

SSV SARATOGA

FRÉGATE FURTIVE



UN SUPPLÉMENT POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Scénario
Renaud Lottiaux

Illustration
Nicolas Benitez

MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Relecture

Paul Le Nouvel

ILLUSTRATIONS

Mise en page

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

Renaud Lottiaux

Les images d'illustration proviennent des artistes DeviantArt suivants

Nicolas Benitez, Julio Estrada, Thomas Raube, Droot1986

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.



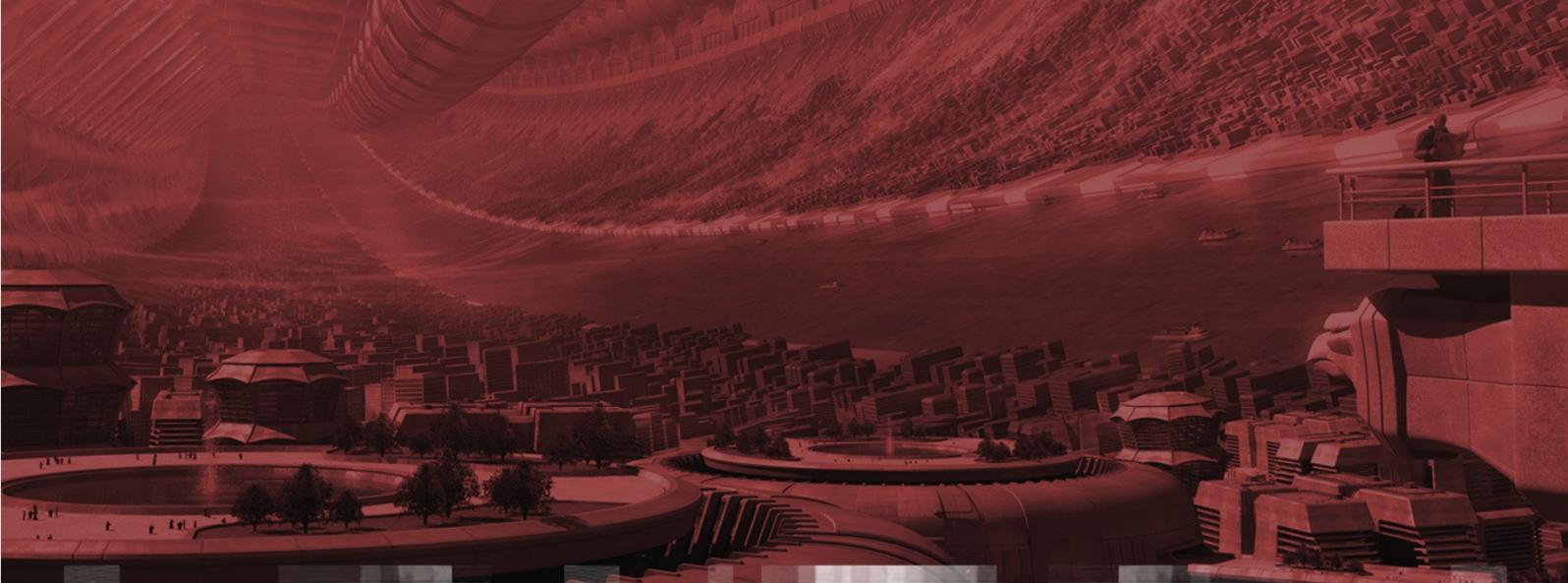
TABLE DES MATIÈRES

SCÉNARIO.....	5
RÉSUMÉ.....	7
LA CITADELLE.....	7
Rencontre avec Shepard.....	7
Rencontre avec Padias Eldon.....	7
VISITE DU SARATOGA.....	7
A bord du Saratoga.....	8
Briefing de mission.....	8
ÉPILOGUE.....	8
PERSONNAGES.....	8
Sur-Amiral John Shepard.....	8
Amiral Padias Eldon.....	8
DESCRIPTION DU SARATOGA.....	10
ÉQUIPEMENTS.....	11
Systèmes de combat.....	11
Systèmes de défense.....	11
Propulsion.....	12
Communications.....	12
Détections.....	12
CONFIGURATION.....	13
Pont A.....	13
Pont B.....	13
Pont C.....	14
Pont D.....	15
Pont E.....	15
ÉQUIPAGE.....	15
Théo « Snake » Perez.....	15
Otyrus Vythan.....	15
Solas Nelon.....	16
Gabriella Daniels.....	16
Sanjay Krishen.....	16
Philippe Carlier.....	17
Liste complète des membres d'équipage.....	18

CHAPITRE 1



SCÉNARIO



RÉSUMÉ

SSV *Saratoga* est un micro scénario conçu pour servir de point de départ à vos joueurs dans l'univers de Mass Effect : nouvelle ère. Il permet de faire du groupe de joueurs une nouvelle unité Geist et présente la Frégate mise à leur disposition. Celle-ci leur permettra par la suite de se déplacer aux quatre coins de la galaxie afin de remplir leurs missions et de lancer vos joueurs dans une épopée digne de celle du commandant Shepard.

LA CITADELLE

Le scénario commence lorsque les joueurs sont convoqués sur la citadelle, dans les locaux du Ministère de la Défense Concilien (MDC) pour être notifiés de leur affectation à une nouvelle unité Geist. L'un des joueurs doit être un Spectre humain qui prendra la tête du groupe, les autres seront des agents Geist.

RENCONTRE AVEC SHEPARD

Le joueur Spectre humain est attendu par le Sur-Amiral John Shepard, dans son bureau de la citadelle. Se retrouver face au héros galactique devrait produire son petit effet. Shepard a maintenant la cinquantaine, il est toujours en forme et fait preuve d'une grande humilité. Il accueille le joueur avec bienveillance et le félicite pour ses états de services. Il l'informe qu'il a été promu à la tête d'une unité Geist et l'enjoint à se montrer digne de la réputation des Spectres humains. Son discours consiste principalement à expliquer au joueur qu'il ne faut pas se montrer arrogant car malgré les succès passés, les humains doivent encore faire leurs preuves.

Il invite ensuite le joueur à se rendre dans le bureau de l'Amiral Padias Eldon, qui sera son supérieur direct et qui l'informera de sa première affectation.

RENCONTRE AVEC PADIAS ELDON

Parallèlement, l'Amiral Padias Eldon, un galarien, reçoit le reste de l'équipe. Il les accueille poliment et fait rapidement les présentations. Eldon est âgé et même si son débit de parole est conforme à la réputation des galariens, il affiche un côté posé et serein.

Il informe les joueurs que leurs dossiers ont été jugés particulièrement exemplaires et qu'ils constituent l'élite de leurs espèces respectives, auxquelles ils font honneur en étant aujourd'hui intégrés au sein d'une unité Geist. Ils vont avoir l'occasion de rencontrer leur nouveau commandant qui devrait arriver d'un instant à l'autre.

