

# LES KELIBRION

MENACE SUR JOAB



UN SCÉNARIO POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

**Scénario**  
Renaud Lottiaux  
sur une idée de Nicolas Vanacker

**MASS  
EFFECT**  
NOUVELLE ÈRE

## AUTEURS

---

### **Auteur principal**

Renaud Lottiaux  
sur une idée de Nicolas Vanacker

### **Relecture**

Bérangère Lottiaux

## ILLUSTRATIONS

---

### **Mise en page**

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

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

Artistes DeviantArt : Droot1986  
Rekyuarts  
et quelques cyber-artistes inconnus...

### **Les plans sont inspirés des créations de l'artiste DeviantArt**

Stargate525

## MENTIONS LÉGALES

---

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

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

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



# TABLE DES MATIÈRES

<b>SCÉNARIO.....</b>	<b>4</b>
Background.....	5
LE PLAN.....	5
LA MOUVANCE PRO- HUMANISTE.....	5
Alerte sur Joab.....	5
BRIEFING.....	5
ENTRÉE DANS LE SYSTÈME ENOCH.....	6
LE PFS KELIRION.....	6
Action.....	6
QUE FAIRE ?.....	6
APPROCHE ET MONTÉ A BORD.....	7
A bord du PFS Kelirion.....	7
VERS LA CENTRALE À FUSION.....	7
CENTRALE À FUSION.....	8
RETOUR VERS LE SARATOGA.....	8
DIRECTION LE POSTE DE PILOTAGE.....	8
DIRECTION LA SALLE DES SYSTÈMES	
IVS.....	8
SORTIE.....	9
Épilogue.....	9
Plans.....	10
PLAN DU PFS KELIRION.....	10
PLAN DU PFS KELIRION AVEC ZONES	
DE DESTRUCTION.....	11
<b>PERSONNAGES.....</b>	<b>12</b>
Mécas salle de commandement.....	13
Mécas salle systèmes IV.....	14

# CHAPITRE 1

SCÉNARIO

---

## BACKGROUND

La Mouvance Pro-Humaniste (voir section suivante) souhaite perpétuer l'apparition de biotiques au sein de l'espèce humaine. Jusqu'à présent, aucune autre méthode que l'exposition de fétus à de la poussière d'élément zéro n'a permis d'engendrer des individus ayant des capacités biotiques. Cette méthode ayant de nombreux effets secondaires graves, aucun gouvernement n'autorise l'exposition volontaire de la population à la poussière d'ézo.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, de nombreux vaisseaux ont été détruits dans l'atmosphère de la Terre ou des principales colonies humaines, provoquant des pollutions massives à l'ézo et l'apparition de nombreux biotiques. Cependant, depuis cette période l'exposition de la population humaine à l'ézo est rare et accidentelle. Ainsi, seule une poignée de biotiques naissent chaque année.

Souhaitant renouveler le vivier de biotiques humains, la Mouvance Pro-Humaniste projette d'exposer une colonie entière à la poussière d'ézo. Afin de ne pas éveiller les soupçons, l'opération sera maquillée en attentat raté du groupe terroriste butarien « Bahak'Je Relag ».

## LE PLAN

Le plan est le suivant : un croiseur turien gravement endommagé durant la guerre du dernier cycle a été récupéré. Deux de ses moteurs ont été remis en service et une IA spécialement conçue pour cette tâche a été installée à bord. La colonie visée est la planète Joab (système Enoch, nébuleuse de la Rosette).

Pour faire croire à une attaque terroriste, le vaisseau va être amené dans le système et « poussé » par un remorqueur sur une trajectoire savamment calculée afin que le vaisseau s'écrase exactement sur New Jericho, la capitale de la colonie. Afin que le vaisseau soit le plus difficile possible à détecter, aucun système à bord ne sera activé, pas même les moteurs. Il s'agira simplement d'un objet inerte dérivant dans l'espace en ligne droite et à grande vitesse, comme le ferait un astéroïde.

Les pro-humanistes ne souhaitent pas faire de victimes civiles mais simplement exposer la population à de la poussière d'ézo. Ainsi, un complice sur Joab s'assurera que le croiseur turien soit détecté à temps afin que l'Alliance intervienne. L'alerte sera lancée suffisamment tôt pour qu'une équipe d'intervention rapide croisant à proximité du système intervienne, mais suffisamment tard pour que des vaisseaux lourds en mesure de détruire le croiseur n'aient pas le temps d'arriver.

L'objectif de cette manœuvre est de laisser l'équipe d'intervention monter à bord pour mettre le réacteur à fusion en surcharge (le seul moyen de détruire le vaisseau rapidement) et ensuite de laisser l'IA installée à bord allumer les moteurs et corriger la trajectoire pour que le croiseur explose à seulement quelques kilomètres au dessus de la surface.

Si le plan se déroule correctement, la colonie sera sauvée

par l'équipe d'intervention mais l'explosion en haute atmosphère du vaisseau provoquera une contamination de la population à l'ézo, ce qui sera considéré comme un moindre mal par les autorités. La mouvance pro-humaniste aura obtenue ce qu'elle désire et l'Alliance pourra se féliciter d'avoir fait ce qu'il fallait pour éviter le pire.

