

MASS EFFECT

NOUVELLE ÈRE

Renaud Lottiaux



TABLE DES MATIÈRES

I	BACKGROUND	4
II	UNIVERS	9
III	RACES	16
IV	CLASSES	31
V	CARACTÉRISTIQUES	35
VI	TALENTS	39
VII	AVANTAGES	54
VIII	ÉQUIPEMENT	60
IX	RÈGLES	75
X	CRÉATION DE PERSONNAGE	86





I. BACKGROUND

CHRONOLOGIE OFFICIELLE

Chronologie officielle, telle que présentée dans l'univers créé par BioWare.

Age pré-conciliaire

- 48 000 : Les Prothéens, race ayant colonisée une majeure partie de la galaxie via les relais cosmodésiques, disparaissent mystérieusement, laissant derrière eux uniquement des ruines de cités jadis prospères et de nombreux artefacts.
- 1900 : Tuchanka, monde d'origine des Krogans, entre dans un hiver nucléaire, suite à l'utilisation outrancière d'armes de destruction massive lors d'une guerre planétaire. L'effondrement de la société Krogan qui en résulta aboutira la création de multiples clans rivaux de petites tailles.
- 580 : Après avoir développé le moteur supraluminique (SLM) grâce à la technologie Prothéenne, les Asaris commencent à explorer la galaxie, utilisant comme vecteur les différents relais cosmodésiques à leur portée. Ils finissent par trouver une grande station spatiale perdue dans la nébuleuse du Serpent : « la Citadelle »
- 520 : Les Galariens découvrent la citadelle et ouvrent des relations diplomatiques avec les Asaris.

Age Conciliaire antique

- 500 : **Fondation du conseil de la citadelle.** Les Asaris et les Galariens colonisent la citadelle et établissent la station comme le centre de la communauté galactique, dirigée par le « Conseil de la Citadelle ».
- 200 : Premier contact entre le conseil et les Volus. Création du crédit galactique par ces mêmes Volus. Création de l'ambassade Volus sur la citadelle.
- 180 : Premier contact entre les Butariens et le conseil. Création de l'ambassade Butarienne.
- 120 : Premier contact entre les Elcors. Création de l'Ambassade Elcor sur la citadelle.
- 80 : Premier contact avec les Hanaris. Création de l'ambassade Hanari sur la citadelle.
- 1 : Premier contact avec les Quariens. Création de l'ambassade Quarienne sur la citadelle.

Age de Guerre et rébellion

- 1 : **Guerre Rachni.** Premier contact avec les Rachnis, découvert lors d'une expédition visant à activer un relais cosmodésique menant sur un système inconnu. Début de la guerre Rachni.
- 80 : Les Galariens utilisent la race Krogan qu'ils viennent de découvrir pour faire de leur peuple les soldats du conseil de la citadelle contre les Rachnis. Début de la stratégie d'éradication des reines et des œufs Rachnis par les Krogans.
- 300 : Les Rachnis sont considérés comme éteints. En remerciement de leur aide face aux Rachnis, le

conseil de la citadelle offre aux Krogans un nouveau monde Eden pour se développer.

300 à 700 : Les Krogans se développent exponentiellement à travers la Galaxie, colonisant de nombreux nouveaux mondes. Les inquiétudes concernant leur rapide extension amènent à la création des forces SpECiales de Tactique et de REconnaissance (SPECTRE) de la citadelle.

700 : Rébellion Krogane : Les seigneurs de guerres Krogans vétérans issus de la guerre Rachni annexent des territoires appartenant aux autres races de la citadelle. Attaque de la colonie Asari Lusia. Demande de retrait des troupes Krogane de cette planète par le conseil de la citadelle, engendrant un refus des Krogans. Attaque préventive des Spectres contre les infrastructures Krogans : Début de la Rébellion Krogan.

Premier contact entre les Turiens et les Krogans, qui les attaquent immédiatement. Déclaration de guerre entre les Turiens et les Krogans. Alliance entre les Turiens et le Conseil de la citadelle pour répondre aux attaques Kroganes. Dévastation de nombreuses colonies Turiennes par les Krogans, via des armes de destruction massive. Utilisation par les Turiens du Génophage (arme biologique développée par les Galariens).

700 à 800 : Début du déclin de la population Krogane.

800 à 900 : Fin de la Rébellion Krogan, bien que des actions d'insurgés krogans ont continué pendant les décennies qui suivirent.

Les Turiens remplacent peu à peu les Krogans dans les missions militaires et de pacification du conseil.

Age d'expansion concilienne

900 : En remerciement de leurs actions lors de la rébellion Krogane, les Turiens se voient offrir une place au conseil de la citadelle.

1400 : Rakhana, monde d'origine des Drells, commencent à décliner sous la pression d'une industrie croissante et incontrôlée.

1600 : Premières rumeurs de l'existence des Récolteurs.

1895 : Guerre Geth. Les Geths, machines créées par les Quariens, prennent conscience et se révoltent contre leurs créateurs. Les Quariens sont rapidement dépassés et quasiment exterminés. Les survivants prennent la fuite à bord d'une immense flotte de vaisseaux hétéroclites : la « flotte nomade ».

Le conseil craint une attaque massive des Geths sur le reste de la galaxie mais il n'en est rien. Les Geths s'isolent sur Rannoch.

1896 : Le conseil de la citadelle ferme l'ambassade Quarienne pour sanctionner les Quariens de la menace qu'ils ont fait peser sur la galaxie.

Le conseil déclare illégal l'utilisation, la production et la recherche sur les IA.

