

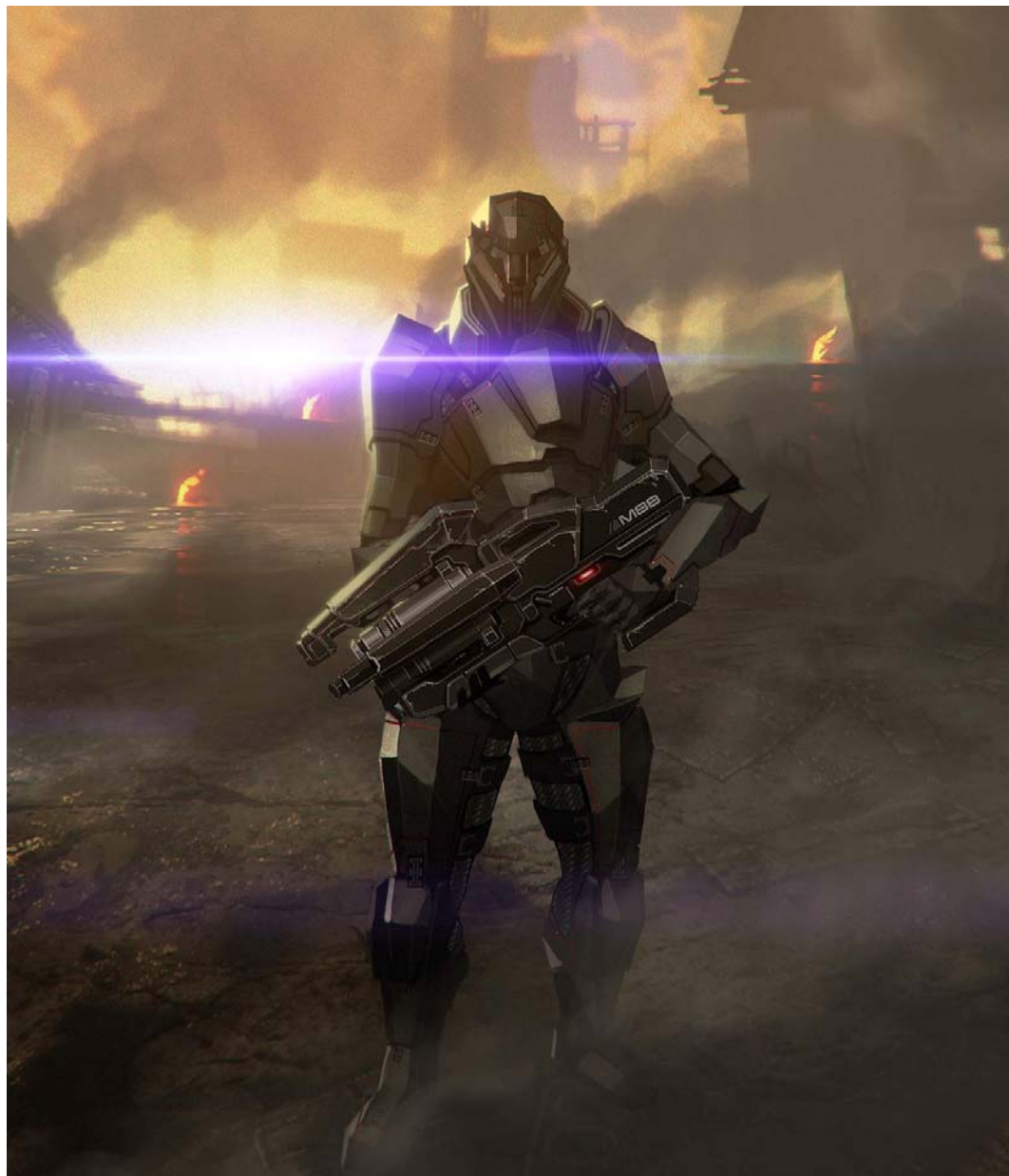
Terre De Songes

présente :
Un scénario pour
Mass Effect



LE SOLEIL

DE SINMARA



UN SCENARIO POUR MASS EFFECT
PAR CALEL



INTRODUCTION

Les personnages peuvent faire partie de l'Alliance. S'ils ne le sont pas, ils seront contacté par le Conseil et seront chargés d'une mission particulière. Suite aux événements (disparition, perte de contact avec de nombreuses colonies, attaques des Geths...) qui se produisent un peu partout dans la galaxie, l'Alliance, le Conseil ne dispose pas de suffisamment de personnel pour tout gérer correctement.