## LA MOUVANCE PRO-HUMANISTE

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

Jack Harper, plus connu sous le nom de « Homme Trouble » est issu de cette mouvance et a créé l'organisation Cerberus. Celle-ci pouvait être considérée comme une émanation de la Mouvance Pro-Humaniste mais ne constituait en réalité que l'arbre qui cache la forêt. L'arrogance de l'Homme Trouble et son endoctrinement par les Moissonneurs l'a conduit à mettre Cerberus sous le feu des projecteurs, causant non seulement sa perte mais le démantèlement complet de son organisation à l'issue de la Guerre du Dernier Cycle.

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

## ALERTE SUR JOAB

Le scénario débute alors que le groupe de joueurs est à bord de leur frégate, le SSV *Saratoga*<sup>1</sup>, de retour d'une mission quelconque. Le commandant reçoit un message du MDC, l'Amiral Eldon souhaite lui parler dans la salle d'holo-conférence.

## BRIEFING

L'Amiral Eldon informe le commandant que le centre de contrôle aérien de Joab a détecté la présence d'un vaisseau suspect en approche. Le vaisseau n'émet aucun signal, son transpondeur est désactivé et les moteurs semblent coupés.

<sup>1</sup> Voir le supplément « *SSV Saratoga* » téléchargeable sur le site [www.masseffectnouvelleere.net](http://www.masseffectnouvelleere.net)



Le contrôle aérien de Joab indique que le vaisseau pourrait être un croiseur turien. La Hiérarchie Turienne, qui a été contactée par le MDC, a répondu qu'aucun croiseur de leurs flottes n'était actuellement déployé dans cette zone. Par ailleurs, aucun croiseur n'est porté manquant, les turien connaissent donc la position exacte de tous leurs vaisseaux et aucun d'eux n'est actuellement présent dans le système Enoch. Joab ne disposant pas de systèmes de détection et d'observation spatiale très performants, l'identification du vaisseau est sans doute erronée. Mais une chose est certaine, un vaisseau non identifié est en approche et celui-ci se situe désormais à moins de 3 millions de kilomètres de Joab et se déplace à une vitesse de 400.000 km/h.

L'Amiral Eldon demande alors aux joueurs de se rendre sur place pour évaluer la situation. Il ne s'agit pas réellement d'une mission du ressort d'une unité Geist, mais ils sont l'unité d'intervention la plus proche de Joab.

## ENTRÉE DANS LE SYSTÈME ENOCH

Il ne faut que deux heures à la Frégate pour entrer dans le système Enoch via son relais cosmodésique. Joab se situe à 700 millions de kilomètres du relais, une distance trop importante pour que les systèmes de détection du Saratoga puissent détecter le vaisseau recherché.

Une demi-heure de navigation en vitesse SLM<sup>2</sup> permet de se rapprocher suffisamment de Joab pour pouvoir détecter le vaisseau. Il est à noter que les systèmes de détection ne fonctionnent pas durant un vol SLM.

Lorsque le Saratoga sort du vol SLM, les instruments détectent presque instantanément un vaisseau à environ un million de kilomètre. Il s'agit effectivement d'un croiseur turien, plus précisément un vaisseau de classe Athérion.

Si l'information est remontée à la Hiérarchie Turienne, les joueurs sont informés (avec un retard de 20 minutes, le temps que l'information remonte, soit analysée et qu'une réponse soit formulée) qu'aucun croiseur de classe Athérion n'est présent dans la zone. Ils obtiennent également confirmation que tous les croiseurs de classe Athérion sont parfaitement localisés par le commandement Turien et qu'aucun ne manque à l'appel. Cela ne devrait pas manquer de laisser les joueurs perplexes, d'autant plus que la confiance du MDC en la Hiérarchie Turienne est à toutes épreuves. Jamais la hiérarchie ne mentirait sur un élément de ce type au MDC.

Donnez ces informations au compte-goutte et laissez les joueurs échafauder des théories.

## LE PFS KELIRION

Pour en savoir plus, le mieux est de s'approcher du vaisseau. Après 30 minutes de vol ILM<sup>3</sup> en direction du croiseur turien, il est possible d'avoir un visuel sur le vaisseau. Les joueurs peuvent facilement reconnaître la forme d'un croiseur turien et remarquer qu'il semble

fortement endommagé. La coque présente plusieurs trous béants ainsi que de nombreuses fêlures de plusieurs mètres de large. Après encore quelques minutes de vol, il est possible de distinguer le nom du vaisseau peint sur la coque : « PFS Kelirion ».

Le vaisseau est répertorié dans les bases de données du MDC, il est donc possible et très rapide de savoir que ce croiseur a été porté disparu durant la Guerre du Dernier Cycle. L'analyse des dégâts structurels du vaisseau par les joueurs ou membres d'équipages ayant participé à la Guerre du Dernier Cycle, indique qu'il a probablement été victime de tirs de Moissonneurs. Les joueurs peuvent alors facilement déduire qu'il s'agit d'un vaisseau détruit il y a 20 ans et qui erre depuis dans l'espace.

Le vaisseau vol en ligne droite et aucun système n'est actif. Vu l'état du vaisseau, il est raisonnable de penser que plus aucun système ne doit être fonctionnel. En analysant la trajectoire, on peut facilement déterminer que le Kelirion se dirige droit sur Joab. En réalisant des analyses plus fines, prenant en compte la trajectoire, la distance restant à parcourir par le croiseur et la rotation de Joab, il est possible de déterminer que le vaisseau va s'écraser exactement sur New Jericho, la capitale de Joab, une ville de 5 millions d'habitants. Ce crash provoquerait une explosion gigantesque, causant la destruction totale de la ville.