2000 : Les Hanaris découvrent les Drells. Leur monde est à l'agonie et leur race ne disposant pas encore

de la technologie spatiale est menacée d'extinction. Les Hanaris organisent le sauvetage de 370.000 Drells, qu'ils installent sur Kahje. Les 11 milliards de Drells restant périront sur leur planète dans les 30 années suivantes.

2148 : Les humains découvrent des ruines Prothéennes sur Mars. Ils y découvrent la science des champs à effet de masse et mettent au point le voyage supraluminique.

2149 : L'humanité découvre un relais cosmodésique en orbite autour de Pluton. Jon Grissom est le premier humain à traverser un relais cosmodésique. L'humanité commence à explorer la galaxie et à coloniser de nouveaux mondes.

2157 : Guerre du premier contact. Premier contact entre Humains et Turiens : guerre du Premier contact. Alors que les Turiens préparaient une attaque massive contre l'humanité, le conseil de la Citadelle intervint pour apaiser la situation et mettre fin à ce conflit né d'un « malentendu ».

2165 : Ouverture de l'ambassade humaine à la Citadelle. Pour prouver leur volonté d'intégration, les humains renomment officiellement leur système solaire en Hélios et leur lune Sélénée.

2170 : Des esclavagistes Butariens attaquent la colonie Humaine de Mindoir.

2171 : Les Butariens demandent au conseil de contrôler l'expansion de l'humanité. Le conseil refuse. En réaction, les Butariens ferment leur ambassade.

2176 : Durant le Raid skyllien, des pirates et des esclavagistes Butariens attaquent Elysium, capitale humaine de la Bordure skyllienne.

2178 : En réponse au Raid skyllien, la flotte de l'Alliance élimine une armée d'esclavagistes de la lune de Torfan

GUERRE DU DERNIER CYCLE

2183

La colonie humaine d'Eden Prime est attaquée par des Geth. C'est le premier incident de la guerre du dernier cycle. Les Geths sont en réalité menés par le Spectre renégat Saren Arterius, lui-même sous l'influence de Sovereign, un Moissonneur.

Le commandant Shepard devient le premier Spectre Humain et prend le commandement du SSV Normandy pour traquer Saren.

Saren mène une attaque sur la Citadelle; Saren et Sovereign sont détruit grâce à l'intervention humaine, mais les pertes sont lourdes.

En remerciement pour avoir sauvé la citadelle et le conseil, l'humanité se voit offrir un siège au conseil. Elle devient la quatrième race à siéger, suscitant certaines jalousies.

Quelques mois plus tard, le SSV Normandy est assailli et détruit par une attaque des Récolteurs. Le commandant Shepard est déclaré mort.

2185

De nombreuses colonies humaines sont attaquées par la mystérieuse race des Récolteurs. Le corps de Shepard est ramené à la vie par le groupe pro-humain Cerberus grâce au projet Lazarre. Le dirigeant de cette organisation, l'Homme Trouble, charge Shepard de constituer une équipe pour attaquer la base des Récolteurs et construit le Normandy SR-2.

Shepard traverse le relais Oméga-4 pour atteindre la base des récolteurs et la détruit.

2186

Le commandant Shepard découvre que les Moissonneurs sont sur le point d'envahir la galaxie en passant par le relais Alpha. Il prend la décision de détruire le relais, ce qui a pour conséquence d'anéantir les planètes voisines où vivent plus de 100.000 Butariens.

Six mois plus tard, les moissonneurs commencent à envahir la galaxie en passant par l'espace Butarien. La Terre est attaquée par les Moissonneurs. Le commandant Shepard part aux quatre coins de la galaxie pour rassembler une armée afin d'éliminer la menace Moissonneur une bonne fois pour toutes.

Un remède au Génophage développé par la Galariens est utilisé pour s'assurer la coopération des Krogans.

Les moissonneurs sont anéantis grâce à une « super-arme » développée par la race éteinte des Prothéens. Cependant les pertes sont lourdes. Les Butariens ont été pratiquement anéantis. Toutes les autres races ont payé un lourd tribut, voyant leur population galactique chuter de 5 à 30 %. La plupart des colonies ont été détruites.

NOUVELLE ÈRE

Chronologie non officielle. Elle décrit les événements spécifiques à l'univers de « Mass Effect : Nouvelle Ère ».

Fin 2186

La situation humanitaire sur Khar-Shan est critique. Par manque d'eau, de nourriture et de soins, des millions de Butariens meurent de faim et de maladies. Des millions d'autres partent en exil aux quatre coins de la galaxie.

Situation identique sur la plupart des petites colonies Asari, Turiennes, Butariennes, Humaines et Volus. Ces peuples concentrant leurs efforts à aider les populations des mondes d'origine et des colonies les plus importantes, les petites colonies sont « oubliées » et sombrent dans le chaos.

2187

Les dizaines de millions de réfugiés Butariens mais également Humains, Volus et Elcors provoquent d'importants troubles sur les planètes où ils s'installent. Dans le meilleur des cas, ils sont parqués dans des camps ou expulsés. Dans le pire des cas, ils sont chassés par une population civile très hostile.

Les membres survivants de l'Hégémonie Butarienne lancent un appel à leurs compatriotes exilés pour leur demander de rentrer sur Khar'Shan afin de rebâtir leur monde. Poursuivant leur politique isolationniste malgré l'état catastrophique de leur civilisation, les Butariens continuent à limiter leurs contacts avec les autres races.