Ils envoient donc des petits groupes de soldats ou autres mercenaires recrutés pour réaliser certaines missions.

Les personnages ont les informations suivantes :

Le bouclier magnétique qui protège les humains sur la colonie de Sinmara est en train de tomber. Si le bouclier tombe toute la colonie est perdue. Il faut donc monter à bord de la station « bouclier » et réparer les écrans. Les ingénieurs sur Sinmara pensent que suite à une panne ou un sabotage, une partie des écrans sont tombés et tous les membres de la station sont morts à cause des radiations devenues trop élevées.

En tout cas, toutes les tentatives de prise de contact ont échoué depuis maintenant plus de 48 heures. Au rythme où vont les choses, les systèmes qui maintiennent les écrans restants risquent de tomber rapidement. Il ne reste pas plus d'une semaine.

Personne n'a pu aller réparer car les radiations sont devenues trop fortes. Les Pj's doivent donc trouver une combinaison capable de supporter de haut niveau de radiation. Ce type de combinaison est très rare mais peut se trouver sur Touchanka, la planète des Krogans.

« Lorsque vous aurez récupéré des combinaisons sur Touchanka, vous irez récupérer Baney Calrisom, ingénieur spécialisé sur Sinmara ».

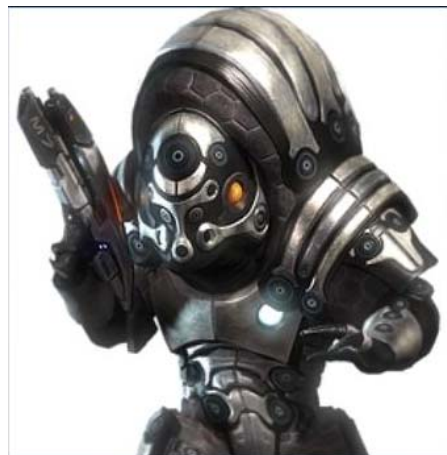
1^{ère} Partie : LA PLANÈTE DES KROGANS, TOUCHANKA

Tuchanka :

La planète d'origine des Krogans affiche des températures extrêmes, des virus mortels et une faune des prédateurs brutaux. Aux alentours de 1900 av. JC les krogans découvrirent l'énergie atomique et entreprirent de se livrer guerre intraplanétaire sur guerre intraplanétaire, si bien que Tuchanka fût prise dans un hiver nucléaire. Privés de quasiment toutes leurs infrastructures, les krogans entrèrent dans une nouvelle ère sombre dominée par des groupes tribaux antagonistes. Pendant 2000 ans la démographie stagna.

Le premier contact avec les Galariens donna un nouvel essor aux Krogans qui, après s'être acclimatés à des planètes moins hostiles se reproduisirent de manière exponentielle et revinrent conquérir leur foyer. Ils aménagèrent de vastes abris souterrains pour se protéger des radiations de la surface.

A leur arrivée les Pj's sont accueillis par un groupe de Krogans, assez brutalement. Normal quoi !



Ils vont parler à Wreyv, le chef du clan des « Varrens de feu » :

C'est le clan Weyrloc des « Couronnes d'acier » qui pourrait fournir ce type de combinaisons pour des humains.

Mais il faut traverser une partie de Touchanka pour y arriver. Leur territoire se situe à l'extrémité sud de la planète.

Les Pj's doivent donc trouver un véhicule et un pilote du coin.

C'est l'occasion de faire un peu plus connaître aux Pj's la société des Krogans, leur histoire, les différents clans et le problème du génophage.

A Touchanka, tout se troque. Les Pj's, à moins d'avoir un Krogan dans le groupe vont avoir du mal à se faire accepter.

Mais les Pj's vont tomber sur Vorac, mécano krogan, qui tente de réparer son véhicule avec pas beaucoup de succès. Si les Pj's lui donnent un coup de main et arrive à réparer le tout terrain alors il les transportera gratuitement.

En arrivant près de la base des Weyrloc les Pj's se font attaquer par des Vortchas. La lutte est rendu compliquée car si les Pj's sortent du véhicule, et ils seront obligés de le faire pour se défendre, ils seront affectés par les radiations de la surface.