La probabilité que cet impact soit le fruit du hasard est pratiquement nulle. Une conclusion s'impose rapidement : il s'agit d'une attaque terroriste d'envergure ou d'un acte de guerre.

## ACTION

### QUE FAIRE ?

Détruire ou même dévier un vaisseau de cette taille n'est pas à la portée d'une Frégate. Le temps avant impact est trop court pour que des vaisseaux suffisamment puissants pour détruire un croiseur arrivent à temps.

Il ne reste que deux solutions qui impliquent toutes les deux de monter à bord : dévier le vaisseau en utilisant son système de propulsion ou le faire exploser en générant une surcharge dans la centrale à fusion.

Dans les 2 cas, il faut espérer que les systèmes concernés soient encore fonctionnels. Vu l'état du vaisseau, il est peu probable que la propulsion soit toujours fonctionnelle. La meilleure option semble donc de faire exploser le vaisseau. Les centrales à fusion sont généralement au cœur des vaisseaux, bien protégées derrière d'épais blindages.

Le groupe devra être accompagné d'un ingénieur atomiste du Saratoga, **Isaac Morgensen**, car la compréhension et la manipulation d'une centrale à fusion nécessitent des compétences pointues dans le domaine. Isaac est un ingénieur militaire chargé de la surveillance et de la maintenance du réacteur du Saratoga. Bien qu'il ait reçu une formation militaire, ce n'est pas un homme d'action. Faites de lui un enjeu important pour la mission : les joueurs devront absolument l'aider et le protéger.

2 *Supra LuMinique* : plus rapide que la vitesse de la lumière.

3 *Infra LuMinique* : moins rapide que la vitesse de la lumière.

## APPROCHE ET MONTÉ À BORD

Le Kelirion dispose de quatre baies d'amarrage, deux à l'avant et deux à l'arrière. Seules celles situées à l'avant sont encore opérationnelles. Le croiseur tourne légèrement sur lui-même, ce qui rend la manœuvre d'approche et de positionnement pour un arrimage particulièrement délicate. Il faut dix minutes à « Snake », le pilote du Saratoga, pour se positionner correctement en face du sas situé à gauche du croiseur. En arrivant la frégate au croiseur, on s'aperçoit que plusieurs crochets d'amarrage sont bloqués. La passerelle risque donc d'être instable. De plus, il ne sera pas possible de pressuriser la passerelle. Il faudra donc s'y déplacer en douceur et prier pour qu'il n'y ait pas une dépressurisation à l'ouverture.

La passerelle n'étant pas soumise à la gravité artificielle, le groupe devra la traverser en utilisant leurs bottes magnétiques. Le sas du croiseur est normalement ouvert de l'intérieur par les membres d'équipage mais il est possible de l'ouvrir manuellement de l'extérieur. Plusieurs manettes et manivelles permettent de déverrouiller et faire coulisser le panneau. Les joueurs ne le savent pas, mais la plupart des zones du vaisseau ne sont plus pressurisées. Aucun risque donc en ouvrant la porte, mais vous pouvez installer une petite tension sur cette action. Si le vaisseau était toujours pressurisé, l'ouverture de la porte pourrait avoir des conséquences fâcheuses : les personnes situées devant seraient violemment projetées en arrière, la passerelle pourrait se désarrimer, etc.

Le sas ouvert, les joueurs peuvent pénétrer à bord du vaisseau. Cela peut être l'occasion de mettre en place une petite séquence frisson : lorsqu'il ne reste que deux joueurs à traverser, la passerelle se décroche. Les joueurs restant devront alors sauter depuis la passerelle vers le sas du croiseur. En l'absence de gravité, ce genre de manœuvre est toujours délicate !

## A BORD DU PFS KELIRION

### VERS LA CENTRALE À FUSION

Une fois à bord, les joueurs se retrouvent dans le noir, sans gravité artificielle mais munis de leurs bottes magnétiques. Ils peuvent sentir le sol trembler légèrement, du fait que le vaisseau inerte se trouve désormais dans la zone d'attraction de Joab.

Les joueurs ayant accès aux données du MDC, ils peuvent télécharger les plans du vaisseau et y avoir accès sur leur omnitech. Vous pouvez ainsi leur donner le plan présenté page 10 et garder pour vous le plan de la page 11, contenant les zones détruites.

En toute logique, le groupe devrait se diriger vers la salle de la centrale à fusion. Cette traversée du vaisseau est l'occasion de mettre en place quelques actions et d'installer une tension que vous pouvez moduler à l'envie. Voici une liste non exhaustive d'événements qui pourront

se produire tout au long de leur parcours.

### Ouverture des portes étanches

Tout le long du parcours, les joueurs vont devoir ouvrir les portes étanches placées à intervalle régulier dans les coursives. Tous les systèmes étant désactivés et les générateurs de secours étant à cours d'énergie depuis bien longtemps, il n'est pas possible d'ouvrir simplement ces lourdes portes. Le seul moyen est de forcer leur ouverture en dérivant de l'énergie à partir de l'omnitech d'un joueur. Pour cela, un joueur doit réussir un jet de *Astuce + Bricolage - 2*. En réussissant ce jet, il parvient à alimenter le système d'ouverture de la porte en utilisant l'énergie de son armure. Il est ensuite nécessaire de pirater le système d'ouverture de la porte (Protocole : 5, Intégrité : 4, Détection : 0).

