



Les Asari, peuple asexué d'apparence féminine, furent la première espèce à découvrir la Citadelle. À l'arrivée des Galariens, s'apercevant de la complémentarité des deux espèces, elles proposèrent l'établissement d'un conseil en vue de maintenir la paix dans la galaxie. Depuis cette époque, les Asari jouent le rôle de médiatrices et d'arbitres au sein du Conseil de la Citadelle.

Les Asari se reproduisent par une sorte de parthénogénèse, en reliant leur système nerveux à celui d'un partenaire de sexe et d'espèce indifférents. Cette capacité singulière est à l'origine de nombreuses rumeurs infondées concernant la promiscuité sexuelle des Asari.

D'une longévité exceptionnelle, les Asari peuvent atteindre plus de 1000 ans et traversent trois périodes distinctes au cours de leur vie. À l'âge de Demoiselle, elles parcourent l'univers en quête de connaissance et d'expérience ; à celui de Matrice, elles « fusionnent » avec des partenaires rencontrés dans leur jeunesse, susceptibles de constituer de bons géniteurs pour leurs filles. Le dernier stade de leur vie est celui de Matriache, où elle endossent le rôle de leaders et conseillères.

» **Déterminée** — les Asari commencent le jeu avec d6 en Âme.

» **Delicate** — les Asari ont un malus de -1 en Résistance.

» **Séduisante** — les autres races civilisées trouvent en général les Asari charmantes, et leur réputation en tant que diplomates, ambassadeurs et conseillers n'est plus à faire. Elles bénéficient d'un bonus de +2 en Charisme.

ASARI

Race bipède à quatre yeux originaire de Khar'Shan, les Butariens sont une espèce peu recommandable qui ont choisit de s'isoler du reste de la galaxie. Les Systèmes Terminus sont infestés de pirates et d'esclavagistes butarien qui alimentent le stéréotype du Butarien hors-la-loi. Il est important de noter que ces criminels ne représentent pas les citoyens ordinaires qui n'ont pas l'autorisation de quitter l'espace butarien à cause de leur gouvernement omniprésent et paranoïaque.

En dépit de plusieurs désaccords avec le Conseil de la Citadelle et leur hostilité avec les Humains, la plupart des Butariens choisissent des activités criminelles rentable comme le trafic de drogue ou d'esclave ou des activités directement militaire comme le mercenariat. Ils ont également la réputation d'être des hommes d'affaire avisés et de bons commerçants, bien que dans les régions les plus anarchiques de la galaxie comme Oméga, les négociations avec les Butariens se font le plus souvent avec des gens armés.

» **Excellente vision** — sans grande surprise, les Butariens bénéficient d'une excellente vision. Ils bénéficient d'un bonus de +2 en perception pour les jets impliquant la vue.

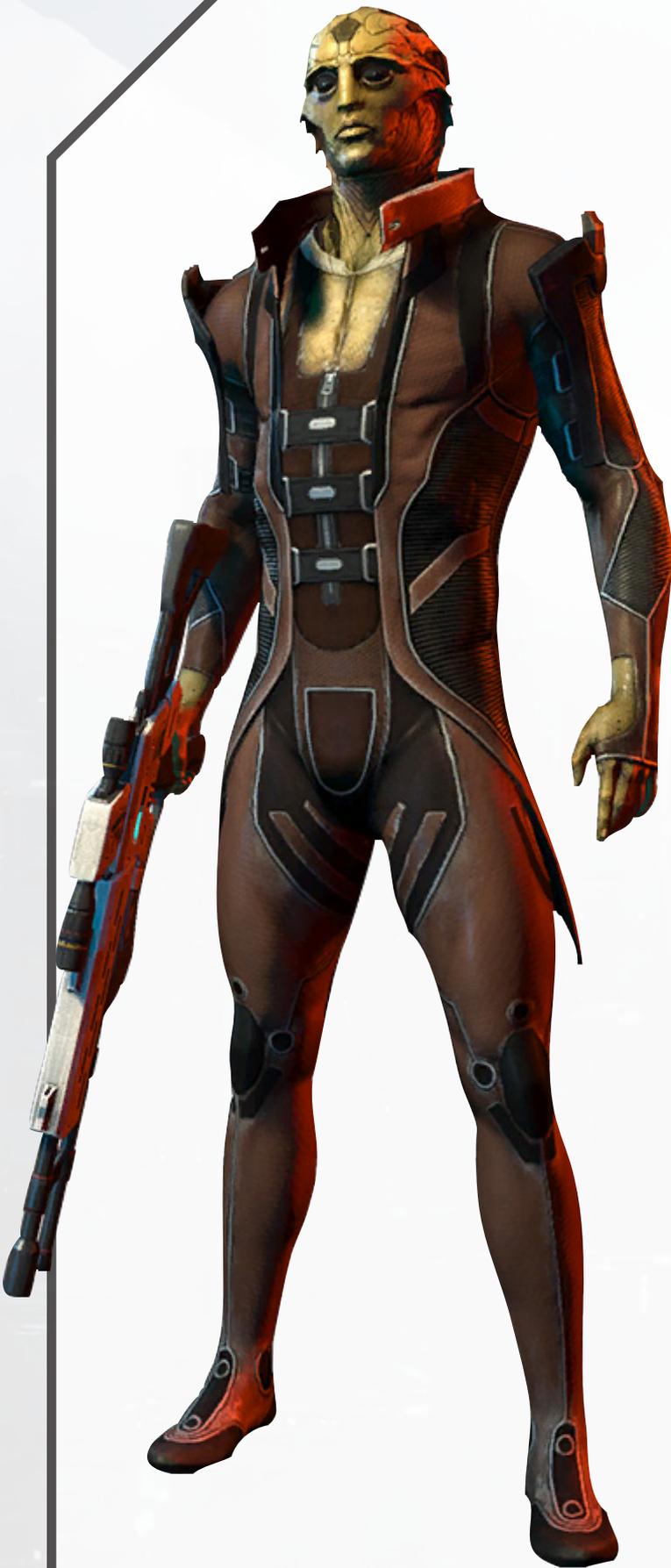
» **Mauvaise réputation** — les Butariens ont une mauvaise réputation et subissent un malus de -2 en Charisme.