Problèmes liés aux radiations :

- Les boucliers des armures -2
- Si les Pj's restent trop longtemps dehors (-1 par heure en AP)

Les tatouages sur les cadavres Vortchas montrent qu'ils appartiennent au clan des Korbans.



Lorsque les Pj's arrivent près de l'abri souterrain des Weyrloc, ils s'aperçoivent que celle-ci est assiégée.

Les Pj's devront affronter des krogans du clan des Korbans (dur). Il arrive souvent que les différents clans s'affrontent pour étendre leur territoire. Les Krogans ont ça dans le sang, c'est leur raison de vivre.

Le complexe souterrain n'est pas très grand mais les Pj's vont devoir affronter des Vortchas et des Krogans.

Une fois le chef de clan Grudor tué, les Pj's pourront alors s'entretenir avec Guld, chef de clan des Weyrloc.

Vu la situation de son clan, le fait que les Pj's l'ai sauvé. Il acceptera assez facilement de pourvoir les Pj's en combinaisons de protection contre les radiations solaires.

Les pj's peuvent donc maintenant se rendre sur Sinmara pour récupérer l'ingénieur puis sur la station « bouclier ».

2^{ème} partie : LA STATION BOUCLIER



Les Pj's vont donc sur Sinmara, petite planète, très proche du soleil et sur laquelle le seuil de danger des radiations est atteint à certains endroits, notamment vers les pôles. Ils pourront alors discuter avec les ingénieurs sur place et récupérer Baney Calrisom.

Plus les Pj's approchent de la station « bouclier » plus les appareils du vaisseau

(senseurs...) se révèlent inefficaces. Pour atteindre la station bouclier, les Pj's vont devoir prendre la navette dans laquelle ils devront quand même revêtir leur combinaison.

Les senseurs ne fonctionnent pas à cause des trop fortes radiations.

Arrivé sur la station spatiale, les Pj's se rendent vite compte que quelque chose cloche.

Il y a des impacts de lasers. Des barricades ont été mises en place. Mais pas de cadavres...

L'absence de cadavres devraient mettre les Pj's sur la voie. Les Geths ne doivent pas être très loin.

Les Pj's vont en effet tomber sur des Geths. La station est sous leur contrôle.



2 solutions :

1. Les Pj's décident d'affronter les Geths. Ils se rendront compte très vite qu'ils ne sont pas assez nombreux ou assez bien armés...
2. Ils décident de récolter un maximum d'informations sur les raisons qui ont amenées les Geths sur cette station.

La raison de la présence des Geths sur la station bouclier :

Les Geths sont en train de convertir les systèmes écrans qui permettent de bloquer les radiations solaires en un formidable réservoir d'énergie qui va alimenter une arme terrifiante, un énorme canon à plasma.

Les Pj's sont dans une impasse. Il leur faut donc des renforts. Ils chercheront certainement à avertir le Conseil de la menace.

Message au conseil :

« Il nous faut des renforts... »

Retour de message :

« Une grande partie de nos troupes est déjà mobilisé près de Freedom's Progress. Il ne nous reste plus beaucoup d'effectif... »

Le membre Quarien du conseil prend alors la parole :

« Il y a peut être quelqu'un capable de vous aider. Nariel Nar Elanwalië est une Quarienne qui s'est fait arrêter récemment. Elle se trouve sur la station prison Purgatory. Elle a une grande connaissance des Geths et elle en a déjà affronté un très grand nombre avec seulement une petite troupe de soldat Quarien. Elle pourra certainement vous aider à élaborer une stratégie... ».

« Nous allons tout de suite vous donner les accréditations nécessaires pour pouvoir vous rendre sur le Purgatory. Vous avez carte blanche pour négocier ou utiliser la Quarienne » !

3^{ème} partie :

LA STATION PRISON, PURGATORY

Les Pj's vont peut-être se renseigner sur les charges retenus contre Nariel Nar Elanwalië :

Elle a été arrêtée sur Ilium pour avoir voler un Pad de renseignement à un Volus très haut placé. Elle a donc été condamnée à la prison à vie.