A chaque ouverture de porte étanche, les joueurs vont courir le risque d'être projetés par une dépressurisation, s'ils passent d'une zone pressurisée à une zone non pressurisée. Tous les systèmes de contrôle étant désactivés, il est impossible de savoir si la zone présente de l'autre côté d'une porte est pressurisée ou non. Libre à vous de définir la localisation des zones pressurisées et d'utiliser cet élément pour moduler la tension du groupe.

A noter toutefois que la plupart des coursives sont dépressurisées, les agents opérant pour la Mouvance Pro-Humaniste ayant déjà ouvert de nombreux sas lorsqu'ils ont remis les moteurs en fonctionnement et installé les mécas, tourelles et IA de pilotage. Ils ont toutefois pris soin de refermer tous les sas de manière à ralentir la progression des unités d'intervention.

### Cadavres et autres joyeusetés

Durant la traversée du vaisseau, n'hésitez pas à décrire le sang présent sur les murs et le sol de certaines pièces, la découverte d'un cadavre desséché et bloqué de manière grotesque au milieu d'un fouillis de câbles sortant du plafond ou la présence d'objets personnels comme autant de fantômes de la vie qui était autrefois présente à bord.

Les joueurs vont se retrouver régulièrement dans des zones du vaisseau présentant des trous béants donnant sur l'espace. Ces ouvertures causées par des tirs de moissonneurs ou des explosions à bord du vaisseau sont à la fois captivantes, car offrant une magnifique vue sur l'espace et la planète Joab, et terrifiantes, car la moindre fausse manœuvre enverrait les imprudents dans le vide spatial. Un personnage dérivant dans l'espace peut être récupéré, mais cela prend du temps et risquerait de mettre la mission en péril.

Tous ces éléments doivent contribuer à installer une tension constante et un climat malsain.

### La fausse du pont B

Sur la partie droite du pont B, les joueurs vont devoir franchir un gouffre qui s'étale sur toute la largeur du vaisseau. Le groupe devra alors trouver un moyen de traverser. En l'absence de gravité, cela ne présente pas de grandes difficultés, mais il n'est pas simple de s'orienter et le risque, sur une fausse manœuvre, de se retrouver à l'extérieur du vaisseau, n'est pas à prendre à la légère.



## Passager clandestin ?

En chemin, les joueurs réussissant un jet de Perception – 3, pourront apercevoir quelque chose bouger à travers la grille du faux-plafond technique, mais rien de plus qu'une ombre fugace. En l'absence d'atmosphère, aucun bruit n'est perceptible, il est donc impossible de suivre la « chose » en se fiant à son ouïe. Il s'agit en réalité d'un simple élément de climatisation qui se promène au gré des vibrations du vaisseau et d'un mouvement sans contraintes dans un lieu sans gravité et sans atmosphère. Cependant, n'hésitez pas à jouer sur la paranoïa du groupe et l'atmosphère lugubre du vaisseau pour monter ce simple incident en menace anxieuse.

## CENTRALE À FUSION

Arrivés sur le pont E, devant la porte de la salle renfermant la centrale à fusion, les joueurs devront également pirater cette porte pour l'ouvrir. Celle-ci est cependant d'un niveau de sécurité plus élevé : Protocole : 8, Intégrité : 12, Détection : 2.

La centrale est composée d'une sphère de 8 mètres de diamètre, occupant la plus grande partie de la pièce. De celle-ci serpentent de nombreux câbles et tuyaux vers différents appareillages et pupitres de contrôle.

Isaac Morgensen, l'ingénieur atomiste, se dirige vers une console et commence à diagnostiquer l'installation. Après quelques minutes, il déclare que la centrale s'est arrêtée automatiquement suite aux trop nombreuses avaries. C'est une mesure de sécurité standard. Selon lui, il est possible de redémarrer la centrale ; la procédure prendra 10 à 15 minutes.

Une fois la centrale remise en fonctionnement, il faut désactiver, ou plus précisément **détruire** les systèmes de régulation et de sécurité, afin que le cœur de la centrale s'emballe et finisse par exploser. Isaac inspecte la pièce, consulte son omnitech et différents pupitres de contrôle. Régulièrement, il demande aux joueurs de détruire un élément se trouvant au mur, au plafond, sur la sphère constituant le cœur du réacteur. Il sait parfaitement ce qu'il fait, pourtant il semble parfois hésiter, ce qui n'est pas forcément rassurant pour les joueurs. Après tout, ils ne font que détruire les sécurités d'une véritable bombe atomique !

Des alarmes finissent par se déclencher, le cœur entre dans une réaction non contrôlée qui va conduire à une explosion nucléaire de type fusion. D'après l'ingénieur, il reste 40 minutes avant l'explosion. Otyrus Vythan, commandant en second du Saratoga, indique qu'il reste 1h30 avant que le croiseur ne s'écrase sur Joab. L'explosion aura donc lieu suffisamment loin de la planète pour qu'il n'y ait aucune répercussion pour la population. Mission accomplie ! Il ne reste plus qu'à sortir.