Le conseil vote la loi « Tevos », qui vise à aider les peuples galactiques à reconstruire leurs mondes natal, en levant un impôt exceptionnel sur les transactions financières et en organisant l'entraide entre les races.

En signe de main tendu vers les races organiques, les Geths proposent leur aide pour la reconstruction des mondes détruits. Encore méfiantes envers les créatures synthétiques et particulièrement les Geths, les races organiques refusent. Les Geths retournent à leur isolement sur Rannoch.

Des émeutes éclatent sur Terre et sur Thessia. Les pillages sont monnaie courante, des gangs se forment et des affrontements entre la population civile et les forces de l'ordre tournent à la guerre civile dans les zones les plus sinistrées.

Parallèlement, la piraterie spatiale explose, causée par d'anciens colons n'ayant trouvé que cette solution pour survivre.

Le Krogan Urdnot Wrex, qui était déjà une figure emblématique de son peuple, est auréolé de gloire suite à son intervention pour détruire le Génophage. Il profite de cette notoriété pour reprendre son rêve d'unification des clans, qu'il avait abandonné 300 ans plus tôt.

2188

Cette année marque le point culminant des désordres galactiques et sera qualifiée plus tard d'Année Pourpre, en référence au sang versé. La répression, principalement Turienne et Galarienne, contre les pirates est sanglante. Des corps expéditionnaires sont envoyés sur les petites colonies afin de tenter de rétablir l'ordre. Sur nombre d'entre-elles, des gangs se sont formés et ont prit le pouvoir. Les combats sont nombreux et meurtriers.

Sur Terre et sur Thessia, les autorités débordées par l'ampleur des tâches liées à la reconstruction et à la réorganisation des états n'a pas le temps de faire dans la finesse et la diplomatie. Les guerres civiles sont réprimées avec violence. La loi martiale est instaurée sur un dixième de Thessia et un cinquième de la Terre. A contrario, aucun incident majeur n'est à déplorer sur Palaven, la discipline et le sens de l'honneur typique des Turiens permet d'éviter les débordements et les émeutes.

2189

La situation sur les colonies s'améliore. Nombre d'entre-elles ont retrouvées le calme et les plus petites colonies ont été évacuées afin de rapatrier la population sur les mondes d'origine ou d'autres colonies plus importantes.

Les combats font encore rage sur certaines colonies, notamment des colonies Turiennes et Asaris. La piraterie cause toujours d'importants problèmes.

Sur Terre et sur Thessia, la situation s'est apaisée mais les guerres civiles ont laissé la place au terrorisme. Des groupuscules divers (religieux, ethniques, idéologiques...) profitent du chaos laissé par la guerre pour tenter de s'imposer dans certaines régions en déstabilisant le pouvoir en place.

Urdnot Wrex a rapidement rallié à lui de nombreux clans Krogans. Il souhaite instaurer un gouvernement Krogan afin de réorganiser et de reconstruire Tuchanka, et plus largement de restaurer la place des Krogans dans la communauté galactique.

2190

Le succès de la coopération militaire des races galactiques durant la guerre du dernier cycle conduit le conseil à créer un Ministère de la Défense Concilien (MDC). Un quart des forces militaires de chaque race doit servir directement sous les ordres du conseil. La Flotte Galactique Concilienne est sous les ordres du Sur-Amiral John Shepard. Cela n'est pas sans irriter de nombreux hauts gradés Turiens qui considèrent que la défense de la galaxie est l'affaire exclusive des Turiens. Pire, la nomination d'un humain et non d'un Turien à la tête de la Flotte Galactique est un camouflet inacceptable.

En remerciement pour leur soutien durant la Guerre du Dernier Cycle, les Quariens demandent au conseil un appuis militaire pour reconquérir Rannoch et anéantir la menace Geths, tant que ces derniers sont encore affaiblis. Cette demande reste lettre morte.

La loi interdisant les recherches scientifiques sur les IAs est étendue à la recherche sur les Moissonneurs. Toute recherche sur les épaves de Moissonneurs, pour quelque raison que se soit, est interdite. Les IAs créées par les humains (les IDA) sont désactivées.

2191

Urdnot Wrex se proclame « Chef Suprême » des Krogans et instaure le premier gouvernement Krogan depuis plus de 4000 ans : la « Coalition Krogane ».

En réaction à la loi interdisant les recherches sur les IAs, le lobby humain « Daneel » voit le jour. Il demande l'autorisation de la recherche sur les IAs et va plus loin en militant pour la reconnaissance de la civilisation Geth et prône leur intégration à la communauté Galactique. Les leaders « Daneéliens » sont principalement des philosophes et des chercheurs.

La colonie humaine de New Canton est attaquée par un commando Butarien qui fait un carnage dans une zone résidentielle civile. 250 civils sont tués. Cet acte est revendiqué par un groupe nommé « Bahak'Je Relag », ce qui signifie « Les enfants de Bahak » en Butarien. Ce nom fait référence à l'incident du système Bahak, causé par le Commandant Shepard. Les Butariens considèrent qu'il s'agit de l'événement qui a mit leur monde natal en première ligne des attaques des Moissonneurs et ainsi causé la destruction de leur civilisation. Sur ce point, ils n'ont pas torts.

2192

De nouveaux raids sont menés par le groupe « Bahak'Je Relag » sur plusieurs colonies humaines.

Hormis ces raids isolés, l'ordre et la sécurité a été rétabli sur la quasi totalité des colonies. Un grand nombre de petites colonies vidées de leurs populations sont désormais des colonies fantômes.