Après quelques instants, le joueur Spectre humain arrive. Eldon fait les présentations. Il détaille le CV des différents agents présents afin que chacun puisse se faire une idée du profil de ses nouveaux équipiers. Cela donne l'occasion aux joueurs de décrire leur personnage et de le faire connaître au reste du groupe.

Il s'adresse au Commandant, le Spectre humain, en dernier et lui indique que la frégate SSV *Saratoga*, ainsi que tout son équipage vont être mis à la disposition de sa nouvelle unité.

Il invite alors les joueurs à le suivre pour une visite guidée de l'appareil et une présentation de l'équipage.

VISITE DU SARATOGA

Une navette emmène les joueurs et l'Amiral Padias Eldon à la baie d'amarrage où se trouve le SSV *Saratoga*.

En chemin, la navette passe à proximité du légendaire SSV *Normandy*, aujourd'hui désarmé, arrimé à la citadelle et reconverti en musée de la Guerre du Dernier Cycle.

Arrivé à la baie d'amarrage, on peut admirer le *Saratoga*, grand, élancé et d'une conception très moderne. Sur un jet de Intelligence + Technologie – 3, les joueurs peuvent noter que le vaisseau est très récent, moins de 10 ans indiqueront les joueurs ayant obtenu au moins 2 succès.



A BORD DU SARATOGA

L'amiral précède le groupe et entre dans un sas donnant sur le pont principal du vaisseau, le pont B.

En entrant, l'amiral se dirige sur la gauche, où se trouve la cabine de pilotage. Il présente Théo « Snake » Perez, le timonier, ainsi que Carlos Garci, un officier de navigation.

Sur la droite, un long corridor mène au centre de commandement. Tout l'équipage est présent au garde à vous, sur deux rangs. Padias Eldon passe entre les rangs et présente les principaux officiers. Le rythme est rapide et le vieux galarien n'a aucune hésitation sur les noms et fonctions des différentes personnes. La présentation se fait au pas de course et il ne laisse pas le temps à ses interlocuteurs de se présenter ou de discuter. Il présente dans l'ordre :

Otyrus Vythan (turién), commandant en second.

Solas Nelon (galarien), médecin de bord.

Gabriella Daniels (humaine), ingénieur en chef.

Sanjay Krishen : chef mécanicien.

Walt Harding (humain) : timonier en second.

Il présente ensuite les officiers du centre de commandement :

Zhang Chewei (humain) : communications.

Hans Mass (humain) : communications.

Samir Aslân (humain) ; détection.

Hoà Việt Dinh (humain) : détection.

Fabrizio Damiani (humain) : structure.

Steve Mathews (humain) : systèmes vitaux.

Alexey Petrov (humain) : systèmes de défense.

Mark Fisher (humain) : systèmes de combat.

Il fait l'impasse sur les sous-officiers et les simples soldats.

Une fois les principaux officiers présentés, il indique que plus loin sur le même point se trouve l'armurerie, une salle de réunion, une salle d'holo-conférence et 3 doubles cabines réservées aux invités. Il se tourne vers les joueurs Geist et leur dit « *ces cabines seront vos quartiers, vous y serez très bien, vous verrez* ». Il se tourne ensuite vers le joueur Spectre et dit « *le pont A est réservé à la cabine du capitaine, vous aurez tout loisir d'aller la visiter après le briefing* ».

Il conduit ensuite le groupe au pont C. On y trouve les quartiers de l'équipage, l'infirmerie, le labo, la cuisine, le mess et la salle de contrôle du canon Thanix.

La visite se poursuit au pont D où se trouvent les soutes, la salle des machines et deux baies d'observation.

Enfin, le pont E contient le hangar, un atelier et deux cellules. Le hangar abrite 2 navettes, un véhicule terrestre et 2 mécas Atlas.

Toute la visite a lieu au pas de course. Outre le coté naturellement rapide des galariens, l'Amiral Padias Eldon a hâte de se débarrasser de cette corvée pour en venir aux faits : présenter la mission qu'il veut confier à l'équipe.

BRIEFING DE MISSION

Une fois la visite du Saratoga terminée, l'amiral fait remonter le groupe au pont B et se dirige vers la salle de conférence. Il fait asseoir les joueurs et commence le briefing.

Vous pouvez, à partir d'ici, vous raccrocher à un autre scénario et présenter la mission. Le scénario « **Tau Volantis : Renaissance** »¹ est particulièrement bien adapté à la découverte du jeu et de l'univers.

Une fois le briefing terminé, il souhaite bonne chance à la nouvelle équipe et prend congé. Les joueurs non galariens soufflent enfin et profitent d'un instant de calme après avoir subi le flot de parole ininterrompu du vieil amiral.

ÉPILOGUE

Les joueurs viennent d'être intégrés à une unité Geist. Ils ont une frégate à leur disposition et une première mission à remplir.

Avant le début de la mission, les joueurs peuvent en profiter pour découvrir plus en détail le vaisseau et son équipage. C'est également l'occasion pour eux de prendre leurs marques, de s'installer à bord, de faire connaissance avec les autres membres de l'unité, et pourquoi pas, de se familiariser avec l'équipement et les aliens rencontrés s'il s'agit de leur premier contact avec l'univers de Mass Effect.