## RETOUR VERS LE SARATOGA

Le retour vers le sas d'amarrage se déroule sans encombre. Snake indique qu'il va s'amarrer au sas situé à droite du croiseur, après inspection, il semble en meilleur état que le sas de gauche.

Le redémarrage de la centrale a permis à de nombreux systèmes de fonctionner à nouveau : éclairage, gravité artificielle, portes automatiques, etc. Certes, la gravité n'est pas constante partout dans le vaisseau, toutes les zones ne sont pas éclairées correctement, et certaines portes ne sont pas alimentées, mais la progression en est rendue beaucoup plus rapide et confortable.

Lorsque le groupe arrive à mi-chemin du sas, le sol se met à trembler fortement et les joueurs doivent réussir un jet de Dextérité + Athlétisme – 3 pour ne pas perdre l'équilibre. Le vaisseau accélère fortement et le Saratoga qui était à proximité en manœuvre d'arrimage manque de peu d'être percuté par l'une des ailes du croiseur turien.

Otyrus informe les joueurs que deux des huit moteurs du croiseur sont allumés, le vaisseau accélère et change de direction ! Une étude de la trajectoire indique que le vaisseau se dirige toujours vers New Jerico, mais à plus vive allure. L'accélération et le changement de direction ont pour objectif d'atteindre la planète plus rapidement, avant que le vaisseau n'explode. C'est en tout cas l'hypothèse qui peut être faite sur l'instant.

Mais une conclusion s'impose : quelqu'un ou quelque chose pilote le vaisseau. Il faut se rendre au poste de pilotage de toute urgence !

## DIRECTION LE POSTE DE PILOTAGE

Le retour vers le poste de pilotage ne pose pas de problème particulier, mais il doit se faire au pas de course.

Lorsque le groupe débouche dans la salle de commandement par l'escalier central, les joueurs se retrouvent pris dans des tirs croisés provenant de deux groupes de trois mécas. Ces mécas disposent d'une intelligence très limitée ; ils ne mettront donc pas en œuvre de stratégies élaborées, mais n'hésiteront pas à s'approcher au plus prêt des joueurs, au risque de s'exposer si cela leur permet d'être plus efficaces. Ils ne représentent pas une menace importante, mais bloquée dans l'espace exiguë de l'escalier, l'équipe aura tout de même fort à faire face à ces mécas suicidaires.

Une fois les mécas neutralisés, les joueurs pourront pénétrer à l'intérieur du poste de pilotage avec précaution. N'hésitez pas à faire monter la pression lorsque la porte coulissante s'ouvre. Mais à l'intérieur : personne. Les systèmes de commande ont été sabotés à coup d'arme à feu, il est impossible de piloter le vaisseau d'ici. Sur l'un des murs on peut voir écrit à la peinture un message en langue butarienne : « Pour les enfants de Bahak ».

Si quelqu'un pilote le vaisseau, c'est probablement depuis la salle des systèmes IVs. Peut-être même est-ce une IV qui est aux commandes.

## DIRECTION LA SALLE DES SYSTÈMES IVS

Les joueurs ne rencontrent aucune difficulté pour descendre jusqu'au pont F, où se trouve la salle des systèmes IV. Cependant, à peine la porte s'ouvre-t-elle que trois tourelles se mettent à tirer sur les joueurs.

Une fois la menace éliminée, les joueurs peuvent constater que personne n'est présent dans la pièce. En effectuant une fouille rapide, ils découvrent un boîtier cubique de 50 cm de côté, connecté au système de navigation principal. Sur un jet réussi de Intelligence + Technologie - 3, ils peuvent identifier qu'il s'agit d'une IA. Si un joueur obtient au moins 3 succès, il reconnaît une technologie humaine.

Déconnecter le boîtier ne servira pas à grand chose, la trajectoire et la vitesse du vaisseau sont maintenant recalibrés. Piloter le vaisseau depuis le système de navigation IV est possible mais complexe et le temps risque de manquer, l'impact étant désormais prévu dans 15 minutes.

Si un joueur tente de prendre le contrôle du système de pilotage, faites lui faire un jet étendu de Intelligence + Technologie - 5. Chaque jet correspond à une minute d'effort pour comprendre le système, s'y connecter et enfin agir sur les moteurs. Aucun contrôle fin de la direction n'est possible, mais modifier grossièrement la trajectoire pour dévier le croiseur est envisageable.

Le nombre de succès cumulés obtenus par le joueur permet de réaliser les actions suivantes :

- 2 succès : il arrive à se connecter au système de navigation.
- 4 succès : il identifie les principales commandes agissant sur les moteurs.
- 6 succès : il parvient à modifier la trajectoire de sorte à ce que le croiseur ne s'écrase pas sur New Jerico, mais il s'écrasera à quelques dizaines de kilomètres. Seul 10 % de la population sera soumise à de la poussière d'ézo.
- 8 succès : il parvient à modifier suffisamment la trajectoire pour que le croiseur se contente de frôler la surface de Joab sans s'y écraser.

Pour chaque jet du jet étendu, insistez sur l'imminence du crash, l'alarme indiquant que la centrale à fusion est sur le point d'exploser, qu'il leur faut encore sortir vivant de cet enfer et que les minutes défilent !

