



John Shepard

lundi 29 décembre 2014, par [Sith](#)

Historique

John Shepard est un héros national de l'Union Méditerranéenne. C'est un grand guerrier et il a été mis en avant par ses supérieurs suite à l'échec de la Directive Exeter en Union Méditerranéenne.

C'est le fils naturel d'une grande sommité militaire de l'Union. Dès son plus jeune âge, il a été habitué à arpenter les bases militaires et à côtoyer les navires et les hommes qui les composent. À l'âge de 16 ans, il est intégré chez les officiers de l'Union et commande une unité de défense contre des raids pirates. Ce qui allait devenir le « Raid Skyllien », dû au nom du chef pirate Skyll qui voulait mettre à sac la cité d'Omeross, allait être la pire catastrophe de sa carrière. Les pirates étaient plus nombreux que prévu et la défense d'Omeross fut un désastre. Pour sauver la cité, Shepard dut se résigner à sacrifier son unité. Il fut le seul survivant. Ce raid le marqua à vie et Shepard, avec son intégrité et sa loyauté hors du commun envers l'Union, devint pragmatique, n'hésitant pas à sacrifier des soldats et malmener ses amis pour arriver à ses fins. Ceci dit, Shepard inspire les hommes et femmes sous son commandement et sait les motiver comme personne.

Suite à la découverte d'un entrepôt généticien avec de nombreuses technologies de pointe furtives, les chantiers navals de l'Union ont sorti un croiseur pour le commandant Shepard, le UN Normandy SR-2. Le nom de ce navire a été choisi après avoir trouvé des histoires sur l'ancien temps. On dit que le Normandy avait subi une attaque sans précédent et que ses courageux combattants avaient débouté une armée sanguinaire.

Au moment de prendre le commandant du UN Normandy SR-2, Shepard fut admis en tant que SPECTRE (Service du Premier Exécutif en Conflit, Tactique, Reconnaissance et Éradication). C'est le premier commandant accédant à ce titre dans la hiérarchie militaire.

Durant ses différentes missions, il alerta à plusieurs reprises sa hiérarchie sur la menace des Ternasets. Mais il ne fut jamais pris au sérieux. John Shepard affirme avoir eu plusieurs fois des contacts hostiles avec des Ternasets et s'en être sorti de peu à chaque fois.

Cet homme et son équipe sont adulés et il est devenu un outil de propagande pour enrôler des jeunes gens dans l'armée.

Personnalité

Le commandant Shepard est profondément humain mais sait être un meneur d'homme d'exception. Selon la vision du MJ et de la campagne ou du scénario en cours dans lequel il intervient, il pourra être pragmatique ou conciliant. Mais dans les deux cas, le commandant Shepard est un héros de guerre, un homme qui sait guider ses hommes sous son commandement. Comme dans le jeu vidéo, vous pouvez remplacer John par une Jane Shepard.

L'équipe de Shepard

N7 : Sous cette désignation, le commandant Shepard s'est constitué une équipe d'élite de commandos nommé N7. Le programme N7 permet de faire sortir les meilleurs soldats. La souplesse du



programme permet aux futurs soldats d'être multitâches et d'être intégré par la suite dans différentes unités. Actuellement, seul Shepard a des agents N7.

- Liara T'soni : Spécialiste en science qui possède des pouvoirs Polaris mineur

- « Joker » Moreau : Pilote d'exception de l'UN Normandy SR-2. Il est atteint d'ostéogénèse imparfaite.

- Ash Williams : Femme soldat spécialiste en armement embarqué

- Kaidan Alenko : Soldat ayant des spécialités de réparation de navire

- Garrus Vakarian : Ancien policier qui est rentré au service de l'armée.

- Jack : Ancienne prisonnière hégémonienne qui a un passé violent. Les hégémoniens ont effectué de nombreux tests sur elle à cause du pouvoir Polaris qu'elle possède.

- Miranda Lawson : Commandant en second du Normady SR-2

- Solus Mordin : Ancien commando de l'Union et médecin de l'équipage. Il est spécialisé en virologie et virus de stérilité.

UN Normandy SR-2 : Le UN Normandy SR-2 est une frégate modifiée permettant de recevoir une nouvelle technologie de propulsion généticienne : le propulseur Tantale. Celui-ci permet un bouclier anti-bruit autour du navire qui réduit toutes les tentatives de détection SonsCans de 6. Par contre, ce propulseur chauffe énormément et l'équipage peut souffrir de la chaleur. Cette technique peut être utilisée durant 2h cumulées avant que le Tantale coupe tout jus dans le navire. Pour les caractéristiques, prenez celle du navire de type Hypérion se trouvant dans le GT page 230.

Caractéristiques