Les rumeurs qui courent sur le Purgatory :

Vaisseau arche conçu pour transporter des animaux agricoles, le Purgatory fut arraisonné par la société mercenaire soleils bleus lors d'un combat à grande échelle dans la bordure skyllienne. Des années durant, ils entreprirent d'en reconstruire l'intérieur pour garder en captivité des espèces douées de conscience, sous prétexte qu'ils faisaient beaucoup de prisonniers durant les conflits auxquels ils participaient. Quand les agences d'informations ouvrirent une enquête suite à des rumeurs de pratiques esclavagistes, les soleils bleus firent d ce cauchemar médiatique une source de revenus.

Sous couvert du strict respect de la loi concilienne, l'équipage du Purgatory se pose régulièrement sur les planètes et stations spatiales en prétendant ne plus être en mesure financièrement d'héberger leurs prisonniers.

Pour éviter de garder des prisonniers dans des conditions inhumaines, ils seraient donc forcés de les libérer au spatioport le plus proche, en d'autres termes de décharger la lie de la galaxie parmi la population locale. Face à un tel scénario, le gouvernement accorde à l'équipage du Purgatory de nettes réductions sur le carburant, la nourriture et les réparations, pourvu qu'ils repartent. Certains confient même leurs prisonniers moyennant finances, ravis de pouvoir se dessaisir d'un problème.

Le Purgatory est équipé d'un arsenal réduit et défense GUARDIA. Bien que son tonnage en fasse un croiseur, il s'appuie surtout sur les chasseurs des soleils bleus pour dissuader toute velléité d'évasion ou autre

A leur arrivé les PJ's sont accueillis par des membres de la société mercenaire « soleils bleus » :

On leur demande de laisser leurs armes avant de rentrer dans l'enceinte de la

prison. C'est le chef du Purgatory, Aniram Balhanno, qui s'occupe d'accueillir les Pj's. Il les fait rentrer puis les laisse aux mains de ses gardes.

« *Je vous en prie, soyez les bienvenus. Mes gardes vont vous escorter jusqu'à la cellule de Nariel Nar Elanwalië... »*



Les prisonniers ne sont visiblement pas très bien traités. Le chef et les gardes sont des Butariens qui ne semblent pas du tout apprécier la présence des Pj's.

Les Pj's arrivent donc dans un des quartiers les plus sécurisé de la station. Le prisonnier est maintenu en stase cryogénique, protocole normalement prévu pour les prisonniers les plus violent et dangereux.

Si les Pj's demandent pourquoi la Quarienne est à ce niveau de sécurité, les gardiens diront simplement qu'ils sont là pour faire leur travail.

Lorsque la prisonnière est sortie de sa prison cryogénique, les Pj's peuvent enfin s'adresser à elle et lui proposer un marché ou autre : remise de peine... Mais celle-ci répond :

« *Vous n'auriez jamais du venir pour moi car en réalité ... se sont les mercenaires soleils bleu qui m'ont placé là et personne ne sortira vivant de cet endroit ».*

Quoiqu'il en soit, un de ces ingénieurs avait réussi à fabriquer un appareil anti Geths (capable de passer inaperçu à la vue/aux détecteurs des geths. Cet appareil lui a été dérobé lorsqu'elle a été capturée par les mercenaires. Elle connaît l'emplacement de la base. Les mercenaires ne l'ont pas tué pour ne pas attirer l'attention et au cas où ils auraient besoin d'informations sur les Quariens...

Les Pj's sont donc maintenant encore plus sur leur garde, et ils ont raison. Car en regagnant leur vaisseau avec la prisonnière, ils sont attaqués par des gardes. Ils doivent alors se frayer un chemin vers la sortie.



Les Pj's peuvent alors se frayer un chemin en force ou alors libérer des prisonniers pour créer des diversions...

Lorsque les Pj's seront dans leur vaisseau, c'est l'occasion d'une petite bataille spatiale avec les nombreux chasseurs du Soleil Bleu.

Les Pj's ne devraient pas avoir trop de mal à s'en sortir. Après ce sauvetage in extrémis, Nariel Nar Elanwalië donne aux Pj's les coordonnées d'une des bases secrètes du Soleil Bleu.

4^{ème} partie : **LA BASE SECRETE DES** **MERCENAIRES**

Il s'agit là d'une mission d'infiltration somme toute standard. Rentrer et surtout sortir sans se faire détecter.

Les Pj's devront user de toutes leurs capacités spéciales en technologie et des compétences « sécurité, informatique, piratage... » pour pouvoir rentrer dans la base sans se faire remarquer, récupérer l'appareil anti détection Geth et peut-être d'autres objets ou armes de valeur pour enfin sortir de la base sain et sauf.