Si les joueurs ne parviennent pas à dévier le vaisseau, celui-ci explosera à 50 kilomètres au dessus de la surface, suffisamment loin pour ne causer que des dégâts minimes au sol, mais suffisamment prêt pour soumettre la population à de la poussière d'ézo. Tout cela n'étant pas le fruit du hasard, mais ayant été savamment calculé par le boîtier IA.

## **SORTIE**

Lorsque les joueurs décideront de quitter le vaisseau, il sera trop tard pour qu'ils puissent remonter jusqu'au sas d'arrimage. La manœuvre d'arrimage et de désarrimage serait de toute manière trop longue. Deux solutions s'offrent alors à eux :

Sauter dans le vide spatial au niveau d'un des nombreux trous présents dans la coque.

Utiliser une des capsules d'évacuation présente à proximité (zones de couleur saumon sur le plan). Sur le pont F, il ne reste qu'une seule capsule. Les joueurs seront tassés et l'éjection sera très violente.

Quelque soit la manière dont ils quitteront le vaisseau, ils apercevront quelques minutes plus tard, un mini soleil se former à quelques dizaines de milliers de kilomètres et seront secoués par un « vent » de particules. Le PFS Kelirion aura été intégralement pulvérisé par l'explosion nucléaire de sa centrale à fusion.

## **ÉPILOGUE**

Quoi qu'il arrive, New Jerico sera sauvée. Les actions des joueurs pourront toutefois déterminer si la population a été exposée ou non à de la poussière d'ézo.

Une fois au calme, les joueurs réussissant un jet de Astuce + Connaissance - 2 pourront s'interroger sur la complexité de l'attaque. Un tel plan demande des moyens énormes qui ne sont pas à la portée du groupe Bahak Je Relag. Suivant le nombre de succès obtenus, les joueurs peuvent mettre en évidence les points suivants :

Lancer depuis l'autre bout du système planétaire un vaisseau sur un point précis d'une planète demande une logistique colossale : précision des calculs, minutie du guidage initial, etc.

La présence d'une IA à bord du croiseur est très étonnante. Les butariens, qui plus est des terroristes, ne maîtrisent pas cette technologie. Le fait qu'elle soit de fabrication humaine ne prouve rien, mais ajouté à d'autres éléments, cela pourrait mettre les joueurs sur la piste d'une action humaine.

Un joueur ayant obtenu 3 succès ou plus peut penser que l'explosion du vaisseau à 50 Km d'altitude est une sacrée chance. N'est-ce pas trop beau pour être suspect ?

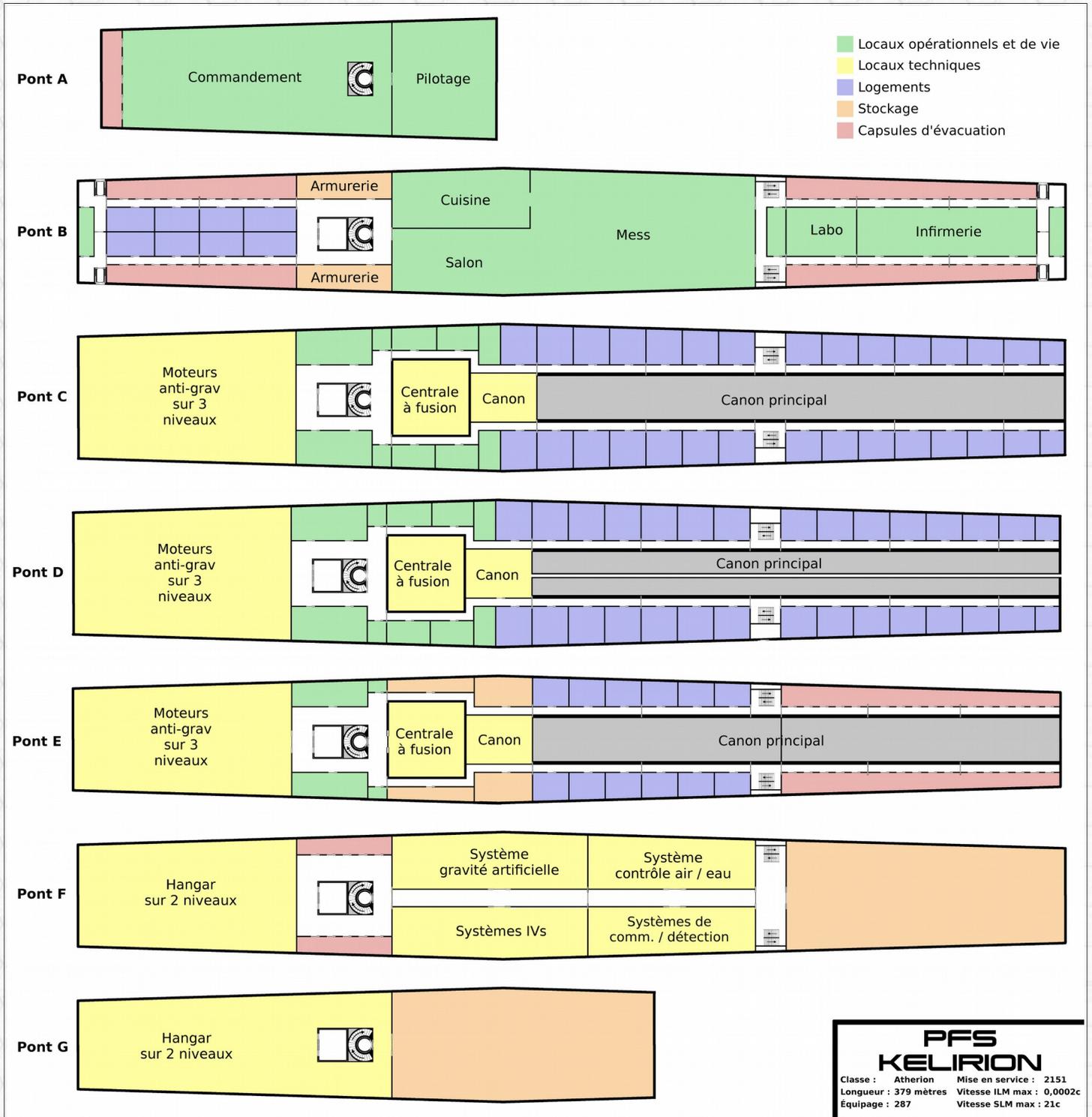
Un joueur ayant obtenu 4 succès ou plus, peut faire le lien avec des explosions de vaisseaux ou d'installations ayant eu lieu sur différentes planètes humaines durant les 30 années ayant précédées la Guerre du Dernier Cycle. Bien que rien n'ait jamais été prouvé, le groupe Cerberus a été fortement suspecté d'avoir organisé ces accidents afin de soumettre la population à de la poussière d'ézo dans le but de créer des biotiques. L'organisation Cerberus a bel et bien été démantelée à la fin de la guerre, mais la Mouvance Pro-Humaniste, que certains appellent à tort « Néo-Cerberus », n'a jamais cessé d'être active, agissant dans l'ombre et de manière beaucoup plus pernicieuse que l'arrogante Cerberus. Connaître l'existence de la Mouvance Pro-Humaniste demande d'ailleurs un jet de Intelligence + Connaissance - 4 (- Malus xéno en culture humaine pour les non humains).

