRIK.....	21
Naissance.....	21
Jeunesse.....	21
Âge adulte.....	21
Création du personnage.....	22
Remarques.....	22
SANDOR EMMOYLEEN.....	25
Naissance.....	25
Jeunesse.....	25
Âge adulte.....	26
Création du personnage.....	26
Remarques.....	26

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 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 éveillés sur de longues périodes. Une heure de

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,
Ojie, Olbane,
Oslo, Owano,
Perbane, Taniko,
Veksi, Vixe,
Wurbane, Yebane

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 réglementer 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 « Ligne 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 intentions 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'avait 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 unissent 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 13) 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 12), 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.



Antimingebug



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 miliaries 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 contente de réguler les naissances, alors que les guerres fratricides, rites initiatiques meurtriers et goût irraisonné pour le combat déciment 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 15).

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 plate-formes 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 Conciennes, acculées et désespérées face à la puissance des Moissonneurs, acceptèrent la demande des Krogans.

Le docteur Mordin Solus (voir page 15), 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 que réelle, fut toutefois assez limitée et ne permit pas de faire basculer le conflit en faveur des espèces conciennes.

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



Orcaïyn



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 était d'éviter qu'une espèce ne reproduise un jour quelque chose de similaire aux Moissonneurs. 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.

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.

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. A 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.

DALATRACE

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

A 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'attraction 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 Dalatrace 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 Dalatraces 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 souci 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 dalatraces 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 dalatraces et aux intrigues politiques dynas-

tiques. 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 Dalatrace, 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 Dalatrace 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.



©Galerion



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 quinze 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 Senoquoil

SNV Rannadril

Frégates

SNV Iridium

SNV Thallium

SNV Baryum

SNV Sélénium

SNV Thorium

Vaisseaux civils

Kalanhai

Jincho

Targado

Percuesa

Devayan

Barhana

Apurna



CHAPITRE 2

LIEUX ET PERSONNALITÉS



PERSONNALITÉS

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.



Légende controversée

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.

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. Tirailé 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 obtenu 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 9).

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 Dalatrices 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.



Présidente de l'Union Galarienne

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.

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 Dalatrices. 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 !



Membre du Conseil de la Citadelle

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 Dalatrices avides de pouvoir, qui rivalisent d'offres de fécondation stratégiques et de propositions d'alliances en tous 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'affaires.

faire 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 Dalatrace 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.

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 stabilité galactique. En réponse à cette nouvelle menace, l'idée de créer une unité d'élite ayant des privilèges



Premier Spectre de l'histoire

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.



HoustonSharp



SUR'KESH ■

**Région**

Espace Concilien

Secteur

Bassin d'Annos

Système

Pranas

Population

10 300 000 000

Capitale

Talat

Fondation

-

DONNÉES**Pression** 1,42 atm**Température** 25°C**Gravité** 0,94g

LIEUX NOTABLES

SUR'KESH

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 chalevère, 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'immi-

gration 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.

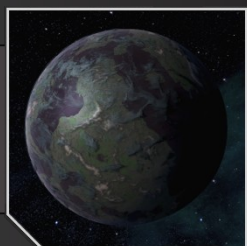
MANNOVAI

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'Iltarus, 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 conglomerats 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 Conciennes ; 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.

MANNOVAI ■

**Région**

Espace Concilien

Secteur

Bassin d'Annos

Système

Vergas

Population

1 870 000 000

Capitale

Thulé

Fondation

-531

DONNÉES**Pression** 1,03 atm**Température** 21°C**Gravité** 1,1g

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.

ERINLÉ

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 ».

HALEGEUSE

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.