» **Négociateur** — même si leurs méthodes peuvent paraître discutables, les butariens n'en demeurent pas moins d'excellents négociateurs. Ils commencent le jeu avec d6 en Intimidation et en Réseaux.

» **Vision nocturne** — dans l'obscurité, les yeux des Butariens amplifient la lumière et ignorent les malus aux attaques pour des obscurités Légère ou Forte.



BUTARIEN



Les Drells sont des humanoïdes reptilien omnivores qui ont une espérance de vie moyenne de 85 ans. L'apparence des Drells est très similaire à celles des Asaris ou des Humains, mais leur tissu musculaire est légèrement plus dense, leur donnant ainsi une force physique légèrement plus importante. Bien que la plupart de leurs traits reptiliens sont assez discret, leur os hyoïde, situé dans la gorge, est particulièrement développé. Cela leur permet de gonfler la gorge pour produire des sons vocaux en dehors des capacités humaines.

Les Drells possèdent une mémoire eidétique si développée, qu'un simple stimulus externe peut déclencher un rappel de souvenirs très puissant. Ces rappels sont si vifs et détaillés que certains Drells peuvent les confondre avec la réalité.

» **Bizarrerie (Piété)** — les Drell sont extrêmement pieux à un point qui peut déconcerter les autres espèces de la galaxie.

» **Mémoire eidétique** — les Drell sont capables de faire revenir à leur mémoire des images, des odeurs ou des sons avec une extrême précision. Cette capacité peut être déclenchée par le MJ. Dans ce cas, le Drell doit réussir un jet d'Âme ou tomber dans une sorte de transe (-4 à tous les jets de Trait) pour toute la durée de la scène.

» **Résistance à la chaleur** — les Drell bénéficient d'un bonus de +4 pour résister à la chaleur.

» **Tissus musculaire dense** — les Drell commencent le jeu avec d6 en Force.

DRELL

Deuxième espèce à rejoindre la Citadelle, les Galariens sont des amphibiens à sang chaud dotés d'un métabolisme hyperactif. À leurs yeux, les autres races semblent léthargiques et lentes d'esprit. Leur métabolisme leur vaut également une espérance de vie assez courte : 40 ans en moyenne.

Ce sont les Galariens qui ont accéléré le développement de l'espèce krogane afin d'en faire des soldats durant la Guerre Rachni ; ce sont eux aussi qui, quelques siècles plus tard, mettaient au point une arme biologique appelée « Génophage » pour permettre aux Turiens de mater la rébellion de ces mêmes Krogans.