Toutefois, il n'est pas interdit de penser que le groupe Bahak Je Relag a pris une ampleur que le MDC a jusqu'à présent sous-estimée. Le gouvernement butarien soutiendrait-il le groupe terroriste ? Vous pouvez laisser vos joueurs se perdre en conjectures !

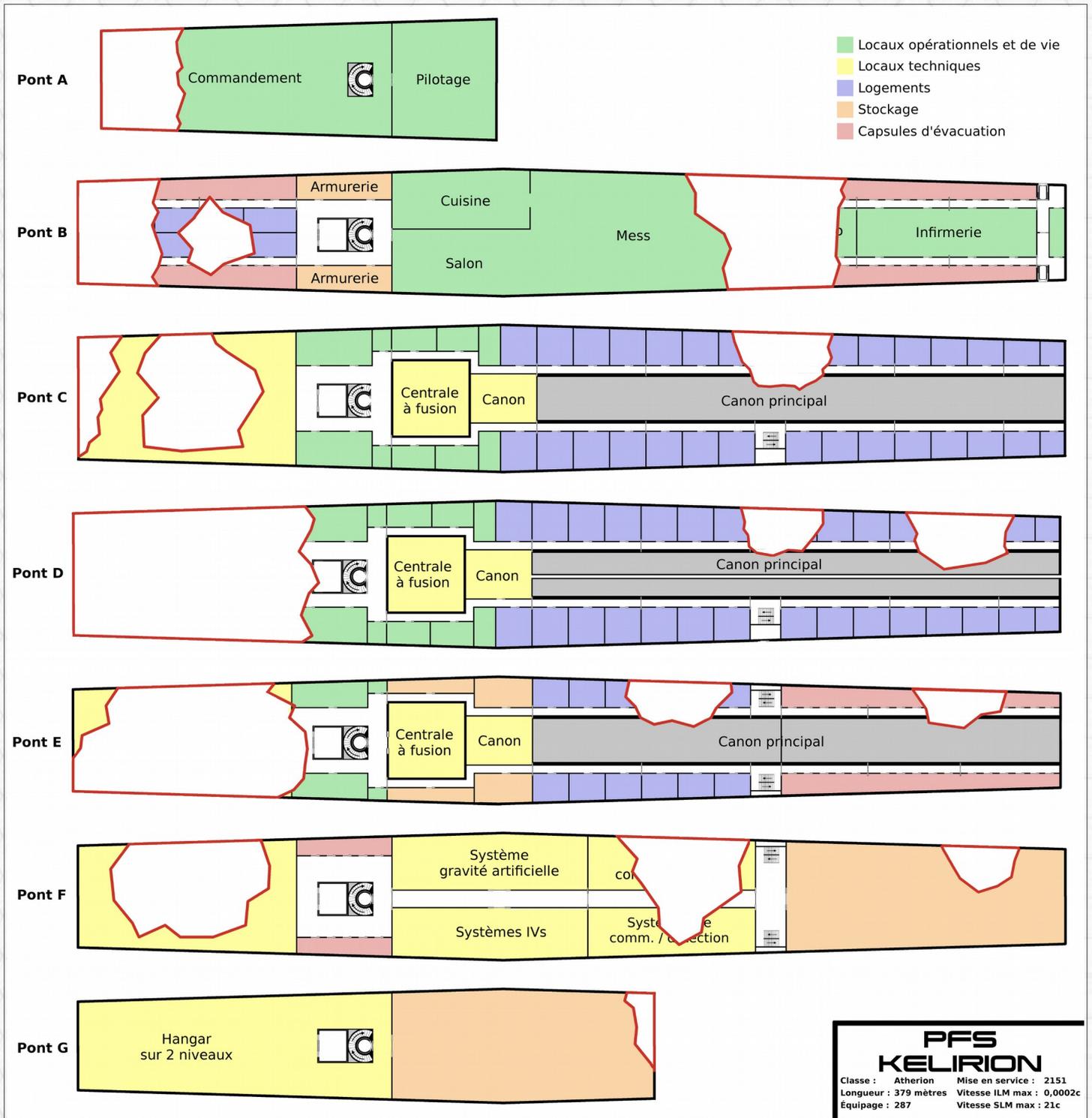


# PLANS

## PLAN DU PFS KELIRION



# PLAN DU PFS KELIRION AVEC ZONES DE DESTRUCTION



# CHAPITRE 2



PERSONNAGES

---



# MÉCAS SALLE SYSTÈMES IV

## Tourelle Sentinelle 1

<b>Force</b> <b>Dextérité</b> ●●●●○ <b>Masse</b> ●○○○○	Perception <u>8</u> Initiative <u>6</u> Vitesse <u>0</u>	Détection <u>1</u> Protocole <u>8</u> Intégrité <u>8</u>	<b>Santé</b> ■■■■■■■■■■ □□□□□□□□	Armure ●●○○○ Cellules ●●○○○ <b>Énergie</b> □□□□□■■■■■■■■■■ <b>Boudier</b> □□□□□□□□□□■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■																					
Arme à feu ●●●●○ Arme blanche ○○○○○ Athlétisme ○○○○○ Bagarre ○○○○○	<b>Armes</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>AF</th> <th>Portée</th> <th>Capacité</th> <th>Armure</th> <th>Dégâts</th> <th>Recharge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil intégré</td> <td>-</td> <td>20 / 40 / 80</td> <td>200</td> <td>0</td> <td>1D8</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </tbody> </table>			Nom	AF	Portée	Capacité	Armure	Dégâts	Recharge	Fusil intégré	-	20 / 40 / 80	200	0	1D8	10	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
Nom	AF	Portée	Capacité	Armure	Dégâts	Recharge																			
Fusil intégré	-	20 / 40 / 80	200	0	1D8	10																			
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																			

## Tourelle Sentinelle 2

<b>Force</b> <b>Dextérité</b> ●●●●○ <b>Masse</b> ●○○○○	Perception <u>8</u> Initiative <u>6</u> Vitesse <u>0</u>	Détection <u>1</u> Protocole <u>8</u> Intégrité <u>8</u>	<b>Santé</b> ■■■■■■■■■■ □□□□□□□□	Armure ●●○○○ Cellules ●●○○○ <b>Énergie</b> □□□□□■■■■■■■■■■ <b>Boudier</b> □□□□□□□□□□■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■																					