PERSONNAGES

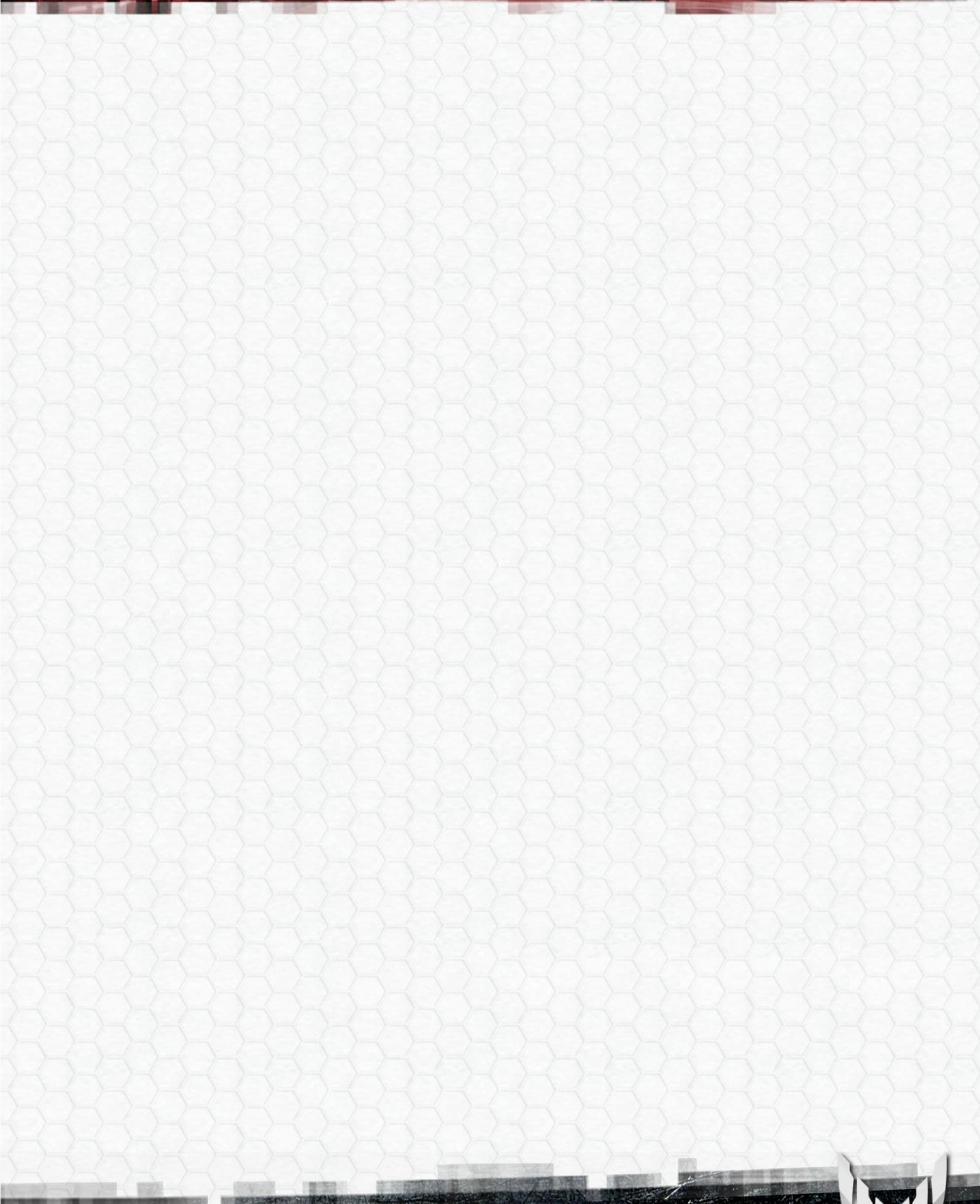
SUR-AMIRAL JOHN SHEPARD

Le Sur-Amiral John Shepard, humain et héros galactique de la guerre du dernier cycle, coordonne l'ensemble des flottes Conciliennes. Il s'appuie pour cela sur un ensemble d'amiraux issus des différentes espèces Conciliennes. Il délègue notamment la gestion des unités Geist à l'Amiral Padias Eldon.

AMIRAL PADIAS ELDON

L'amiral Padias Eldon, galarien, supervise les missions de toutes les unités Geist. Il commença sa carrière en tant qu'officier de renseignement, avant d'intégrer rapidement le GSI (Groupement Spécial d'Intervention, l'unité d'espionnage d'élite des galariens) dont il gravit très vite les échelons. Il sera nommé Amiral de la 9^{ème} flotte Concilienne (la flotte des unités Geist) en 2201. C'est un galarien âgé dont l'espérance de vie n'est plus très longue. Pour autant, il est toujours vif et fait preuve d'une énergie débordante.

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



CHAPITRE 2



DESCRIPTION DU
SARATOGA



Le SSV Saratoga est une frégate de classe Normandy, sortie des chantiers navals de l'Alliance en 2198. Sa structure et ses systèmes de propulsion sont identiques à ceux du SSV Normandy. Son aménagement intérieur est cependant assez différent, mais c'est principalement son absence d'IDA qui le différencie du modèle de référence. Cela nécessite, de fait, la présence d'un équipage plus important pour gérer la navigation et les systèmes d'attaque et de défense.

Comme toutes les frégates, le Saratoga est capable de voler aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère et sous l'influence de la gravité d'une planète.

Le SSV Saratoga faisait partie de la 8ème flotte de l'Alliance jusqu'à ce qu'il soit transféré au MDC pour être affecté à une nouvelle unité Geist. Du fait de son origine humaine, l'équipage de la frégate est majoritairement humain.

ÉQUIPEMENTS

SYSTÈMES DE COMBAT

Canon Thanix

L'arme principale de la frégate est le canon Thanix. Il s'agit d'un puissant canon projetant un obus constitué d'un alliage d'acier, d'uranium et de tungstène. Le lancement de l'obus est réalisé grâce à un puissant champ électromagnétique accélérant le projectile jusqu'à une fraction significative de la vitesse lumière.

Le Thanix peut détruire la plupart des barrières cinétiques connues. Un seul obus est suffisant pour détruire un vaisseau de petite taille (corvette, frégate), cependant, le tir devant forcément être réalisé dans l'axe du vaisseau, le ciblage d'un ennemi petit, rapide et manœuvrable est très difficile.

Le canon peut effectuer un tir toutes les 5 secondes. Rappelons que dans l'espace, en l'absence de frottements, la portée est illimitée. L'obus poursuit donc sa trajectoire jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.

Lance Torpilles

Le second système d'armement est constitué d'un double lance-torpille modèle Javelot. Ces torpilles sont relativement lentes, mais peuvent manœuvrer pour suivre une cible qui leur a été attribuée. Elles sont principalement utilisées à courte portée.

Les torpilles peuvent traverser la plupart des boucliers, mais leur faible vitesse de vol les rend très vulnérables aux systèmes de défense de type GARDIA. De plus, un petit vaisseau très agile peut esquiver une torpille si le pilote est particulièrement habile.

Dans l'espace, suivant les corrections de trajectoire qu'elles doivent effectuer, les torpilles Javelot peuvent suivre une cible sur plusieurs centaines de kilomètres. Une fois leur carburant épuisé, elles continuent leur course en ligne droite jusqu'à ce qu'elles rencontrent un obstacle. Dans une atmosphère et en présence de gravité, leur portée est très largement réduite, 10 à 20 Km au mieux.

Chaque lance-torpille peut réaliser un tir toutes les 2 secondes.

Tourelles laser

La frégate dispose de 10 tourelles laser sur chaque flan du vaisseau. Celles-ci tirent de puissants rayons laser capables d'infliger de gros dégâts à de très petits vaisseaux (chasseurs, navettes) ou de détruire des torpilles. Les tirs ne sont pas arrêtés par les boucliers, mais leur puissance ne permet pas d'endommager sérieusement les vaisseaux disposant d'un épais blindage ablatif.

Les tourelles peuvent être manœuvrées manuellement, mais elles sont le plus souvent guidées automatiquement par le système de défense GARDIA.

SYSTÈMES DE DÉFENSE

Blindage

Le vaisseau est équipé d'un blindage constitué de plusieurs couches. Ces couches alternent un blindage Silaris, capable de résister à des projectiles ayant traversé le bouclier cinétique et un blindage ablatif permettant de résister à des attaques énergétiques de type rayon laser.



