

SSV SARATOGA

Renaud Lottiaux

I. SCÉNARIO



RÉSUMÉ

SSV Saratoga est un micro scénario écrit pour servir de point de départ à vos joueurs. Il permet d'introduire les joueurs au sein d'une nouvelle unité Geist et de présenter la Frégate mise à leur disposition. Le *SSV Saratoga* leur permettra de se déplacer aux quatre coins de la galaxie afin de remplir leurs missions.

LA CITADELLE

Les joueurs sont convoqués sur la citadelle pour être notifiés de leur intégration au sein d'une nouvelle unité Geist. L'un des joueurs est 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 sur la citadelle. Se retrouver face au héros galactique fait 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. Shepard le félicite et lui dit qu'il doit se montrer à la hauteur de la réputation des Spectres Humains. Il ne faut pas se montrer arrogant et 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 ELDON

Parallèlement, l'Amiral Padias Eldon, un Galarien, reçoit le reste des joueurs. 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 coté posé et serein.

Il informe les joueurs que leurs dossiers sont exemplaires et qu'ils représentent l'élite de leurs races respectives, auxquelles ils font honneur en étant aujourd'hui intégré au sein d'une unité Geist. Ils vont 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 donne des détails sur le CV des différents agents présents afin qu'ils sachent à qui ils ont affaire.

Il s'adresse ensuite au Commandant et lui indique que la frégate *SSV Saratoga*, ainsi que tout son équipage vont être mit 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 taxi emmène les joueurs et l'Amiral Padias Eldon à la baie d'amarrage où se trouve le *SSV Saratoga*. De la baie on peut admirer le vaisseau, grand, élancé et d'une conception très moderne. Les spécialistes notent que le vaisseau est très récent.

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, sur la gauche, la cabine de pilotage où se trouve Théo " Snake " Perez , le timonier, ainsi qu'un officier de navigation.

Sur la droite, un long corridor mène au centre de commandement. Tous 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 (Turien), commandant en second.

Solas Nelon (Galarien), médecin de bord.

Gabriella Daniels (humain), ingénieur en chef.

Sanjay Krishen : chef mécanicien.

Walt Harding (humain) : co-pilote.

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 Agents 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, 2 mécas Atlas.

Toute la visite a lieu au pas de course. Outre le côté naturellement speed 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

L'amiral fait remonter le groupe au pont B et se dirige vers la salle de conférence. Il fait asseoir le groupe et commence le briefing.

Vous pouvez ici vous raccrocher à un autre scénario.

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 vieux Galarien.

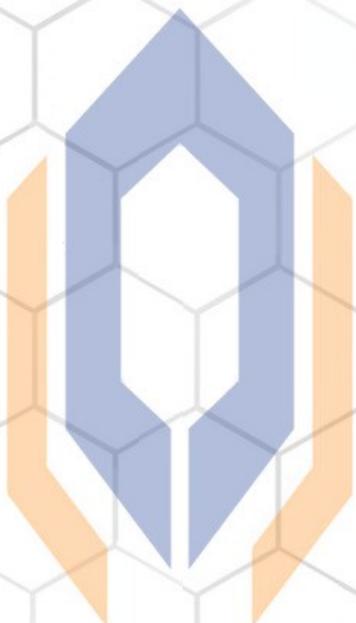
PERSONNAGES

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 issues des différentes races Conciliennes.

AMIRAL PADIAS ELDON

L'amiral Padias Eldon, Galarien, supervise les missions de tous les groupes Geist. D'abord officier de renseignement, il intègre rapidement le GSI (Groupement Spécial d'Intervention, l'unité d'espionnage d'élite des Galariens) dont il gravit très rapidement les échelons. Il est nommé Amiral de la 9ème flotte Concilienne (autrement dit, la flotte des unités Geist) en 2201. C'est un homme âgé dont l'espérance de vie n'est plus très longue. Pour autant, il est toujours vif et fait preuve d'une énergie débordante.



II. DESCRIPTION DU SSV 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 Normandy. Son aménagement intérieur est cependant assez différent. Une des différences majeures avec le Normandy est l'absence d'IDA. Cela implique 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 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 Ministère de la Défense Concilien pour servir une nouvelle unité Geist. De part 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, uranium et tungstène. L'obus est accéléré par un puissant champs électromagnétique.

Ce canon 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 1 tir toutes les 5 secondes. Dans l'espace, la portée est illimitée, l'obus poursuivant sa trajectoire jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.

Lance Torpilles

Le seconde 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. Elle sont principalement utilisées à courte portée.

Les torpilles peuvent traverser la plupart des boucliers, mais leur faible vitesse de vol les rends très vulnérables aux systèmes de défense de type GUARDIAN. 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 rencontrer un obstacle. Dans une atmosphère et en présence de gravité, leur portée est très largement réduite, 10 à 20Km au mieux.