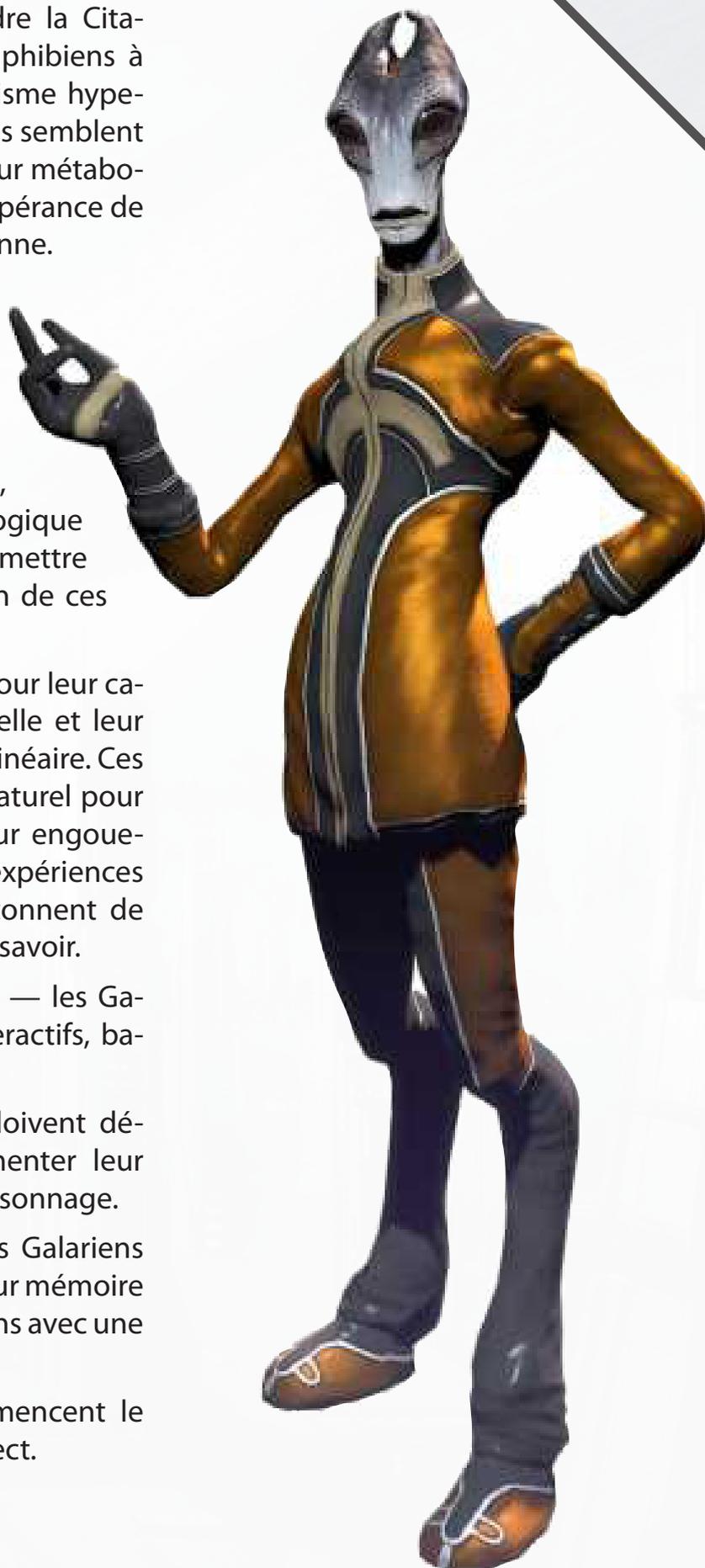
Les Galariens sont réputés pour leur capacité d'observation exceptionnelle et leur faculté à raisonner de façon non linéaire. Ces facultés leur procurent un don naturel pour la recherche et l'espionnage. Leur engouement pour les inventions et les expériences est tel que beaucoup les soupçonnent de garder pour eux une part de leur savoir.

» **Bizarrie (hyperactivité)** — les Galariens ont tendance à être hyperactifs, bavards, et toujours en activité.

» **Fragile** — les Galariens doivent dépenser deux points pour augmenter leur Vigueur durant la création du personnage.

» **Mémoire eidétique** — les Galariens sont capables de faire revenir à leur mémoire des images, des odeurs ou des sons avec une extrême précision.

» **Vif** — les Galariens commencent le jeu avec d6 en Agilité et en Intellect.



GALARIEN



Cela ne fait qu'à peine plus d'un quart de siècle que l'humanité a rejoint la civilisation galactique. Encore hésitante quant à l'attitude à adopter avec ses nouveaux voisins, le souvenir de la Guerre de Premier Contact de 2157 est encore très présent. Ce qui caractérise le plus l'humanité c'est sa diversité, sa capacité d'apprentissage et d'adaptation. Souhaitant coloniser la galaxie sans frictions avec la Citadelle, l'humanité cherche une voie médiane, voire un siège au conseil.

» **Versatile** — les humains commencent un Atout de leur choix.