Bouclier

La seconde protection de la frégate est son bouclier cinétique Cyclone, le protégeant des projectiles de type obus ou torpille. Ce puissant bouclier permet de résister aux tirs d'obus d'un croiseur et à ceux de frégates standard. Par contre, un cuirassé pourra détruire le SSV Saratoga d'un seul tir d'obus. Néanmoins, une frégate constitue une cible trop rapide et manœuvrable pour être touchée facilement par un tir de cuirassé.

Système Gardia

La troisième protection du SSV Saratoga est son système de défense Gardia. Il s'agit d'un système de défense automatique pilotant les batteries de tourelles laser. Ce système tire automatiquement sur toutes les menaces directes situées à courte portée, à savoir : les torpilles ou les chasseurs ayant ouvert le feu sur la frégate. Dans les premières phases d'un combat, le système touchera 100 % des cibles. Mais si le système doit repousser de nombreuses vagues d'ennemis, les lasers se mettront à chauffer et la précision chutera fortement. Le système de défense Gardia ne fera pas feu sur un vaisseau ennemi tant que ce dernier n'aura pas réalisé d'action hostile. Dans ce cas, un opérateur humain doit assigner ces cibles au système, suite à quoi le système réalisera automatiquement le suivi, le ciblage et le tir.

Système furtif

Le meilleur moyen de se défendre est de ne pas être vu ! Le Saratoga dispose de plusieurs technologies permettant de le rendre très difficile à détecter. Le premier dispositif consiste en une coque alvéolée conçue pour avoir une empreinte radar extrêmement faible. Ainsi, la plupart des radars ne pourront pas détecter le SSV Saratoga, dont la signature sera noyée dans le bruit de fond.

Le second dispositif est le système SIC (Stockage Interne de Chaleur). Il permet de masquer la signature thermique du vaisseau en accumulant dans la coque la chaleur produite par le système de propulsion. Ce système ne peut être activé plus de 3 heures sous peine de faire monter la température interne du vaisseau à un niveau dangereux pour ses occupants. De plus, la chaleur accumulée doit être libérée avant de pouvoir utiliser de nouveau le camouflage thermique.

PROPULSION

Moteur à anti-protons

La propulsion du SSV Saratoga est assurée par quatre réacteurs à anti-protons. Ils permettent d'atteindre des vitesses Infra-LuMiniques (ILM) très élevées. La vitesse de pointe du Saratoga en vol ILM dans l'espace est de 0,0005 fois la vitesse de la lumière.

Les moteurs sont alimentés en hydrogène et en anti-protons. Les anti-protons étant très difficiles à produire, ils sont extrêmement coûteux.

Propulseur Tantale

En réalité, le propulseur Tantale n'est pas un propulseur mais un puissant générateur de champs gravitationnels. Il permet de faire chuter la masse du vaisseau afin que ses

propulseurs à anti-protons puissent le propulser à des vitesses Supra-LuMiniques (SLM). La vitesse de pointe du Saratoga en vol SLM dans l'espace est de 77 fois la vitesse de la lumière.

Le propulseur Tantale fonctionne grâce à un cœur d'ézo.

Centrale à fusion

L'énorme quantité d'énergie nécessaire pour faire fonctionner le propulseur Tantale est produite par une centrale à fusion nucléaire. Cette dernière fonctionne grâce à un mélange d'isotopes de l'hydrogène : le deutérium et le tritium. Elle fournit également l'électricité utilisée dans le reste du vaisseau.

COMMUNICATIONS

Communicateur à effet de masse

Le principal système de communication du SSV Saratoga est un communicateur à effet de masse. Il permet de se connecter à un relais de communication pour accéder à l'Extranet. Le vaisseau doit donc se trouver dans un système planétaire disposant de ce type de relais, sans quoi, aucune connexion à l'extranet n'est possible. De même, durant un vol SLM, il est impossible de se connecter à l'Extranet.

Le SSV Saratoga disposant d'un accès prioritaire aux relais de communication, il peut communiquer sans limitation de durée ou de bande-passante avec n'importe quel lieu de la galaxie connecté à l'Extranet. Cette communication est quasi instantanée.

Communication radio

Le second système de communication permet de réaliser des communications radio classiques. Elles permettent principalement de communiquer avec d'autres vaisseaux ou stations situés à proximité, des bases ou équipes au sol, etc. La vitesse de ce type de communication étant limitée par la vitesse de la lumière, elle n'est utilisée que pour des communications à « courte » distance, généralement moins de 1 million de kilomètres.

En vol SLM, aucune communication radio n'est possible.

Ansible

Le SSV Saratoga est également équipé de deux ansibles. La première est celle qui a été installée dès son lancement en 2198, elle est reliée au vaisseau amiral de l'Alliance, le SSV Kilimandjaro. La seconde ansible a été ajoutée récemment, lorsque la frégate a été affectée au MDC. Elle est reliée au quartier général du MDC. Les deux ansibles sont les seuls systèmes de communication pouvant être utilisés durant un vol SLM.

DÉTECTIONS

Le SSV Saratoga est équipé d'un grand nombre de systèmes de détection. Cependant, même une technologie aussi avancée que celle présente à bord du vaisseau se heurte à une limitation de taille : la vitesse de la lumière. En effet, les systèmes de détection du Saratoga sont limités par la vitesse de déplacement des ondes et particules dans l'espace, c'est à dire : la vitesse de la

lumière ! Ainsi, un vaisseau situé à l'autre bout d'un système planétaire (quelques milliards de kilomètres) sera détecté avec plusieurs dizaines de minutes de retard, le temps que les signaux voyagent de la cible au Saratoga. De plus, à une telle distance, la portion du signal reçue sera infime et probablement inférieure au seuil de détection des équipements.

Ainsi, il est sage de considérer que le Saratoga aura peu de chances de détecter un objet de la taille d'un vaisseau situé à plus de quelques millions de kilomètres, ce qui représente environ une dizaine de fois la distance Terre – Lune, ou 1 à 2 pour cent de la distance Terre – Soleil. Par contre, un astre (planète, étoile), de par sa taille, pourra être détecté à très grande distance : des centaines de milliards de kilomètres pour une planète et plusieurs centaines d'années lumières pour une étoile.

Radar

Le premier système de détection est constitué d'un ensemble de radars permettant de détecter la présence d'objets grâce à leur « signature radar ».

Il est pratiquement impossible pour un vaisseau de ne pas être détecté par un radar, par contre la portée de ce dispositif est relativement faible, de l'ordre de 500 000 kilomètres, et dépend de la taille des cibles et de leur réflexion électromagnétique. Plus un objet est massif, plus il aura de chance d'être détecté.

Les radars sont principalement utilisés pour localiser précisément des objets dans l'environnement proche du SSV Saratoga. Ils sont particulièrement utiles pour détecter des ennemis en approche et lors des combats.