Deux torpilles peuvent être lancées toutes les secondes.

Tourelles lasers

La frégate dispose de 10 tourelles laser sur chaque flan du vaisseau. Celles-ci tirent de puissants rayons lasers capables d'infliger de gros dégâts à de très petits vaisseaux (chasseurs, navettes) ou à 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.

Ils peuvent être manœuvrés manuellement, mais ils sont le plus souvent guidés automatiquement par le système de défense GARDIAN.

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 traversés 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 à un tir d'obus d'un croiseur et à plusieurs tirs d'obus de frégates standards. Par contre, un cuirassé pourra détruite le SSV Saratoga d'un seul tir d'obus. Cependant, une frégate constitue une cible trop rapide et manœuvrable pour être facilement touchée par un tir de cuirassé.

Système Gardian

La troisième protection du SSV Saratoga est son système de défense Gardian. Il s'agit d'un système de défense automatique pilotant les batteries de tourelles lasers. Ce système tire automatiquement sur toutes les menaces de petite taille situées à courte portée : torpilles et chasseurs. Dans les premières phases d'un combat, le système touche 100 % des cibles. Mais si le système doit repousser de nombreuses vagues, les lasers se mettent à chauffer et la précision chute fortement.

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 détecter le SSV Saragota, dont la signature sera noyée dans le bruit de fond.

Le second dispositif et le système SIC (Stockage Interne de Chaleur). Il permet de cacher 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. Ces derniers sont très difficiles à produire et donc très 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 moteur Tantale est produite grâce à une centrale à fusion nucléaire. Cette centrale fonctionne grâce à un mélange d'isotopes de l'hydrogène, le deutérium et le tritium. Cette centrale fournit également l'électricité utilisée dans le reste du vaisseau.

CONFIGURATION

PONT A

Le pont A, d'une surface très modeste, est entièrement consacrée 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 complète 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 secondé par le co-pilote **Walt Harding** et 2 officiers de navigation. En l'absence d'IDA pour secondier 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 et 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 palier à la destruction de certaines d'entre-elles ou à l'utilisation en sous-capacité suite à un mouvement de panique.

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 de bord, deux projecteurs holographiques permettant de diffuser des cartes, des plans ou des communications holographiques. On y trouve également de nombreux officiers responsables des différents organes du vaisseau.

Le commandant est assisté par le commandant en second **Otyrus Vythan** (Turien). Celui-ci prend le commandement du navire en l'absence du commandant. Lorsque le commandant est présent, il l'assiste et le conseille.

Les différents officiers présents dans la salle sont les suivants :

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. Se 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 Việt 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, que la coque ne subit pas de dégâts. En temps normal son activité consiste en des vérifications de routine. Par contre, durant un combat ou en cas d'accident, il est en charge d'informer le capitaine de l'état du vaisseau.

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. Par contre, durant un combat ou en cas d'accident, il est en charge d'informer le capitaine de l'état du vaisseau et doit tout faire afin d'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 GARDIAN 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

système incluent le canon Thanix et le lanceur de 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, 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 permettent de recevoir des invités dans un confort très acceptable. 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 tous l'équipage et a été formé à la confection de repas pour les 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

Salle des machines

La salle des machines est gérée par l'ingénieur en chef **Gabriella Daniels**, assistée de 3 techniciens. Ils assurent la surveillance et la maintenance des réacteurs et notamment du propulseur Tantale.

La salle offre une vue sur l'intérieur du compartiment de confinement du réacteur.

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

Près de la moitié du pont D est occupé par un ensemble de baies de stockage. 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 véhicule sans 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.