ERINLÉ



Région

Systèmes Terminus

Secteur

Nébuleuse du sablier

Système

Osun

Population

231 000 000

Capitale

Orisha

Fondation

-48

DONNÉES

Pression 0,91atm

Température 29°C

Gravité 0,87g

HALEGEUSE



Région

Espace Concilien

Secteur

Bassin d'Annos

Système

Pranas

Population

Orbitale : 129 000

Capitale

-

Fondation

-560

DONNÉES (Surface)

Pression 0,98 atm

Température -180°C

Gravité 2,2g



CHAPITRE 3



PERSONNAGES
PRÉ-TIRÉS

HEYGON FÉRIK

NAISSANCE

Èpholant S'Aliothis Garzim Tan Sélimileh Heygon Férik est déjà un Galarien d'âge mûr, puisqu'il est né en 2178 sur le monde-éden d'Èpholant, une colonie petite, mais ancienne et prospère du Bassin d'Annos. Férik est issu de la dernière couvée mise au monde par Heygon Athameer, alors dalatrace du clan Heygon : c'est donc à ce titre qu'elle fut présente lors de l'éclosion de Férik, de ses neuf frères et de son unique sœur Ju'un. Jusqu'en 2186, son enfance demeura sans histoire en dehors du fait que ses tests et son parcours scolaires révélèrent une intelligence hors normes, même pour un Galarien.

JEUNESSE

Èpholant ne fut jamais directement menacée lors de la Guerre du Dernier Cycle. Mais c'est pourtant lors de cette crise majeure que le jeune Férik se distingua pour la première fois. Peu après le retour des Moissonneurs, il se mit à noter chez l'un de ses oncles, Heygon Hareh, quelques bizarreries et incongruités qu'il trouvait de plus en plus troublantes. Hareh était revenu depuis peu d'un voyage de prospection près du Voile de Persée, et Férik semble bien avoir été le seul à remarquer qu'il n'était plus vraiment le même. Il alla s'en ouvrir auprès d'un autre de ses oncles, Heygon Xender, un vétéran respecté du GSI. À l'âge de 8 ans seulement, l'adolescent parvint à expliciter et étayer ses soupçons de façon assez cohérente et convaincante pour persuader l'enquêteur chevronné d'avertir ses anciens collègues. Il se trouve qu'à titre confidentiel, Xender avait été instruit des symptômes liés à l'endoctrinement par les Moissonneurs, connus du GSI depuis Virmore. Le jeune Férik avait été capable de discerner cet état sans en avoir jamais entendu parler.

C'est dans la foulée du décès de leur mère, en 2188, que Férik entama, en même temps que cinq de ses frères de couvée, des études de

technologie d'application militaire à l'Université de S'Aliothis sur Èpholant. L'émulation familiale poussa les jeunes Heygon à se surpasser, mais il apparut vite que l'intellect exceptionnel de Férik laissait ses frères loin derrière lui. Pourvu dès 2192 d'un doctorat en conception, programmation et gestion d'IV de combat, l'étudiant modèle fut recontacté par son oncle Xender, qui lui offrit un poste au sein du GSI : son coup d'éclat de 2186 était resté dans les dossiers de l'illustre institution galarienne.

ÂGE ADULTE

Au GSI, Férik devint rapidement officier de renseignements, ses talents technologiques se retrouvant alors moins souvent mis à contribution que son extraordinaire esprit d'analyse synthétique, ainsi que son don inné pour percer à jour la dissimulation et confondre le mensonge. Les nombreux interrogatoires qu'il mena, les recoupements qu'il opéra, les réseaux d'agents doubles qu'il développa, contribuèrent à abattre quantité d'organisations pirates, terroristes ou criminelles. Heygon Férik servit au sein du GSI durant trois années bien remplies avant qu'une blessure nécessitant une longue rééducation ne l'éloigne définitivement des rangs. Il consacra alors une petite année de convalescence à revenir enseigner à l'Université de S'Aliothis, y acquérant le titre de Professeur ; mais il réalisa vite que là n'était pas sa vocation. Le terrain lui manquait et surtout cette lutte mentale pour la recherche de la vérité, devenue une routine addictive pour son esprit hyperactif.