Le radar est un système actif, puisqu'il émet des impulsions électromagnétiques sur différentes bandes de fréquence. Cela signifie que l'utilisation des radars peut être détectée par un vaisseau ou une installation ennemie.

Imagerie multi-spectrale

Le second système de détection est constitué d'un ensemble de capteurs optiques permettant d'obtenir des images dans différentes bandes spectrales : visible, infra-rouge, ultra-violet, etc. Il permet d'obtenir des images précises d'objets situés à plusieurs dizaines de millions de kilomètres. La chaleur émise par un vaisseau sous la forme d'un rayonnement sera captée par ce système.

Les systèmes d'imagerie sont des systèmes passifs. Leur utilisation ne peut donc pas être détectée.

Analyseur multi-fréquence

Le dernier système de détection est un analyseur multi-fréquence qui permet de détecter une large gamme d'ondes électromagnétiques. Il peut s'agir d'ondes utilisées pour la communication à courte portée, comme les ondes résultant du fonctionnement d'appareils électroniques.

La portée dépend de la puissance des ondes à la source. Plus cette puissance est élevée, plus ces ondes pourront être détectées à longue distance. La portée moyenne est de quelques dizaines de millions de kilomètres. Il s'agit d'un système passif.

CONFIGURATION

PONT A

Le pont A, d'une surface très modeste, est entièrement consacré aux quartiers privés du commandant. Ces quartiers comprennent un confortable salon et un bureau où le commandant peut recevoir des visiteurs. Une chambre privative et une salle de bain complètent cette suite luxueuse.

PONT B

Le pont B est le pont principal du vaisseau, aussi bien par sa surface que par son rôle dans le fonctionnement du SSV Saratoga.

C'est sur le pont B, à l'arrière du cockpit, que se situent les portes permettant de monter à bord.

Cockpit

Situé à l'avant du pont, le cockpit est l'antre du timonier **Théo « Snake » Perez**. Il est assisté dans sa fonction par le timonier en second **Walt Harding** et 2 officiers de navigation. En l'absence d'IDA pour seconder le pilote, une présence humaine plus importante est nécessaire pour assurer le vol de la frégate.

En pratique, il n'y a généralement que 2 personnes dans le cockpit : un pilote et un officier de navigation. L'autre pilote et le second officier de navigation forment une deuxième équipe permettant de faire un roulement afin de ne jamais laisser le vaisseau sans pilote.

Lors des manœuvres sensibles, c'est le timonier **Théo « Snake » Perez** qui est aux commandes.

Capsules de sauvetage

Derrière le cockpit, entourant les portes d'accès, se trouvent 10 capsules d'évacuation. Chaque capsule peut accueillir 7 personnes. D'autres capsules se situent sur le pont C. Elles sont en surnombre afin de pallier à la destruction de certaines d'entre elles ou à leur utilisation en sous-capacité suite à un mouvement de panique de l'équipage ou aux conditions d'évacuation.

Les capsules permettent d'évacuer l'équipage en cas d'urgence. Elles peuvent s'éjecter dans l'espace ou dans l'atmosphère d'une planète.

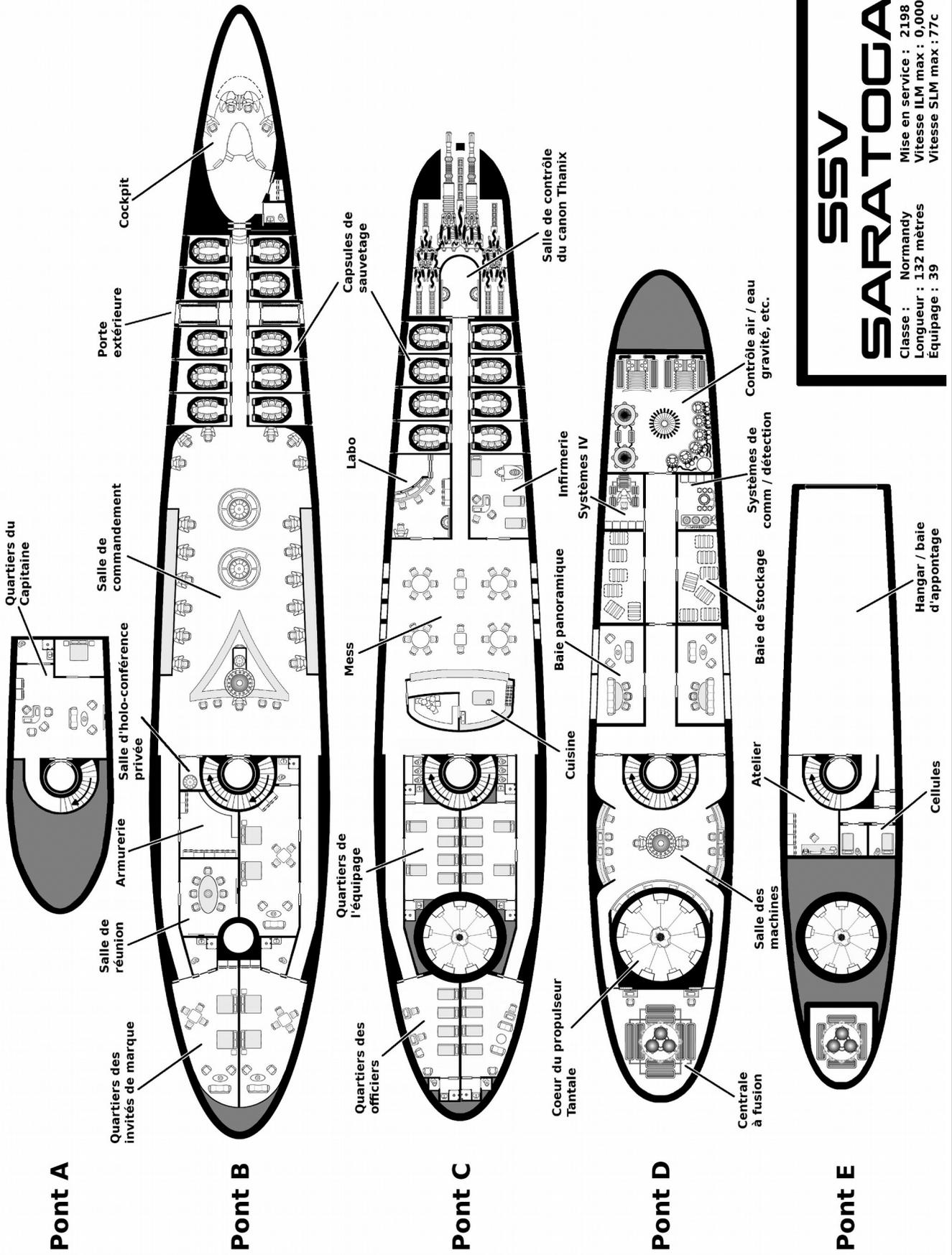
Salle de commandement

La salle de commandement est le cœur du vaisseau. On y trouve le poste de contrôle du commandant, deux projecteurs holographiques permettant de diffuser des cartes, des plans ou des communications holographiques. De nombreux officiers responsables des différents organes du vaisseau y opèrent.