Les Pj's peuvent affronter les mercenaires du Soleil Bleu à un moment donné ou à un autre. Si c'est le cas, les mercenaires sont aidés de robots de combats lourds de type YMIR.



5^{ème} partie : **RETOUR SUR LA STATION** **BOUCLIER**

Les Pj's doivent se débarrasser des Geths sans détruire les systèmes écrans qui restent.

Une solution : Détruire le vaisseau principal Geth arrimé à la station. Vaisseau sur lequel se trouve le super canon.

Grace à l'appareil d'anti détection Geth les

Pj's arrivent a s'introduire dans le vaisseau mère Geth sans encombre. Ils vont placer les charges nécessaires à sa destruction mais sur le trajet du retour l'appareil va commencer à donner des signes de faiblesses. Les radiations ambiantes affaiblissent le signal jusqu'à son extinction complète...

Les Pj's sont donc repérer et attaqués par des Geths. Juste le temps de quelques tirs croisés et dès que les Pj's seront hors de portée ils pourront faire exploser le vaisseau Geth.

Suite à l'explosion, il ne reste plus que les Geths présents sur la station. Il sera donc assez facile pour les Pj's de s'en débarrasser (à faire jouer ou pas).



AIDES DE JEU : LES PNJ'S

- Wreyv, le chef du clan des « Varrens de feu »
- Vorac, mécano krogan
- Guld, chef de clan des Weyrloc
- Baney Calrisom, ingénieur sur Sinmara
- Aniram Balhanno, chef de la station prison Purgatory
- Nariel Nar Elanwalië, Quarienne prisonnière sur le Purgatory

Vortchas du clan des Korbans

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H3	H3	H3	H4	1	H2	H2
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 : 7

Capacités spéciales :

- Régénération 1PS/3r

Krogans « Elite » du clan des Korbans

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H5	H4	H5	H5	H4	1	H2	H2
+4	+4		4	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14 (+1)

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 : 10

Capacités spéciales :

- Régénération Krogan 1PS/3r
- Carnage (+1 deg)

Geths troopers

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H3	H3	H3	H4	1	H2	H2
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

- Fusil à impulsion PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 7

Capacités spéciales :

- Ecrans Geths

Krogans « Guerrier » du clan des Korbans

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H4	H4	H5	H4	H3	1	H2	H2
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14 (+1)

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran : 10

Capacités spéciales :

- Régénération Krogan 1PS/3r
- Carnage (+1 deg)

Geths Elite

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H4	H3	H4	H4	1	H2	H2
+4	+4		3	+4			

Puissance de Feu :

- Fusil à impulsion PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans Geths

Geths Hunter

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H4	H4	H3	H4	H4	1	H2	H2
+4	+4		3	+4			

Puissance de Feu :

- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans Geths
- Camouflage +4

Soleil Bleu Centurion

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H4	H3	H4	H5	1	H2	H2
+4	+4		3	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans armure
 - Munitions incendiaires +1deg/1d6r
- Et empêche la régénération rapide

Soleil Bleu Trooper

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H3	H3	H3	H4	1	H2	H2
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 : 7

Capacités spéciales :

- Ecrans armure

Robot de combat lourd YMIR

OOOO

CC	CT	F	ST	DEX	A	IA	SE
H5	H5	L1	13	H4	1	H2	oui
+4	+4			+3			

Puissance de Feu :

- Mitrailleuse PF : 13/17
- Lance roquettes PF : 14/18

Résistance dégâts :

- Structure + Ecran2 : 15

Capacités spéciales :

- Ecrans

Soleil Bleu Légionnaire

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H4	H3	H4	H4	1	H2	H2
+4	+4		3	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans armure renforcé
- Munitions perforantes -1

AIDES DE JEU : LES MECHAS

Chasseur du Soleil Bleu

OOOOOOOO

MA	ST	PF	SP	SE	A	Ecr	IA
-1	14	15/19	√	√	1	1	-

Pilotage :

- Pilote moyen H3 +3
- Bon H4 + 4
- Expérimenté H5 + 4

Résistance dégâts :

- Structure + Ecran1 : 15

Capacités spéciales :

- Ecrans
- Munitions perforantes -1