En 2196, Férik surprit tous ses proches en annonçant sa décision d'entrer dans les services de police d'Èpholant. En raison de son bagage universitaire et de ses antécédents au GSI, il fut nommé directement garant du maintien de l'ordre d'un secteur urbain de S'Aliothis, un secteur toutefois notoirement miteux que nul n'aurait songé à lui disputer. L'outsider ambitieux ne tarda pourtant pas à acquérir une belle réputation au sein des services galariens : en dirigeant personnellement de nombreuses



CLASSE MACHINISTE

FAMILLE

Père : Tirdall Nex.
Décédé.

Mère : Heygon Athameer.
Décédée.

BIODATA

Age 27 ans
Taille 1,78 m
Poids 52 kg

SOCIÉTÉ

Monde natal
Èpholant



enquêtes et en suivant de près la plupart des autres, il obtint rapidement un taux d'élucidation exemplaire au niveau planétaire d'Épholant. Cette réputation d'expert lui valut d'être appelé en renfort sur plusieurs affaires criminelles épineuses sur d'autres mondes galariens : Erinle, Nasurn, et même Sur'Kesh. Désireux d'explorer de nouveaux horizons galactiques, Férik quitta la police en 2200, pour entamer une carrière d'enquêteur privé. Il établit dans un premier temps son activité à Nos Astra, sur le monde carrefour d'Illium puis, après une année à s'y être fait nombre d'ennemis mortels, déménagea pour s'installer sur la Citadelle. Cela lui permit de vivre au cœur d'une importante communauté humaine, une espèce qu'il rêvait depuis longtemps déjà de côtoyer de plus près.

Dès qu'il commença à résoudre des affaires criminelles sortant de l'ordinaire sur Épholant, Férik conçut l'envie de transcrire et de publier le récit de ses enquêtes. Il réalisa cependant vite que la seule espèce concilienne ayant développé une abondante littérature policière à succès était l'humanité. Approchant cette espèce par ce biais, il se prit vite de passion pour cette littérature exotique, tout spécialement pour son âge d'or, le 20ème siècle occidental. Depuis 2201, ayant trouvé un éditeur terrien sur la Citadelle, Heygon Férik publie, sous le pseudonyme d'Arjen Gal (anagramme limpide de Galarien !), les enquêtes du Professeur Egon Félix, un héros dans la plus pure tradition des détectives amateurs terriens. Ce réel succès public met en scène d'authentiques affaires résolues par son auteur, réécrites et adaptées à l'intention du lectorat humain.

En tant qu'enquêteur privé, Heygon Férik dit "Le Professeur" se tailla rapidement sur la Citadelle une réputation d'efficacité aussi méritée que celle qu'il avait acquise dans les services galariens puis à Nos Astra. Il humilia à plusieurs reprises le SSC en résolvant à titre privé, de sa propre initiative ou sur demande de familles essentiellement humaines ou galariennes, des affaires classées sans suite par les forces de police de la Citadelle. En 2203, ce glorieux service dut ravalier sa fierté en sollicitant l'aide de "ce sale fouille-merde de lézard pédant !" pour une enquête délicate impliquant les plus hautes sphères des communautés galarienne et humaine. Grâce à son entregent auprès des Humains les plus cultivés, à ses connexions avec le GSI et la police de Sur'Kesh et à son réseau d'informatrices dans les activités "mondaines" de la Citadelle, "Le Professeur" parvint à démêler cette affaire sans anicroche en ayant le bon goût d'en laisser tout le bénéfice au SSC.

À partir de là, le SSC fit de plus en plus souvent appel à cet expert criminaliste, jusqu'à lui concéder un statut de consultant officiel. C'est en prospectant les dossiers du SSC à la recherche d'enquêteurs réunissant les critères de parcours diversifiés, de méthodes hétérodoxes, et de résultats exceptionnels, que les recruteurs du MDC tombèrent en arrêt devant le profil du consultant privé galarien. Toujours en quête de nouvelles expériences, tout en restant nostalgique de son temps passé au GSI à affronter le danger aux côtés de redoutables frères d'armes, "Le Professeur" accepta sans hésitation la proposition qui lui fut faite de rejoindre les rangs des GEIST.