Le commandant est assisté par le commandant en second **Otyrus Vythan** (turien). Celui-ci prend le commandement du navire en l'absence du commandant ou l'assiste et le conseille lorsque ce dernier est présent.

Les différents officiers habituellement présents dans la salle sont les suivants :





SSV SARATOGA

Classe : Normandy
 Mise en service : 2198
 Longueur : 132 mètres
 Vitesse ILM max : 0,0005c
 Vitesse SLM max : 77c
 Équipage : 39



Communication : les officiers **Zhang Chewei** (humain) et **Hans Mann** (humain) sont en charge de gérer les communications du vaisseau. Aussi bien les communications via les deux ansibles que les communications radios. Ce sont eux qui établissent les communications demandées par le commandant et reçoivent les communications extérieures. Les deux officiers se relaient au poste afin de ne jamais le laisser vaquant.

Détection : les officiers **Samir Aslân** (humain) et **Hoà Viêt Dinh** (humain) sont en charge des différents systèmes de détection du vaisseau : radar multi-spectral, analyseurs de fréquences, imagerie thermique et optique, etc. Ils se relaient au poste afin de ne jamais le laisser vaquant. Le rôle de ces officiers est primordial puisqu'ils ont la charge de détecter les menaces et toute présence qui mérite l'attention du commandant.

Structure : l'officier **Fabrizio Damiani** (humain) est en charge de surveiller l'intégrité de la structure du vaisseau. Il s'assure que la structure principale ne se déforme pas et que la coque ne subit pas de dégâts. En temps normal son activité consiste en des vérifications de routine. Cependant,, c'est lui qui est en charge d'informer le capitaine de l'état du vaisseau durant un combat ou en cas d'accident.

Systèmes vitaux : l'officier **Steve Mathews** (humain) est en charge des systèmes vitaux : climatisation, qualité de l'air, recyclage de l'eau potable, etc. Il s'assure que le vaisseau offre en permanence un environnement compatible avec la vie organique de ses occupants. En temps normal son activité consiste en des vérifications de routine. Cependant, c'est lui qui est en charge d'informer le capitaine de l'état du vaisseau durant un combat ou en cas d'accident, et il doit tout mettre en œuvre pour assurer la survie de l'équipage si les systèmes sont défaillants.

Systèmes de défense : l'officier **Alexey Petrov** (humain), assisté de trois sous-officiers, est en charge des systèmes de défense du navire. Ces systèmes incluent le bouclier cinétique, le système GARDIA, les tourelles laser et le système furtif SIC.

Systèmes de combat : l'officier **Mark Fisher** (humain), assisté de cinq sous-officiers, est en charge des systèmes de combat du navire. Ces systèmes incluent le canon Thanix et les lance-torpilles.

Salle d'holo-conférence

Une petite salle d'holo-conférence permet au commandant de s'isoler afin de recevoir une communication holographique privée.

Armurerie

L'armurerie abrite les réserves d'armes et de munitions des membres de l'équipage et du commando Geist, ainsi que quelques armures de rechange.

Salle de réunion

Une salle de réunion permet d'organiser des réunions en petit comité dans un lieu calme et à l'écart de l'équipage.

Quartiers des invités

Trois pièces, d'un niveau de confort très acceptable permettent de recevoir des invités. Chaque chambre contient deux lits, un bureau, un petit salon ainsi qu'une salle de bain privative. Ces chambres sont généralement occupées par les agents Geist.

PONT C

Le pont C est le pont de vie principal de l'équipage.

Salle de contrôle du canon Thanix

La salle de contrôle du canon Thanix, située à l'avant du pont, permet d'accéder à la mécanique du système afin d'effectuer des réglages, des réparations et l'entretien courant.

Laboratoire

Le laboratoire dispose de nombreux appareils permettant de réaliser des analyses et des expériences basiques. Il peut être utilisé par toute personne ayant les compétences requises.

Infirmierie

L'infirmierie est le domaine du docteur **Solas Nelon** (galarien). Il est le médecin de bord, spécialisé dans la xéno-médecine.

L'infirmierie dispose d'un matériel de pointe permettant de faire de nombreuses analyses et d'un bloc opératoire permettant de réaliser les interventions les plus courantes.

Cuisine

La cuisine est gérée par le chef **Philippe Carlier** (Humain) et ses deux assistants. Il s'occupe de préparer le repas de tout l'équipage et a été formé à la confection de repas pour les espèces aliens.

Mess

Le mess est la zone où les repas sont servis. En dehors des repas c'est une zone de vie pour l'équipage, qui peut s'y détendre en admirant la vue au travers des hublots de la pièce. Les hublots étant rares, c'est une pièce très appréciée.

Quartiers des officiers

Les quartiers des officiers offrent un confort acceptable aux officiers composant l'équipage. Ils disposent de lits superposés, d'un petit coin salon et de bureaux.

Quartiers de l'équipage

Les quartiers de l'équipage sont relativement sommaires. Ils sont destinés aux sous-officiers et simples soldats. Ils ne disposent que de lits superposés, sans aucun équipement de confort.



PONT D

Le pont D contient la majorité des espaces techniques du bâtiment ainsi que quelques lieux de détente.

Salle des machines

La salle des machines est gérée par l'ingénieur en chef **Gabriella Daniels**, assistée de trois techniciens. Ils assurent la surveillance et la maintenance des réacteurs, du propulseur Tantale et de la centrale à fusion.

La salle offre une vue sur l'intérieur du compartiment de confinement du propulseur Tantale. Systèmes de bord

Plusieurs salles contiennent les différents systèmes secondaires du vaisseau : communication, détection, climatisation, recyclage de l'eau, gravité artificielle, IV, etc.

Baies panoramiques

La frégate dispose de deux baies panoramiques, qui offrent une vue saisissante sur l'immensité étoilée de la galaxie. Ces deux baies sont particulièrement appréciées par l'équipage qui vient régulièrement s'y détendre durant son temps libre.

Baie de stockage

Deux baies de stockage sont présentes à ce niveau. On y trouve les stocks de nourritures, de pièces détachées ou d'équipements rarement utilisés. S'y trouvent également des stocks de munitions et de torpilles.

PONT E

Le pont E est presque exclusivement occupé par le hangar et la baie d'appontage. Ce pont est sous la responsabilité de **Sanjay Krishen** (humain). Il est assisté par un Krogan et deux humains.

Hangar

Un vaste hangar abrite deux navettes de transport et un rover équipé d'une tourelle offensive. On y trouve également deux mécas de type Atlas. Le hangar ne peut pas abriter plus de véhicules. Il faudrait sinon empiéter sur la baie d'appontage.