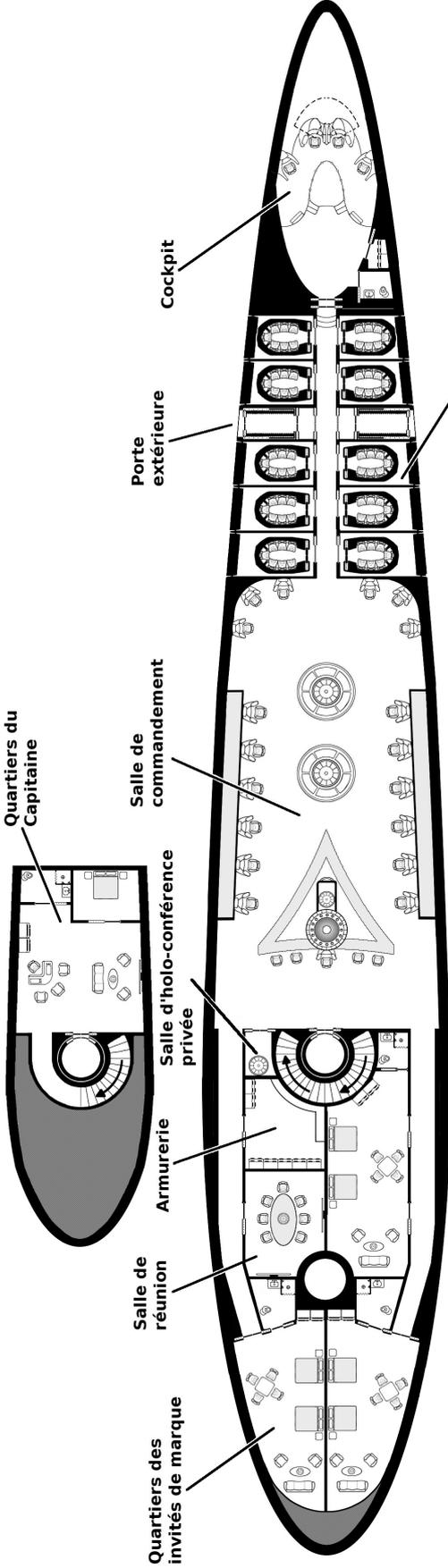
Atelier

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 à bord de la frégate.

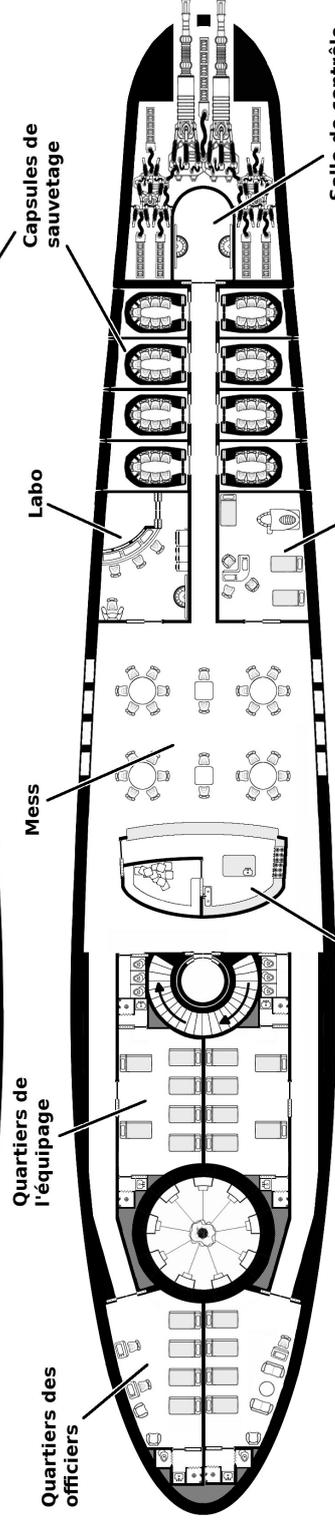
Cellules

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.