Sur Thessia, l'ordre est également revenu. Plus aucun territoire n'est soumis à la loi martiale. Sur Terre, les choses sont plus compliquées. Le terrorisme est encore très présent dans de nombreux pays et les autorités ont du mal à faire face.

2193

Début des guerres claniques sur Tuchanka. De nombreux clans attachés aux vieilles traditions s'allient autour de Jorag, nouveau leader du clan Gatatog pour lutter contre le gouvernement mis en place par Wrex. De nombreux

conflits éclatent aux frontières des zones sous le contrôle de la Coalition Krogane.

2194

De petites colonies Turiennes et Galariennes sont prises pour cibles par de petits commandos Krogans qui sèment la terreur et la mort parmi les civils. Ses actions sont menées par des extrémistes Krogans qui réclament vengeance pour le génophage.

Face à la difficulté de juguler la piraterie et l'émergence de nombreux groupes extrémistes, le conseil met en place les Groupes d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espace (GEIST). Ils sont construits sur le modèle des équipes multi-raciales de Shepard et sont dirigés par un Spectre.

2195

Les Butariens s'isolent complètement sur leur monde d'origine et déclarent que toute présence étrangère dans leur espace sera considérée comme hostile.

Un émissaire Quarien en visite sur la Citadelle afin de négocier à nouveau l'aide du Conseil pour reconquérir Rannoch est assassiné. L'attentat est revendiqué par les Daneéliens. L'organe officiel du Lobby Daneel condamne pourtant cette action et indique qu'elle est l'œuvre d'un individu isolé.

2196

Sur Terre, plus aucun territoire n'est soumis à la loi martiale. L'ordre est revenu même s'il existe toujours des poches contrôlées par des extrémistes divers.

Sur Dekunna, planète d'origine des Elcors et Irune, planète d'origine des Volus, la reconstruction est terminée.

Le Sur-Amiral Shepard échappe de justesse à une tentative d'assassinat perpétrée par le groupe « Bahak'Je Relag ».

2198

Fin des guerres claniques. Les clans fidèles à Wrex ont remportés de nombreuses victoires face aux clans Traditionalistes. Ces derniers ont déposés les armes. Certains ont décidés de rejoindre la Coalition, d'autres s'unissent au sein de l'Union Traditionaliste Krogane et commencent à s'opposer « pacifiquement » à la Coalition.

2199

Face à la nouvelle organisation des Krogans et par crainte de voir se reproduire leur expansion incontrôlée, le conseil met en place un « Haut comité aux Affaires Kroganes », provoquant un tollé général au sein de la Coalition Krogane.

Afin de calmer les esprits, le conseil offrent aux Krogans d'ouvrir une ambassade sur la citadelle et d'intégrer le Haut Comité. Urdnot Wrex fait un discours fondateur où il tend la main au Conseil afin d'apaiser la situation. Il proclame vouloir rendre aux Krogans la place qu'il leur est due, tout en veillant à contrôler l'expansion de son peuple pour le bien général.

2200

Une ambassade Krogane est ouverte sur la Citadelle. Urdnot Kaler est le premier ambassadeur à y siéger.

Le groupe de pression Volus « Korlack », initialement créé pour faire du lobbying afin que les Volus soit présents au conseil s'est peu à peu radicalisé et a prit pour cible les

Humains. En effet, nombre de Volus ont été ulcéré lorsque les Humains ont intégré le conseil, à peine 30 ans après leur arrivé dans la communauté galactique. Ils ont désormais un discours ouvertement anti-humains et ont fait scandale en demandant la création d'un « Haut comité aux Affaires Humaines ». Ils considèrent en effet que les humains sont plus à craindre que les Krogans. Ils accusent les humains d'être expansionnistes, arrogants, rebelles et individualistes. Le gouvernement Volus a prit ses distances avec ce groupe de pression, considérant leur position trop extrême et contre-productive.

2201

Sur Thessia et sur Palaven, la reconstruction est pratiquement terminée.

Dans la mouvance du groupe de pression Korlack, les Hanaris jusqu'ici très mesurés dans leur actions de politique extérieure tapent du poing sur la table et font part de leur mécontentement face à la place des humains au conseil. Ils accusent les humains de truster les plus hauts postes et mettent en garde contre leur comportement expansionniste. Ils demandent à ce que les humains quittent le conseil ou que le conseil soit élargi à toutes les races galactiques. Les discussions sont vives et les Hanaris menacent de fermer leur ambassade sur la citadelle.

2203

Durant un voyage officiel sur la citadelle, la navette de Urdnot Wrex explose. L'enquête officielle conclue à un accident, même si de nombreuses personnes pensent qu'il s'agit d'un attentat. Wrex n'ayant pas prévu sa succession, une période de trouble s'installe au sein de la Coalition. Jorgal Shag s'impose finalement comme nouveau Chef Suprême de la Coalition, mais il ne fait pas l'unanimité et plusieurs clans Coalisés font sécession. La coalition accuse l'Union Krogane d'être derrière cette « accident ». Une nouvelle guerre clanique est évitée de justesse mais la Coalition perd de son influence et les espoirs de voir les Krogans enfin s'unir sont sévèrement mis à mal.

2204

Sur Terre, la reconstruction est pratiquement terminée.