Heygon Férik est un Galarien de peu de mots, qui observe

et réfléchit généralement dans le plus grand silence. Pour autant, cela n'ôte rien au charisme naturel de sa personne : quand "Le Professeur" parle, on l'écoute ! Il est courant de le trouver sur des scènes de crime entouré de ses deux drones chargés de cartographier la zone et d'y scanner les trajectoires balistiques, émissions thermiques résiduelles, traces d'ADN, etc. C'est en hommage à deux des plus illustres faire-valoirs issus de la meilleure littérature policière terrienne que Férik a nommé ses assistants synthétiques "Docteur Watson" et "Capitaine Hastings" ! C'est également par mimétisme vis-à-vis de nombre de ses idoles de fiction, détectives humains du 20ème siècle, qu'il a adopté l'usage de fumer à la pipe du tabac terrien, habitude que la plupart de ses congénères amphibiens trouvent proprement répugnante.

Phéra, une enfant asari de Nos Astra qui vient de fêter ses 4 ans, a demandé pour la première fois à sa mère, la Matrice Althara Sinamari qui était son père. Celle-ci lui répondit que c'est en 2200, qu'elle l'avait délibérément conçue lors d'une longue étreinte empreinte d'émotion, à l'insu du troublant détective galarien sans l'intervention duquel elle serait devenue la dernière victime en date d'une redoutable tueuse Ardat-Yakshi sévissant sur Illium. Férik n'a appris que tout récemment l'existence de sa fille ; une larme est parvenue à lui échapper...

CRÉATION DU PERSONNAGE

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

Attributs	13 points pour les attributs mentaux. 10 points pour les attributs physiques. 10 points pour les attributs sociaux. 0 point pour les attributs biotiques. La masse normale d'un Galarien est de 3.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points. « Réflexes rapides » niveau 5 (bonus d'espèce) « Mémoire eidétique » niveau 2 (bonus d'espèce) « Œil de lynx » niveau 3 (bonus d'espèce) « Sens commun » niveau 4 (bonus d'espèce) « Évasion » niveau 3 (bonus d'espèce)
Talents	12 points
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

REMARQUES

1 point d'Attribut social a été converti en 2 points de Compétences sociales.

2 points de Talents ont été convertis en 8 points d'Omnitech.

La talent « Assimilation » permet de bénéficier d'un niveau 3 dans la langue du peuple associé (humains de langue anglaise) ainsi que de la suppression de tous les malus xénos associé à cette espèce.

MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE



Galarien

Nom Heygon Férik

Joueur

Age 27 ans

Classe Machiniste

Chronique

Attributs

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

Compétences

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

Biotique

Divers	
Potence	○○○○○
Charge max	○○○○○
Portée	
Barrière	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
Ézo	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□-1-3-5	

Autres caractéristiques

Talents		Avantages	
Expert méca	●●●●○	Réflexes rapides	●●●●●
Blindage	●●●○○	Mémoire Eidétique	●●○○○
Piratage	●●●○○	Oeil de lynx	●●●○○
	○○○○○	Sens commun	●●●●○
	○○○○○	Evasion	●●●○○
	○○○○○	Assimilation (hum.)	●●●○○
Spécialités		Doué pour l'investigation	●○○○○○
Interrogatoire - Criminalistique		Savoir encyclopédique	●●●●○
Milieus culturels			○○○○○
Initiative	12	Volonté	
Défense	5	□□□□□□□□□□	
Bonus dégâts	0	Santé	
Vitesse	7	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Perception	7	□ □ □ -1-2-3-4-5	