Arme à feu ●●●●○ Arme blanche ○○○○○ Athlétisme ○○○○○ Bagarre ○○○○○	<b>Armes</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>AF</th> <th>Portée</th> <th>Capacité</th> <th>Armure</th> <th>Dégâts</th> <th>Recharge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil intégré</td> <td>-</td> <td>20 / 40 / 80</td> <td>200</td> <td>0</td> <td>1D8</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </tbody> </table>			Nom	AF	Portée	Capacité	Armure	Dégâts	Recharge	Fusil intégré	-	20 / 40 / 80	200	0	1D8	10	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
Nom	AF	Portée	Capacité	Armure	Dégâts	Recharge																			
Fusil intégré	-	20 / 40 / 80	200	0	1D8	10																			
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																			

## Tourelle Sentinelle 3

<b>Force</b> <b>Dextérité</b> ●●●●○ <b>Masse</b> ●○○○○	Perception <u>8</u> Initiative <u>6</u> Vitesse <u>0</u>	Détection <u>1</u> Protocole <u>8</u> Intégrité <u>8</u>	<b>Santé</b> ■■■■■■■■■■ □□□□□□□□	Armure ●●○○○ Cellules ●●○○○ <b>Énergie</b> □□□□□■■■■■■■■■■ <b>Boudier</b> □□□□□□□□□□■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■																					
Arme à feu ●●●●○ Arme blanche ○○○○○ Athlétisme ○○○○○ Bagarre ○○○○○	<b>Armes</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>AF</th> <th>Portée</th> <th>Capacité</th> <th>Armure</th> <th>Dégâts</th> <th>Recharge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fusil intégré</td> <td>-</td> <td>20 / 40 / 80</td> <td>200</td> <td>0</td> <td>1D8</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </tbody> </table>			Nom	AF	Portée	Capacité	Armure	Dégâts	Recharge	Fusil intégré	-	20 / 40 / 80	200	0	1D8	10	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
Nom	AF	Portée	Capacité	Armure	Dégâts	Recharge																			
Fusil intégré	-	20 / 40 / 80	200	0	1D8	10																			
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																			





# MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

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

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