Les Quariens mènent une campagne éclair visant à détruire 2 stations spatiales Geth utilisées pour la construction de vaisseaux. Ils indiquent que les Geths sont en train de se militariser fortement et qu'il est urgent et vital d'agir. Cette action déclenche une mini crise diplomatique entre les Quariens et les autres races de la Citadelle. En effet, le Conseil condamne fermement cette attaque, indiquant qu'une guerre contre les Geths risquerait d'avoir des conséquences désastreuses pour les Quariens, mais également pour les autres races Galactiques. Les Daneéliens protestent ouvertement, indiquant que comme toutes les races, les Geths mettent en œuvre une politique de défense. Ils encouragent la voix diplomatique et renouvelle l'idée d'engager le dialogue avec les Geths. Suite à cette attaque, hormis la défense des stations visées, les Geths n'ont eu aucune réaction hostile.

2205

Aujourd'hui.



II. UNIVERS

La présentation de l'univers de Mass Effect dépasse de très loin le cadre de cet ouvrage. Pour cela, je vous invite à consulter les nombreux sites Internet qui regorgent d'informations, notamment :

[Wiki Mass Effect \(Français\)](#)

[Mass Effect Saga](#)

[Mass Effect Universe](#)

[Wiki Mass Effect \(anglais\)](#)

Ce chapitre présente le background spécifique de « Mass Effect : Nouvelle Ère » dont le joueur peut avoir connaissance. Un back-ground plus étendu et réservé au meneur de jeu est disponible dans un autre ouvrage.

Certains éléments importants du back-ground officiel sont également rappelés afin de les préciser et pour simplifier la tâche du meneur.

LE MDC

HISTOIRE DU MDC

TODO

LE CONSEIL DE SÉCURITÉ

Le « Conseil de Sécurité » est l'organe de décision du MDC. Il regroupe toutes les races fournissant des troupes à l'armée Concilienne. Le conseil est réuni lorsqu'un survient un problème de sécurité touchant l'espace Concilien.

Le Conseil de Sécurité est composé des membres suivants :

Asari : Amiral Belyna Vori.

Galarien : Amiral Alek Orin.

Turien : Général Phinnus Medyn.

Humain : Amiral Steven Hackett.

Krogan : Général Thax Argyas.

Volus : Amiral Solo Vorh.

Elcor : Général Ixil.

Hanari : Amiral Larkil.

LES UNITÉS GEIST

Organisation

Un Groupes d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce (GEIST) est avant tout un commando, constitué de combattants d'élites sélectionnés parmi les meilleurs individus de chaque race galactique. Cependant, on attend des Geist d'être bien plus que de simples commandos. Face à un problème, ils doivent trouver la meilleure solution, que celle-ci soit la force, la diplomatie, la manipulation ou la ruse. Ils doivent également être capables d'enquêter, espionner et agir en toute autonomie et discrétion sur des missions délicates.

Un groupe Geist est organisé autour d'un Spectre, généralement Humain, mais qui peut également être Asari ou Turien. Il est choisi pour ses compétences, mais

également pour son ouverture d'esprit, sa neutralité et sa bienveillance face aux races aliens.

Il est entouré de 4 ou 5 agents non Spectres. Ces agents ont donc moins de liberté d'action qu'un Spectre, mais peuvent transgresser la plupart des lois s'ils ont l'aval de leur chef. Au Spectre de répondre de ses actes et de ses décisions si le conseil estime qu'il est allé trop loin. Depuis que plusieurs Spectres (dont Saren) ont ternis la réputation des Spectres en abusant de leurs pouvoirs, le conseil les incite à plus de retenue. Durant ces 20 dernières années, plusieurs spectres ont été vigoureusement blâmés et l'un d'entre eux a même perdu son statut et a été traduit en justice.

Une Frégate est mise à la disposition de chaque groupe Geist afin qu'il puisse se déplacer facilement, rapidement et en toute discrétion. Il s'agit de Frégates Humaines et Turiennes de dernières générations disposant d'équipements sophistiqués, dont le système de camouflage SIC, permettant de dissimuler la chaleur émise par le vaisseau.

Histoire

En 2194, face à la difficulté de juguler la piraterie, les problèmes persistants dans les colonies et l'émergence de nombreux groupes extrémistes, le conseil a créé les unités Geist, suivant les recommandations du Sur-Amiral Shepard. Lorsque les Geist ont été créés, ils sont intervenus à de nombreuses reprises sur les dernières colonies rebelles. Ils avaient pour mission d'apaiser la situation de manière plus mesurée qu'en utilisant la force brute. En effet, sur la plupart des colonies, les rebelles étaient de simples citoyens qui s'étaient organisés pour survivre et qui avaient du mal à lâcher les rênes du petit pouvoir qu'ils avaient mis en place. La répression sanglante sur les colonies durant l'Année Pourpre n'avait fait qu'empirer les choses en radicalisant nombre de petits chefs locaux. Pour autant, la majorité d'entre eux ne méritaient pas d'être massacrés par des commandos militaires. Les Geist ont ainsi réussi à démêler nombre de situations tendues sur des colonies Humaines, Turiennes, Asaris et Volus, avec généralement des pertes limitées.

Les Geist ont également effectués de nombreuses missions visant à démanteler des groupes terroristes. Depuis la Guerre du Dernier Cycle, de nombreux mouvements extrémistes ont vu le jour, profitant du chaos de l'après-guerre pour s'organiser et monter en puissance. La plupart commettent des actes violents : attentats, assassinats, raids, etc. Les Humains sont souvent pris pour cibles par des Butariens mais également par des extrémistes Turiens ou Volus. Les Turiens et les Galaris ont subis de nombreuses attaques perpétrées par des Krogans. Les Quariens ont également été victimes de quelques attentats causés par des fanatiques Humains pro-Geths. Certains groupes, des "chasseurs de Geths", s'attaquent à de petites unités Geths afin de voler leur matériel pour le revendre au marché noir. Pour ces groupes, l'appât du gain n'est généralement pas le seul moteur. Une haine profonde des Geths les animent. Le conseil ne s'émeut pas spécialement du sort des Geths, mais il craint que ces actions répétées ne finissent par provoquer une réaction chez les Geths, dont les organiques pourraient avoir à souffrir.