Omnitech

Carac.	
Modèle Savant	
Emplacements	16
Protocole	8
Intégrité	10
Détection	1
Modules	
Devkit	●○○○○○
Communicateur	●●●○○○
Craqueur	●●●●○
Médiscan	●●○○○○
Génoscan	●●○○○○
Générateur	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○

Armure

Carac.	
Armure	●●○○○○
Cellules	●●●●○○○
Rechargement	4
Malus dextérité	0
Malus discrétion	-1
Malus biotique	-1
Énergie	
□□□□□□□□□□	
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Bouclier	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□■ ■ ■ ■ ■	
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
N7 Aigle	6	0	3 / -1 / -3	1D4	2	6 / 12 / 24	
M-6 Carniflex	6	-2		1D8	2	8 / 16 / 32	
Grenade à lévitation	(2)	0		Puiss. 5	Durée 3		5 / 2m
Grenade cryo	(2)	0		Puiss. 5	Durée 3		1 / m

[illegible]

Alliés synthétiques

Nom Watson (M-713 Cyclope)	Vitesse 14	Cellules ●●○○○○○○○	IV ●●●●●●○
Force ○○○○○○○○	Bagarre ○○○○○	Armure ●●○○○○○○○	Résolution ●●●●●●●
Dextérité ●●●●○○○○○	Arme à feu ●●●○○	Masse ●○○○○○○○○○	Intégrité _____
Dégâts 1D6	Santé	Énergie	Bouclier
Mod. armure +1	□□□□□□□■	□□□□■□□□□	□□□□□□□■
Portée 10/20/40	■□□□□□□□□	■□□□□□□□□	■□□□□□□□□
AF -	■□□□□□□□□	■□□□□□□□□	■□□□□□□□□

Nom Hastings (M-713 Cyclope)	Vitesse 14	Cellules ●●○○○○○○	IV ●●●●●○
Force ○○○○○○○○	Bagarre ○○○○○	Armure ●●○○○○○○	Résolution ●●●●●●●●
Dextérité ●●●●○○○○	Arme à feu ●●●○○	Masse ●○○○○○○○	Intégrité _____
Dégâts 1D6	Santé	Énergie	Bouclier
Mod. armure +1	□□□□□□□■	□□□□■	□□□□□□□■
Portée 10/20/40	■	■	■
AF -	■	■	■

SANDOR EMMOYLEEN

NAISSANCE

De son nom complet Erinle Pheliadar Van Argenzern Pleskis Zu Sandor Emmoyleen, ce biotique galarien issu d'une lignée matrilineaire liée de longue date au monde-éden d'Erinle est né en 2186, en pleine Guerre du Dernier Cycle. Face à la menace grandissante des Moissonneurs, plusieurs familles du clan Sandor avaient fui Erinle pour aller trouver refuge au Sanctuaire ouvert sur la planète Horizon, dans la Mer des Ombres. Dans le chaos qui gagnait la galaxie, cet exode tourna vite à l'errance : le vaisseau initialement prévu débarqua les Galariens avant le terme de leur voyage et les cargos de second choix ensuite trouvés sur place durent souvent changer de destination ou déposer en urgence leurs passagers. Lors de ce périple éprouvant, l'une des Galariennes, Sandor Heera, dut effectuer la ponte de sa couvée prématurément sur un des transports. Les œufs éclorèrent un peu plus tard sur un autre bâtiment. On ignore à quel moment, sur quel rafiote mal tenu la couvée a pu être exposée à l'élément zéro. Ce qui est certain en revanche, c'est qu'aucun des onze frères et deux sœurs d'Emmoyleen n'a dépassé l'âge de 2 ans !