» **Compétent** — les humains commencent avec une Compétence à d6 lors de la création du personnage

» **Nouveau-venu** — les humains sont nouveaux sur la scène galactique, et sont considérés comme peu fiables par les autres races civilisées. Il subissent un malus de -2 à leur Charisme.

HUMAIN

Lorsque les Galariens découvrirent les Krogans, ces derniers essayaient tant bien que mal de survivre à l'hiver nucléaire qu'ils avaient eux-même provoqué. Les Galariens entreprirent alors leur éducation culturelle, leur apprenant à utiliser et à développer les technologies modernes afin qu'ils servent de soldats dans la Guerre Rachni. Débarrassés des contraintes de leur planète d'origine, les Krogans connurent une explosion démographique sans précédent et se lancèrent à la conquête des planètes voisines, pourtant déjà habitées. Cette Rébellion krogane dura près d'un siècle et prit fin soudainement, quand les Turiens utilisèrent le «génophage». Sous ce nom se cache une arme biologique conçue par les Galariens, qui limite les naissances kroganes viables à une pour mille. Aujourd'hui, les Krogans sont en voie d'extinction.

» **Ennemi juré** — S'ils haïssent cordialement toutes les races, ce sont les Turiens qu'ils considèrent comme responsables du génophage. Ils subissent un malus de -4 en Charisme vis à vis des Turiens.

» **Long à la détente** — Les Krogans doivent payer deux points par dé d'Intellect lors de la création de personnage.

» **Puissant** — les Krogans commencent le jeu avec d6 en Force.

» **Résistant** — les Krogan bénéficient d'un bonus de +1 à leur Résistance.

» **Vision acérée** — Grace à leur vision périphérique, les Krogans bénéficient d'un bonus de +2 en perception pour les jets impliquant la vue.



KROGAN



Chassés de leur monde d'origine par les Geths il y a de ça près de trois siècles, les Quariens vivent à bord de la Flotte nomade, véritable caravane de cinquante mille vaisseaux allant de la navette de transport à la station spatiale mobile.

Cette flotte regroupe plus de 17 millions de Quariens et ses ressources sont rares ; en conséquence, chaque Quarien doit entreprendre un Pèlerinage, rite d'initiation consistant à quitter la flottille pour n'y retourner qu'après avoir trouvé quelque chose de valeur à rapporter.

Il existe de nombreuses idées reçues sur les Quariens, selon lesquelles par exemple leurs vêtements et leur masque respiratoire cacheraient des être cybernétiques, mi-organiques, mi-synthétiques.

» **Déficience immunitaire** - les Quariens commencent le jeu avec une combinaison environnementale. Si cette dernière perd son intégrité (si le Quarien subit une blessure), il doit faire immédiatement un jet de Vigueur ou devenir malade, ce qui est équivalent au Handicap Anémique. Il doit faire un nouveau jet de Vigueur chaque jour. En cas d'échec il subit un niveau de Fatigue. Deux succès consécutifs permettent d'éliminer la maladie.

» **Intelligent** — les Quariens commencent le jeu avec d6 en Intellect.

» **Méprisés** — les autres espèces ont tendance à mépriser les Quariens pour avoir créé les Geth et pour l'influence négative de leur flotte à l'entrée dans un système. Ils subissent un malus de -2 à leur Charisme.

» **Technicien** — les Quariens commencent le jeu avec d6 en Réparation et d6 en Électronique.

QUARIEN

Voilà près de 2 siècles que les Turiens siègent au Conseil de la Citadelle dont ils constituent le bras armé mettant à contribution leur force militaire et leur flotte gigantesque pour le maintien de la paix concilienne.

Leur territoire et leur influence allant croissant, les Turiens ont appris à se lier aux Galariens pour les renseignements militaires et aux Asari pour la diplomatie. La hiérarchie turienne, malgré son attitude colonialiste, a compris qu'elle avait bien plus à gagner dans une collaboration interraciale que dans un règne totalitaire sur la galaxie.

Les Turiens constituent une société autocratique qui prône discipline et sens de l'honneur, personnel comme collectif. Turiens et Humains se regardent en chiens de faïence depuis la Guerre du Premier Contact, ou « incident du relais 314 » comme l'appellent les Turiens, qui eut lieu en 2157. Officiellement, ces deux espèces sont toutefois alliées et entretiennent des relations diplomatiques courtoises à défaut d'être amicales.

» **Discipline...** — les Turiens suivent un code très strict. Il commencent le jeu avec d6 en Âme.

» **Formation martiale** — en raison de leur formation, les turiens commencent le jeu avec un Atout de combat de leur choix. Ils doivent remplir les prérequis normalement.

» **... et Honneur** — les Turiens subissent les effets du Handicap Code d'honneur.



TURIEN