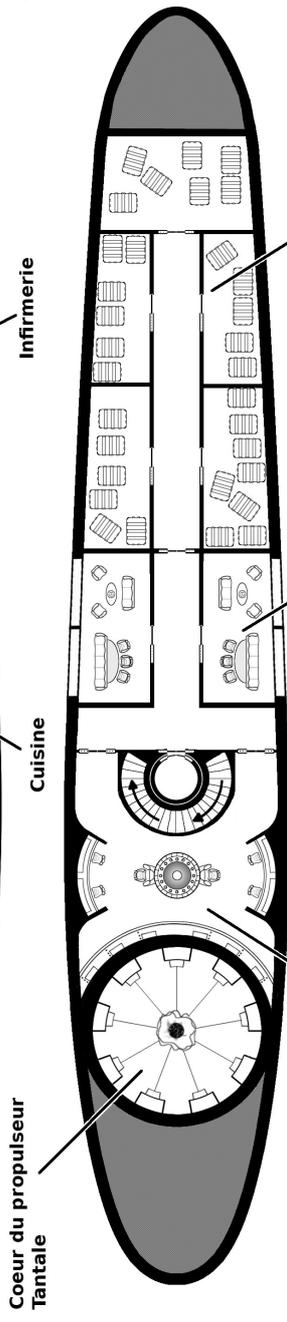
Pont A



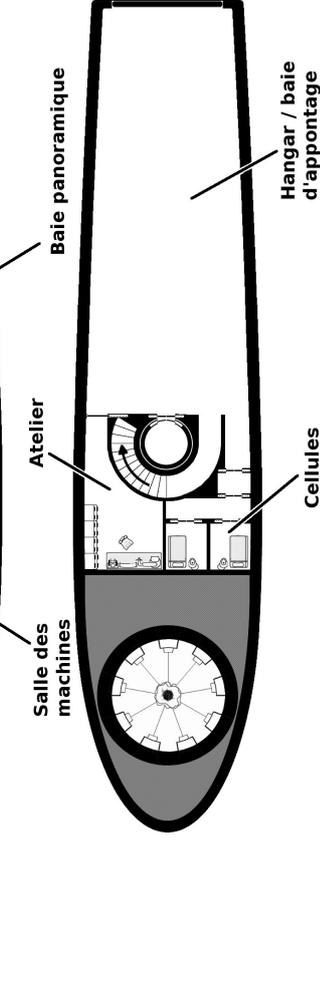
Pont B



Pont C



Pont D



Pont E

SSV SARATOGA

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

ÉQUIPAGE

THÉO " SNAKE " PEREZ

Humain, 30 ans, timonier du SSV Saratoga.

Grade : Enseigne de seconde classe.

Né sur Terre à Matamoros, une petite ville de l'UNAS en 2175. Il a intégré l'académie militaire à 15 pour devenir pilote de chasseur. On lui attribut rapidement le surnom de « Snake » car durant les exercices, ses attaques sont rapides, imprévisibles et mortelles. De plus, lorsqu'il est poursuivi, il est très difficile à suivre, car il arrive à se faufiler au milieu d'une flotte en formation serrée ou entre les structures présentes à la surface d'un cuirasser 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 possède des aptitudes exceptionnelles pour le pilotage.

La Navy 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 fini 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.

2198, à l'âge de 23 ans, sa formation est terminée. On lui confie le pilotage de la nouvelle frégate SSV Saratoga. Il intègre la 8ème flotte où il effectuera 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 excité 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.

OTYRUS VYTHAN

Turien, 32 ans, commandant en second du SSV Saratoga.

Grade : Lieutenant.

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 est mort en service, à bord du PFS Havincau qui fut détruit par les Moissonneurs durant la bataille de Palaven. Durant les raids terrestres des moissonneurs sur Palaven, il a prit les armes avec son frère aîné et sa sœur cadette, afin d'essayer de survivre. Son frère est mort sous ses yeux en le défendant, lui, sa mère et sa sœur, face à une attaque de récolteur. 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 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.

SOLAS NELON

Galarien, 31 ans, médecin de bord du SSV Saratoga.

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

Solas a donc très tôt fréquenté les différentes espèces galactiques et a trouvé leur diversité culturelle très intéressante. Exception faite des Hanaris et des Elcors, il a toutefois été frappé par leur ressemblance physiologique. Comment des créatures issues de mondes totalement différents peuvent au final se ressembler à ce point ?

Il s'est donc 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 travaux visant à comprendre s'il existe une loi naturelle qui ferait tendre les espèces vivantes vers une forme humanoïde bipède.

Il y a 1 ans, les crédits affectés à son unité de recherche furent coupées pour d'obscures raisons. Il fut contraint de se recycler et profita de ses compétences en xéno-biologie pour devenir 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 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

Humaine, 51 ans, ingénieur en chef du SSV Saratoga.

Grade : Lieutenant.

Elle a été ingénieur à bord du SSV Normandy sous le commandement de John Shepard.

Après des études brillantes en ingénierie physique et mécanique, elle est recrutée par l'Alliance et sert à bord du SSV Perugia, avec son camarade de promotion Kenneth Donnelly. Le Perugia participera à la bataille de la Citadelle.

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 association à une entreprise terroriste.

Shepard utilisera son statut de Spectre pour la faire libérer et la ré-intégrer 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. Elle a ensuite servi 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 avait 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

Humain, 41 ans, mécanicien en chef du SSV Saratoga.

Grade : Enseigne de première classe.

Sanjay est né sur Terre, à Kolhapur en Inde. Après des études de mécanique, avec la spécialité « Engins spatiaux », il est recruté dans une agence de voyages spatiaux pour assurer l'entretien des vaisseaux. La même année, la guerre du dernier cycle éclate. 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 de SSV Saratoga lorsque celui-ci sort des chantiers navals.

PHILIPPE CARLIER

Humain, 36 ans, chef de cuisine à bord du SSV Saratoga.

Né sur Terre, à Besançon en Union Européenne. Il a 16 ans et poursuit des études pour être 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.

Petit, il rêvait devant les films et jeux de guerre avec 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 très intéressant, même s'il trouve cela étrange et frustrant. En effet il ne peut goûter pratiquement aucun plat, la plupart étant toxiques pour un humain. Le goût serait de toute façon très loin des standards humains. Il cuisine donc « à l'aveugle », en suivant des recettes précises sans pouvoir apporter la moindre originalité ou touche personnelle.