La tragédie qui a anéanti la fratrie de Sandor Emmoyleen a fait de lui de facto un cas de fils unique très rare chez les Galariens. Unique et surtout dramatiquement esseulé. Tout au long de sa vie, sa propre mère lui a reproché d'avoir survécu, lui, un mâle, là où sont mortes ses deux sœurs de couvée, dont la fécondation était le fruit d'une alliance matrimoniale extrêmement valorisante. Ce même reproche lui étant aussi implicitement adressé par les dalatraces du clan Sandor, les autres membres de sa famille ont également pris leurs distances avec lui. Même après le décès de sa mère en 2201, Emmoyleen semble toujours endurer le syndrome du survivant.

JEUNESSE

Mais cette hécatombe, et surtout le fait qu'un unique enfant y ait survécu, attira aussi l'attention du GSI qui garda sur lui un œil attentif. Il fut confirmé, alors qu'il atteignait l'âge de 6 ans, que le jeune rescapé était bien le porteur viable d'une mutation biotique, un don extrêmement rare et précieux chez les Galariens. Un jour de 2193, alors qu'à l'âge de 7 ans Emmoyleen allait entamer sa scolarité secondaire sur son monde d'Erinle, la dalatrace du clan Sandor lui intima l'ordre de l'accompagner et l'emmena sans un mot de plus jusqu'à une discrète antenne locale du GSI. Là, il passa quelques tests et évaluations et c'est seulement à l'issue de ceux-ci qu'il apprit tout à la fois l'existence de sa mutation, l'explication de la mort des siens et aussi qu'une place lui était d'ores et déjà réservée au sein des illustres services secrets de l'Union galarienne. Seules les dalatraces du clan devaient être informées de cet immense honneur ; sa mère elle-même devrait l'ignorer.

Dès les premiers stades de sa scolarité, Sandor Emmoyleen s'était découvert peu porté sur les sciences exactes et la technologie et bien plus intéressé par les xéno-sciences économiques, politiques ou sociales. Il était spécialement fasciné par l'illogisme des contradictions inhérentes à la jeune espèce humaine : ses déclarations et revendications morales en regard de ses actes effectifs, son immense potentiel en dépit de ses défauts patents... En 2196, il reçut son ampli biotique, modèle haut de gamme du GSI, virtuellement indétectable ; et c'est la même année que grâce à une bourse discrètement allouée sur les fonds spéciaux des services galariens, il entama des études de sociologie à la prestigieuse Université en Xéno-Sciences Mordin Solus de Sur'Kesh.

Hyperactif comme tout Galarien qui se respecte, Sandor Emmoyleen fut membre durant ses années d'études de diverses ligues universitaires - surtout orientées vers l'escrime et autres sports d'affrontement - ainsi que d'une troupe de



CLASSE FURIE

FAMILLE

Père : Zarum Horn.

Décédée.

Mère : Sandor Heera.

Décédée.

BIODATA

Age 19 ans

Taille 1,83 m

Poids 58 kg

SOCIÉTÉ

Monde natal

Erinle



théâtre amateur inter-espèce qui rassemblait des étudiants galariens et des étrangers. Il cultiva là un talent réel pour l'improvisation, le mimétisme et l'identification à un rôle. Ces activités périphériques furent d'autant plus difficiles à mener de front avec ses brillantes études que durant ces mêmes années, entre 10 et 14 ans, Emmoyleen s'absenta discrètement à plusieurs reprises afin de prendre part à des stages au centre de formation du GSI de Sur'Kesh : entraînement de base, familiarisation avec les procédures et dans son cas, maîtrise des capacités biotiques. L'étudiant poursuivait ces exercices seul à domicile et une bonne partie de son mobilier universitaire en fit les frais !