Les Geist Aujourd'hui

Il existe aujourd'hui 15 unités Geist. 9 sont dirigées par des Humains, 4 par des Asaris et 2 par des Turiens. Les

humains sont donc sur-représentés, ce qui cause une nouvelle fois la colère de nombreuses races. Pourtant cette sur-représentation est simplement dû au fait que les humains disposent de tous les atouts nécessaires pour remplir ce rôle. Ils sont neutres vis-à-vis de la plupart des races, disposent d'une grande capacité d'adaptation, sont très polyvalents et forcent le respect des races galactiques. Enfin, l'expérience montre qu'ils font de très bons leaders au milieu d'un groupe composé d'aliens. Ils savent apaiser les tensions, créer une cohésion inter-espèce et tirer le meilleur parti des spécificités des races qui les entourent.

Le calme étant revenu sur les colonies, les unités Geist sont aujourd'hui utilisées pour démanteler des groupes extrémistes et réaliser des missions d'espionnage, de sécurisation et d'enquête sur des opérations secrètes très sensibles. Ces missions touchent souvent à la sécurité, voir à la paix galactique.

Création d'un groupe Geist

La création d'un groupe Geist est décidé par le MDC (Ministère de la Défense Concilien), lorsque le besoin s'en fait sentir. En pratique, c'est au Sur-Amiral Shepard que revient la décision de créer un nouveau groupe.

Il peut créer un nouveau groupe, mais également remplacer des membres lorsque cela est nécessaire (âge avancé d'un Galarien par exemple). Une fois le groupe créé, il dépend de l'amiral Padias Eldon, un Galarien qui supervise les missions de l'ensemble des groupes Geist.

Le chef de groupe est choisi parmi des spectres ayant fait leurs preuves. Il s'agit pour eux d'une promotion. Les agents quant à eux, sont sélectionnés sur dossier. Pour les candidats retenus, c'est un grand honneur, une reconnaissance de leur excellence.

GRADES MILITAIRES

Militaire du rang

Matelot / Soldat de seconde classe

Quartier maître de 1ère classe / Soldat de première classe

Quartier maître de première classe / Caporal

Sous-officier

Premier maître.

Maître Artilleur.

Maître principal.

Officiers

Enseigne de vaisseau de seconde classe

Enseigne de vaisseau de première classe

Lieutenant de vaisseau

Capitaine de frégate

Capitaine de croiseur

Capitaine de vaisseau / colonel

Contre-Amiral / General

Vice-Amiral

Amiral

Sur-Amiral

BIOTIQUE

Le terme « **biotique** » fait référence à l'aptitude de plusieurs formes de vie à créer des champs gravitationnels

en utilisant des nodules d'élément zéro intégrés dans les tissus de leur organisme. Ces aptitudes sont accessibles et augmentées par l'usage d'implants biotiques. Les individus disposant d'aptitudes biotiques, communément appelés « biotiques », peuvent renverser leurs adversaires à distance, les projeter dans les airs, générer des vortex gravitationnels et créer des barrières protectrices.

Les aptitudes biotiques peuvent être regroupée en cinq catégories : la télékinésie, consistant à soulever ou déplacer lentement des objets ; la tachykinésie, pour déplacer des objets avec vitesse ou violence ; la fortification, permettant au biotique de se protéger ; la destruction, permettant de produire des effets dévastateurs ; et l'amplification, consistant principalement à augmenter les caractéristiques physiques du biotique.

DEVENIR BIOTIQUE

On ne devient pas biotique, on naît biotique ! Toutes les Asaris sont naturellement biotiques à la naissance, mais elles ne choisissent pas toutes de développer leurs capacités. Au sein des autres espèces, les biotiques sont des individus qui ont été exposés *in utero* à de la poussière d'élément zéro (« ézo ») et ont développé des nodules d'ézo dans leur corps. Ces nodules peuvent générer des champs gravitationnels en réaction aux stimuli électriques du système nerveux.

L'exposition à l'ézo ne garantit toutefois pas comme résultat l'apparition d'aptitudes biotiques. Au contraire, de nombreux fœtus exposés ne sont pas affectés du tout alors que d'autres développent des tumeurs cérébrales ou des malformations physiques. Chez les humains, seul un nourrisson exposé à l'ézo sur dix développera des talents biotiques suffisamment puissants et stables pour mériter un entraînement. De plus ces aptitudes ne seront pas forcément permanentes.

Les personnes dont les aptitudes biotiques ont été identifiées doivent être équipées d'un amplificateur implanté chirurgicalement, souvent au moment de la puberté, afin de rendre leur talent suffisamment puissant pour être réellement utile. Ils doivent ensuite développer un contrôle conscient de leur système nerveux, ce qui est un apprentissage long et particulièrement difficile (sauf pour les Asaris qui disposent naturellement d'un certain degré de contrôle).

Toutes les races ne sont pas égales face à la biotique. La rareté et la puissance des biotiques est très variable suivant les espèces.