Baie d'appontage

Le hangar se prolonge par une baie d'appontage permettant à de petits appareils de se poser à bord durant le vol. Des petites navettes ou des chasseurs peuvent s'y poser. La manœuvre est cependant complexe et réservée à des pilotes aguerris.

Atelier

L'atelier dispose de nombreux outils et machines permettant de réaliser les réparations les plus courantes sur les engins que l'on trouve dans le hangar. Il peut également être utilisé pour réaliser de petites réparations sur des pièces de la frégate.

Cellules

Deux petites cellules permettent d'accueillir des détenus. En effet, durant leurs missions, les unités Geist sont souvent amenées à transporter des prisonniers, pour qu'ils soient jugés, emprisonnés ou interrogés.

ÉQUIPAGE

THÉO « SNAKE » PEREZ

Espèce : humain.

Âge : 30 ans.

Grade : maître-artilleur.

Fonction : timonier.

Né sur Terre à Matamoros, une petite ville de l'UNAS en 2175. Il a intégré l'académie militaire à 15 ans pour devenir pilote de chasseur. On lui attribue rapidement le surnom de « Snake » car durant les exercices, ses attaques sont rapides, imprévisibles et mortelles. De plus, il est particulièrement difficile à prendre en chasse, car il parvient toujours à se faufiler à grande vitesse au milieu d'une flotte en formation serrée ou entre les structures présentes à la surface d'un cuirassé ou d'un croiseur.

A 21 ans, il effectue ses premières missions et attire l'attention de ses supérieurs. Il fait preuve d'un grand sang froid et révèle des aptitudes exceptionnelles pour le pilotage.

L'Alliance lui propose alors de suivre une formation pour devenir pilote de Frégate. Il est d'abord réticent car il préfère l'action d'un combat à bord d'un chasseur au relatif confort du pilotage d'une Frégate.

Il finit cependant par accepter et retourne à l'académie militaire. L'instructeur n'est autre que Jeff « Joker » Moreau. Théo est fasciné par ce héros de guerre qui deviendra pour lui un modèle et une icône.

En 2198, à l'âge de 23 ans, sa formation terminée, on lui confie le pilotage de la frégate SSV Saratoga, tout juste sortie des chantiers navals. Il intègre la 8ème flotte de l'Alliance où il effectue principalement des missions d'escorte et de surveillance. Il s'ennuie un peu durant ces missions et ne rate pas une occasion de jouer avec les limites du vaisseau.

Il est aujourd'hui très enthousiasmé par le transfert de la Frégate au sein d'une unité Geist. Il espère avoir enfin l'occasion d'être au cœur de l'action.

Il est conscient de ses capacités exceptionnelles et peut rapidement devenir arrogant ou tenir des propos à la limite de l'impertinence envers ses supérieurs. Il reste cependant un compagnon agréable, toujours de bonne humeur et prêt à plaisanter.

OTYRUS VYTHAN

Espèce : turien.

Âge : 32 ans.

Grade : capitaine de corvette.

Fonction : commandant en second.

Né sur Palaven, Otyrus est issu d'une famille de militaires dont les hommes sont commandants de vaisseaux de père en fils.

Alors qu'il n'avait que 12 ans, son père mourut en service,



à bord du PFS Havincaw qui fut détruit par les Moissonneurs durant la bataille de Palaven. Otyrus prit alors les armes avec son frère aîné et sa sœur cadette au cours de cette bataille, afin d'essayer de survivre. Son frère mourut sous ses yeux en le défendant, lui, sa mère et sa sœur, face à une attaque de récolteurs. Durant cette période, il a vu de nombreux proches et amis mourir.

La guerre terminée et l'ordre rétabli sur Palaven, il intègre l'école militaire et devient aspirant, puis lieutenant de corvette avant d'être nommé commandant en second du SSV Saratoga.

Il ne sert sur le vaisseau que depuis quelques semaines. Il y a été transféré lorsque le vaisseau a été affecté au MDC. Son rôle est de mettre son expérience tactique au service du commandant et d'assurer le commandement du vaisseau en son absence.

Otyrus est un homme droit et intègre, qui respecte scrupuleusement les règles. L'équipage humain a tendance à le trouver austère, même pour un turien, ce qui lui vaudra probablement quelques surnoms railleurs.

En l'absence du commandant, il fait toutefois preuve d'un professionnalisme sans faille et prend les devants en cas de nécessité pour assurer la sécurité de l'équipage et apporter à l'équipe Geist tout le secours et l'assistance dont elle pourrait avoir besoin. Fin stratège, il peut également apporter son aide lors de la planification d'une opération délicate.

SOLAS NELON

Espèce : galarien.

Âge : 31 ans.

Grade : major.

Fonction : médecin de bord.

Solas est né sur la colonie d'Erinle, un monde-eden des Systèmes Terminus dont les ressources naturelles sont pratiquement épuisées. Le spatioport d'Erinle est très fréquenté par de nombreuses espèces qui viennent s'approvisionner en ressources diverses.

Solas a donc très tôt côtoyé les différentes espèces galactiques et a trouvé leur diversité culturelle très intéressante. A l'Exception des Hanari, il a été frappé par les fortes similitudes physiologiques entre les espèces galactiques. Comment des créatures issues de mondes totalement différents peuvent se ressembler à ce point ?

Curieux et passionné, il s'est orienté vers des études de xéno-biologie et a intégré un prestigieux laboratoire de recherche sur Sur'Kesh. Il a travaillé de nombreuses années sur des recherches visant à comprendre s'il existe une loi naturelle qui ferait tendre les espèces vivantes vers une forme humanoïde bipède.

Il y a 1 an, les crédits affectés à son unité de recherche furent coupés pour d'obscures raisons. Il fut contraint de se recycler et profita de ses compétences en xéno-biologie pour se reconvertir comme xéno-chirurgien. Après 1 année passée à se perfectionner en chirurgie, il a été recruté par le MDC pour devenir médecin de bord d'une frégate affectée à une unité Geist.

Son affectation à bord du Saratoga est donc très récente. Il remplace le précédent médecin de bord, un humain qui n'avait pas les compétences nécessaires pour exercer la xéno-médecine.

GABRIELLA DANIELS

Espèce : humaine.

Âge : 51 ans.

Grade : lieutenant.

Fonction : ingénieur en chef.

Après des études brillantes en ingénierie physique et mécanique, elle s'engage dans l'Alliance et sert à bord du SSV Perugia, avec son camarade de promotion Kenneth Donnelly. Le Perugia prendra part à la bataille de la Citadelle en 2183.

Elle entre ensuite au service de Cerberus pour travailler sur le moteur du SSV Normandy SR2. Lorsque l'Alliance met la main sur le Normandy, elle est mise aux arrêts pour collaboration avec une entreprise terroriste.