ÂGE ADULTE

En 2200, après sa thèse, le jeune docteur Sandor Emmoyleen intégra à plein temps le centre de formation du GSI. Il lui fallut assez vite choisir une spécialisation. Les biotiques galariens sont rarement très puissants et il ne faisait pas exception à la règle : ses talents ne seraient donc guère plus qu'un appoint significatif, quel que soit son travail. Piètre technicien, mais en revanche brillant économiste et sociologue et en outre bon combattant au contact et excellent acteur, Emmoyleen découvrit sa voie lors du cours sur les missions d'infiltration sous couverture présenté par deux agents vétérans. Il postula aussitôt pour cette branche avant même la fin de sa formation. Il dut d'abord passer plusieurs mois sous le contrôle d'un superviseur en tant qu'équipier en support d'agents sous couverture. Après avoir pris part à quelques opérations de sauvetage et exfiltrations musclées, il fut déclaré apte à être déployé en solo.

Sa première mission d'infiltration, le docteur Sandor Emmoyleen l'accomplit dès 2201 sous sa véritable identité, en tant que maître de conférences de retour à l'Université de Sur'Kesh, le GSI se chargeant de remplir les blancs dans son CV. Son objectif : identifier un recruteur agissant au sein de l'Université au service d'un obscur groupuscule extrémiste anti-humain. Emmoyleen put démasquer le recruteur, un "étudiant" butarien et dut le liquider, mais pas avant d'avoir recueilli assez d'informations pour que le GSI puisse démanteler le réseau. Son identité d'agent secret ne fut pas révélée au grand jour durant cette opération.

Nombre d'autres missions de renseignement suivirent, toutes sous une fausse identité forgée par le GSI, pour une durée allant de quelques heures pour la pose de dispositifs espions ou la prise de contacts, à quelques mois pour la mise en place d'un réseau d'informateurs fiables. Sandor Emmoyleen endossa ainsi d'autres rôles tels que : novice illuminé dans une secte millénariste, épave pathétique dans les bas-fonds d'Oméga, bookmaker clandestin à la nouvelle Armax Arena de la Citadelle, joueur semi-professionnel de Kepesh-Yakshi lors d'un tournoi sur Illium, courtier pointilleux pour le compte du Conseil de Serrice, psychologue intrusif chez ExoGeni, fixer maussade sous contrat ponctuel avec Eclipse, intermédiaire impitoyable dans le trafic de sable rouge sur les Systèmes Terminus... et même Spectre pince-sans-rire en mission sur Novéria !

Son bagout et son aplomb lui permettent généralement de dissimuler quelque temps ses lacunes sur tel ou tel point de savoirs professionnels ; et chaque mission lui offre d'ailleurs l'opportunité d'étoffer son bagage de compé-

tences. Emmoyleen est ainsi parvenu à remplir l'immense majorité de ses objectifs sans avoir été démasqué. Mais quand parfois le recours à la force s'avère inéluctable, il sait user de son entraînement et de ses talents biotiques soudain révélés pour envoyer ses opposants au sol, s'emparer prestement d'une arme et... faire le ménage. En bon agent du GSI, il ne compte jamais le nombre de corps qu'il doit laisser derrière lui lorsqu'il s'agit de mener à bien son exfiltration et la livraison de ses précieux renseignements – tout en couvrant à tout prix son appartenance aux services galariens.

En 2205, le docteur Sandor Emmoyleen vient d'atteindre 19 ans, presque la moitié de son espérance de vie et a eu jusqu'ici une existence déjà bien remplie. Il vient d'apprendre que le MDC suit depuis quelque temps avec intérêt ceux de ses états de service que le GSI veut bien laisser filtrer. Ceux-ci ne tarissent pas d'éloges sur ses capacités et ses résultats ; et en vérité, la recommandation la plus inattendue en sa faveur est venue du Spectre galarien dont il avait usurpé l'identité sur Novéria, apparemment flatté par son interprétation ! Les GEIST rassemblent déjà un panel impressionnant de négociateurs et de pacificateurs, d'ombres et d'ingénieurs de pointe et le MDC pense qu'y adjoindre un polymorphe aux mille personnalités pourrait représenter un atout à plus d'un égard.