Asaris

Toutes les Asaris sont à divers degrés naturellement biotiques, et choisissent ou non de développer leurs capacités. Celles qui le font affichent habituellement de formidables pouvoirs. Elles n'ont pas besoin d'implants pour utiliser leurs aptitudes biotiques de manière efficace, pas plus qu'elles n'ont besoin d'un entraînement spécial pour acquérir le contrôle conscient de leur système nerveux : leur physiologie leur accorde cette possibilité dès la naissance. Les aptitudes biotiques sont un pré-requis pour les Asaris qui souhaitent effectuer leur service militaire. L'entraînement le plus exigeant est celui des Commandos Asari.

Galariens

Les biotiques Galariens sont peu courants et très prisés. L'armée Galarienne ne prendra pas le risque de les placer

en première ligne mais préfère les employer dans les services de renseignements. La puissance des biotiques Galariens est assez modeste. Les chances d'apparition de compétences biotiques stables pour un fœtus exposé est d'environ 1 %.

Turiens

Les biotiques sont également peu commun chez les Turiens et ne sont généralement pas plus puissant qu'un humain L3. Ils sont vus avec suspicion par les généraux Turiens et tendent à être relégués aux unités spéciales nommées "Cabales", où ils sont employés pour des missions clés. La fréquence des biotiques stables est la même que chez les Galariens.

Humains

Les biotiques humains sont rares mais leur puissance peut être pratiquement aussi élevé que celle d'une Asari. La puissance d'un biotique humain va fortement dépendre de la génération de son implant et donc de l'âge du biotique. Les biotiques humains sont considérés avec méfiance par la population, mais sont très appréciés au sein des forces armées.

Krogans

Les quelques Krogans biotiques sont extrêmement puissant et sont souvent en train de s'entraîner pour devenir des Maître de Guerre Krogan. Avant le génophage, les biotiques krogans enrôlés dans l'armée montait rapidement les échelons ; les autres soldats les craignaient, si bien qu'ils furent promus. Seuls 0,1 % des fœtus exposés aboutissent à un biotique stable.

Par le passé, les Krogans ont développé un procédé chirurgical conférant des aptitudes biotiques sans exposition à l'élément zéro, mais l'opération avait un très fort taux de mortalité. Après l'apparition du génophage, cette opération a été abandonnée et l'exposition de fœtus à l'ézo a pratiquement disparu. Les Krogans biotiques sont ainsi extrêmement rares... et extrêmement redoutés !

Quariens

Les biotiques Quariens sont extrêmement rares. On suppose que cela est dû à leur vie à bord de la Flotte Nomade. L'élément zéro est une ressource rare, probablement trop précieuse pour être 'dépensée' pour encourager le potentiel biotique des Quariens. Par ailleurs, les Quariens vivant à bord des vaisseaux, tout accident moteur suffisamment grave pour libérer de la poussière d'élément zéro serait également fatal à l'équipage.

Butariens

Il existe des biotiques chez les Butariens, généralement employés dans les troupes d'élite. Avant la guerre du dernier cycle, les Butariens étaient probablement la race disposant du plus grand nombre de biotiques (en dehors des Asaris). Nombre qui restait toutefois marginal au regard de la population Butarienne dans son ensemble.

Drells

Tous les Drells naissent avec un potentiel biotique, mais contrairement aux Asaris la maîtrise de leurs aptitudes n'est pas innée et demande un long et difficile entraînement. Ainsi la plupart des Drells ne sont pas « biotiques », même s'ils en ont le potentiel. Il n'existe pas d'implants pour les Drells.

Autres races

Il existe quelques exemples de biotiques chez les Volus et

les Vortchas. A ce jour, aucun biotique n'a été répertorié chez les Hanaris, ou les Elcors.

IMPLANTS

Tous les biotiques (sauf les Asaris et les Drells) cherchant à développer leurs aptitudes à un niveau utile sont équipés d'un implant cérébral électronique durant la puberté. Une fois celui-ci installé, il peut seulement être remplacé ou modifié par une dangereuse opération chirurgicale du cerveau, ce qui fait que la plupart des gens conservent le même implant toute leur vie.

La biotique étant relativement récente au sein de l'humanité, de nombreux humains sont équipés de vieux implants plus ou moins expérimentaux et performants. Les implants étant très délicats à remplacer, la génération d'implant est généralement lié à l'âge de l'individu : plus la personne est âgée, plus son implant est de génération ancienne. Chez les autres races, où la biotique est maîtrisée depuis plusieurs siècles, la question de la génération des implants ne se pose pas.

Il existe à ce jour 6 générations d'implants pour les humains :

- L1** (Dès 2163 – max 2) – Les biotiques équipés de ces implants peuvent manipuler de petits objets mais leurs aptitudes ne sont pas assez développées pour un usage offensif car les L1 ont été implanté après la puberté des sujets.
- L2** (Dès 2167 – max 5) - Les résultats de ces implants sont variables : certains L2 sont à peine plus fort qu'un L1, d'autres sont forts mais subissent de lourds effets secondaires (douleurs, troubles psychiques, etc.) tandis qu'un petit nombre est à la fois suffisamment fort et stable pour une usage offensif de leurs aptitudes, même si leurs implants induisent une certaine gêne.
- L3** (Dès 2170 – max 3) – La plupart des porteurs d'implants L3 sont stables avec une force modérée. La limite supérieure des L3 est inférieure à celle des L2, mais les L3 sont plus stable et sont dépourvus d'effets secondaires nocifs.
- L4** (Dès 2183 – max 4) - Un nouvel implant utilisé pour les enfants dans le cadre du « Projet Ascension »; cet implant utilise des amplificateurs biotiques avec des interfaces IV intégrées pour permettre un contrôle externe et ainsi renforcer les capacités de l'utilisateur.
- L5** (Dès 2184 – max 5) – Evolution de l'implant L4, il a rapidement remplacé son prédécesseur. Il s'agit du premier implant permettant d'atteindre la puissance de l'implant L2, avec des effets secondaires très rares et moins pénalisants. Il a connu un franc succès et a équipé de nombreuses unités d'élite.
- L6** (Dès 2190 – max 5) – Evolution mineure de l'implant L5. Il a fait chuter à moins de 1 pour 1000 les risques d'apparition d'effet secondaire. Tous les implants modernes sont basés sur le modèle L6.