Shepard utilisera son statut de Spectre pour la faire libérer et la réintégrer à bord du Normandy, sous les ordres de l'ingénieur en chef Greg Adams.

Après la Guerre du Dernier Cycle, elle s'est mariée avec Kenneth et a continué à servir à bord du Normandy jusqu'à ce qu'il soit désarmé et transformé en musée de la Guerre du Dernier Cycle. Elle a ensuite été affectée à bord du croiseur SSV Jakarta.

Lors du lancement du SSV Saratoga, elle a été promue ingénieur en chef de ce vaisseau. C'est également à ce moment qu'elle a divorcé de Kenneth, ce dernier menant une double vie depuis quelques temps avec une membre de l'équipage du Jakarta.

Gabriella est une femme particulièrement brillante qui maîtrise la théorie des systèmes de propulsion mieux que la plupart des ingénieurs de l'alliance.

Sa rupture avec Kenneth lui a laissé un goût amer. Sa joie de vivre et son humour ont laissé place à la mélancolie.

SANJAY KRISHEN

Espèce : humain.

Âge : 41 ans.

Grade : premier maître.

Fonction : mécanicien en chef.

Sanjay est né sur Terre, à Kolhapur en Inde. Après des études de mécanique, durant lesquelles il s'est spécialisé dans les engins spatiaux, il est recruté par une agence de voyages pour assurer l'entretien des vaisseaux. La même année, éclate la guerre du dernier cycle. Il se porte volontaire pour servir dans l'Alliance afin de soutenir l'effort de guerre. Il servira à bord du croiseur SSV Budapest et y restera après la fin de la guerre. Il servira ensuite à bord de la Frégate SSV Hastings dont il deviendra mécanicien en chef. Il intègre enfin le SSV Saratoga lorsque celui-ci sort des chantiers navals.



PHILIPPE CARLIER

Espèce : humain.

Âge : 36 ans.

Grade : quartier-maître.

Fonction : chef cuisinier.

Né sur Terre, à Besançon en Union Européenne. Il a 16 ans et poursuit des études de cuisinier lorsque la guerre du dernier cycle éclate. La ville n'est pas une cible prioritaire pour les moissonneurs, qui se concentrent sur les grands centres urbains. De fait, Philippe ne souffre que très peu de ce conflit.

Durant son enfance, il passait de longues heures devant les films et jeux de guerre, particulièrement ceux présentant de grands combats spatiaux. Il a toujours voulu servir à bord d'un vaisseau de l'Alliance et s'est engagé après la guerre.

Il s'est récemment porté volontaire pour suivre une formation de xéno-cuisinier. Il a trouvé cela passionnant même si au final, cuisiner des plats xénos lui paraît étrange et frustrant. En effet, il ne peut goûter pratiquement aucun plat, la plupart étant toxiques ou d'un goût répugnant pour un humain. Il cuisine donc « à l'aveugle », en suivant des recettes précises sans pouvoir apporter la moindre originalité ou touche personnelle. Cela a tendance à le rendre parfois plus maussade qu'il ne l'est en réalité.



LISTE COMPLÈTE DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Commandement

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Otyrus Vythan	Turien	Capitaine de corvette	Commandant en second

Médecine

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Solas Nelon	Galarien	Major	Médecin de bord

Navigation

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Théo « Snake » Perez	Humain	Maître-artilleur	Timonier
Walt Harding	Humain	Second maître	Timonier en second
Carlos Garci	Humain	Quartier-maître	Officier de navigation
Kay Pollac	Humain	Quartier-maître	Officier de navigation

Officiers de pont

Les officiers de pont sont les officiers et sous-officiers qui opèrent dans la salle de commandement. Ils occupent des postes stratégiques nécessitant d'être au plus près du commandant.

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Zhang Chewei	Humain	Premier maître	Officier communication
Hans Mass	Humain	Second maître	Officier communication
Samir Aslân	Humain	Maître-artilleur	Officier détection
Hoà Việt Dinh	Humain	Premier maître	Officier détection
Alexey Petrov	Humain	Lieutenant de vaisseau	Officier systèmes de défense
Mark Fisher	Humain	Lieutenant de vaisseau	Officier systèmes de combat
Fabrizio Damiani	Humain	Enseigne de vaisseau	Officier structure
Steve Mathews	Humain	Lieutenant de vaisseau	Officier systèmes vitaux
Marc Fontaine	Humain	Major	Spécialiste bouclier
Saïd Marzan	Humain	Quartier-maître	Spécialiste systèmes furtifs
Tian Shuo	Humain	Quartier-maître	Spécialiste système GARDIA
Benny Xiaowen	Humain	Enseigne de vaisseau	Spécialiste Thanix
Augusta Karlson	Humain	Premier-maître	Spécialiste système GARDIA
Blaise Njami	Humain	Quartier-maître	Spécialiste système GARDIA
Ian Morgan	Humain	Quartier-maître	Torpilleur
Kim Holcroft	Humain	Quartier-maître	Torpilleur



Cuisine

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Philippe Carlier	Humain	Quartier-maître	Chef cuisinier
Kurt Engel	Humain	Matelot	Maître d'hôtel / cuisinier
Oliver Chuan	Humain	Matelot	Commis aux vivres / cuisinier

Ingénieurs et techniciens

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Gabriella Daniels	Humain	Lieutenant	Ingénieur en chef
Olga Grigoriev	Humain	Premier-maître	Ingénieur Tantale
Karim Shafa	Humain	Quartier-maître	Technicien Tantale
Isaac Morgensen	Humain	Premier-maître	Ingénieur atomiste
Alejandro Olivares	Humain	Matelot	Technicien atomiste
Reza Nabati	Humain	Maître-artilleur	Ingénieur comm. / détection
Sven Madson	Humain	Matelot	Technicien comm. / détection
Kossi Agbota	Humain	Premier-maître	Ingénieur systèmes IV
Sandra Martinez	Humain	Matelot	Technicien systèmes IV
Lars Krause	Humain	Quartier-maître	Ingénieur systèmes vitaux
Léna Houssay	Humain	Matelot	Technicien systèmes vitaux

Mécaniciens

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Sanjay Krishen	Humain	Premier-maître	Chef mécanicien
Nakmor Argek	Krogan	Matelot	Mécanicien
Vassili Krylov	Humain	Matelot	Mécanicien

Marines

En plus de l'équipage, le SSV Saratoga embarque une petite unité de soldats assurant la protection du navire lorsqu'il est au sol. Cette unité peut également effectuer des missions au sol pour le commandant du vaisseau.

Nom	Espèce	Grade	Fonction
Elen Lampard	Humain	Lieutenant	Commandant
Kurt Blum	Humain	Sergent	Marine
Chu Stevens	Humain	Caporal	Marine
Pedro Lopes	Humain	Soldat	Marine
Thomas Lang	Humain	Soldat	Marine





MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE™

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

www.masseffectnouvelleere.net