CRÉATION DU PERSONNAGE

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

Attributs	13 points pour les attributs mentaux. 10 points pour les attributs physiques. 10 points pour les attributs sociaux. 0 point pour les attributs biotiques. La masse normale d'un Galarien est de 3.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points. « Réflexes rapides » niveau 5 (bonus d'espèce) « Mémoire eidétique » niveau 2 (bonus d'espèce) « Œil de lynx » niveau 3 (bonus d'espèce) « Sens commun » niveau 4 (bonus d'espèce) « Évasion » niveau 3 (bonus d'espèce)
Talents	12 points
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

REMARQUES

2 points d'Attributs mentaux ont été convertis en 4 points de Talents.

2 points de Compétences ont été convertis en 1 point d'Attribut biotique.

1 point de Compétence sociale a été converti en 2 points d'Avantages.

1 point de Compétence sociale a été converti en 4 points de Xéno.



MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE



Galarien

Nom Sandor Emmoyleen

Joueur

Age 19 ans

Classe Furie

Chronique

Attributs

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

Compétences

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

Biotique

Divers	
Potence	●●○○○
Charge max	●●○○○
Portée	60
Barrière	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
Ézo	
■□□□□□□□	
■□□□□□-1-3-5	

Autres caractéristiques

Talents		Avantages	
Psychokinésie	●●●○○	Réflexes rapides	●●●●●
Tachykinésie	●●●○○	Mémoire Eidétique	●●○○○
Amplification	●●●●●	Oeil de lynx	●●●○○
Corps-à-corps	●●●●●	Sens commun	●●●●○
	○○○○○	Evasion	●●●○○
	○○○○○	Touche à tout	●●●●○
		Charmeur	●○○○○
		Biotique	●●●●●
			○○○○○
Spécialités		Volonté	
Frappe au sabre – Structure biotique		□□□□□■□□□□	
Immersion dans un rôle		Santé	
Initiative	12	■□□□□□□□	
Défense	5	□□□-1-2-3-4-5	
Bonus dégâts	0		
Vitesse	7		
Perception	7		

Omnitech

Carac.	
Modèle	Logic Arrest
Emplacements	10
Protocole	10
Intégrité	16
Détection	2
Modules	
Communicateur	●●●○○
Bio-verrouillage	●●○○○
Medi Pack	●○○○○
Génoscan	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

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			
M-6 Carniflex	6	-2		1D8	2	8 / 16 / 32	
N7 Aigle	6	0	3 / -1 / -3	1D4	2	6 / 12 / 24	
Grenade Inferno	(2)	-2		Puiss. 5	Durée 3		1 / m

Languages

Natale

●●●

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

Traduction automatique (-1)

	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Asari	■-3-2-1	■	■-1	-2-1
Butarien	-4-3-2-1	-2-1	-3-2-1	-2-1
Drell	-4-3-2-1	-1	-2-1	-2-1
Elcor	-4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-2-1	-2-1
Hanari	-4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-3-2-1	-3-2-1
Humain	■-1	■	■-1	-2-1
Krogan	-4-3-2-1	-2-1	-4-3-2-1	-3-2-1
Quarien	-4-3-2-1	-4-3-2-1	-2-1	-2-1
Turien	-4-3-2-1	-2-1	-2-1	-2-1
Volus	-4-3-2-1	-4-3-2-1	-2-1	-2-1
Vortcha	-4-3-2-1	-2-1	-3-2-1	-2-1
	-4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-4-3-2-1
	-4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-4-3-2-1

Alliés synthétiques

Nom

Force

Dextérité

Dégâts

Mod. armure

Portée

AF

Vitesse

Bagarre

Arme à feu

Santé

Cellules

Armure

Masse

Énergie

IV

Résolution

Intégrité

Bouclier

Nom

Force

Dextérité

Dégâts

Mod. armure

Portée

AF

Vitesse

Bagarre

Arme à feu

Santé

Cellules

Armure

Masse

Énergie

IV

Résolution

Intégrité

Bouclier

Notes



MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

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

www.masseffectnouvelleere.net