CONDITIONS DE VIE

Les biotiques, même s'ils possèdent des capacités extraordinaires, doivent supporter quelques désagréments

mineurs. Le premier d'entre eux est la nutrition : l'énergie dépensée pour générer des champs gravitationnels biotiques fatigue le métabolisme et les biotiques sont donc connus pour leur insatiable appétit. La ration d'un soldat de l'Alliance est de 3 000 calories par jour ; les biotiques en ont besoin de 4 500, avec en plus une ration de boisson puissamment énergisante pour reprendre des forces après un combat.

Le deuxième inconvénient est l'accumulation de la charge statique. Tout comme un vaisseau, un biotique doit libérer l'électricité statique accumulée dans son corps. Les biotiques doivent donc s'habituer aux décharges d'électricité statique, fréquentes lorsqu'ils touchent du métal.

Enfin, chez de nombreuses races, les biotiques sont traités en parias. Les croyances populaires affirment qu'ils peuvent lire les pensées et prendre le contrôle des esprits. Pour les individus dont la religion ou la philosophie est fermement opposée aux manipulations génétiques ou cybernétiques, les biotiques représentent une corruption de l'espèce. L'armée est souvent la seule organisation qui accueille les biotiques à bras ouverts.

FORMATION

Les implants et amplificateurs ne fournissent aux biotiques que le potentiel pour créer des champs gravitationnels cohérents. C'est de leur formation que dépend leur capacité à concrétiser ce potentiel.

Les biotiques doivent développer un contrôle conscient de leur système nerveux afin de pouvoir envoyer des stimuli électriques aux nodules d'élément zéro intégrés dans leurs nerfs. En plus de leurs amplis et implants, ils sont formés à utiliser des dispositifs de bio-feed-back et des moyens mnémotechniques : un geste ou un mouvement musculaire donné déclenche alors une séquence nerveuse activant une capacité particulière.

Les biotiques sont généralement entraînés pour attaquer en groupes conséquents, armés de pistolet ou de fusil à pompe. Leurs tactiques favorites consistent à utiliser des « Projections » pour faire chuter les membres d'escouades, combiné à des « Déchirure » pour causer d'importants dégâts.

Certains biotiques sont entraînés pour le combat rapproché. Ils utilisent alors un art martial amplifié par l'utilisation la biotique, afin de décupler leur force et leur vitesse, tout en se protégeant avec des boucliers spécialisés pour le combat au corps à corps.

Les biotiques utilisent rarement d'armures lourdes, qui interfèrent avec leurs aptitudes, ce qui signifie qu'ils sont vulnérables aux attaques de mêlée.

TECHNOLOGIE

COMMUNICATION

Internet

A l'échelle d'une planète, les communications passent par Internet. L'internet du XXIII^e siècle est comparable à notre internet actuel, mais dispose d'une bande passante colossale et d'une latence plus faible et surtout plus stable qu'aujourd'hui.

Internet est devenu le seul et unique protocole de communication pour tous les flux de données, quels qu'ils soient : télévision, radio, téléphone, réseau, etc.. Les ondes ne véhiculent plus qu'un seul type de donnée : des données internet.

Extranet

A l'échelle d'un système planétaire et de la galaxie, les communications passent par l'Extranet. Il s'agit d'un système complexe qui relie les Internets grâce à différentes technologies.

Relais de communication

La première technologie utilisée est un vaste réseau de relais de communications à effet de masse. Il relie instantanément les différents Internets, permettant une communication en temps réel entre 2 points de la galaxie ayant accès à l'Extranet.

Cependant, le débit n'est pas suffisant pour satisfaire l'énorme demande générée par les centaines de milliards d'individus de la galaxie. Ainsi, un système de priorité est mis en place. La Citadelle, le MDC, la Flotte Galactique Concilienne et les Spectres disposent d'un accès prioritaire à la bande passante. Ils sont donc assurés de pouvoir communiquer instantanément à travers la galaxie, à partir du moment où ils se trouvent à proximité d'un relais.

Viennent ensuite les gouvernements et leurs armées qui revendent leur bande passante excédentaire aux grandes entreprises et riches particuliers. Les grands médias achètent alors cette bande passante pour diffuser du contenu. Des grandes entreprises utilisent également ce canal pour communiquer rapidement et à grande échelle à travers la galaxie.

Enfin, le reliquat de bande passante est laissé libre d'utilisation aux citoyens. En pratique, il ne reste pas grand chose et le simple établissement d'une communication téléphonique à longue distance peut prendre plusieurs heures, le temps qu'une fraction de bande passante soit allouée. Cependant, une fois la bande passante allouée pour une durée donnée, la communication est instantanée.

Drones de communications

Le second système utilisé pour relier les Internets est une importante flotte de drones de communications. Tels des facteurs de l'espace, ils voyagent de systèmes en systèmes via les relais cosmodésiques pour transférer d'énormes volumes de données d'un Internet vers un autre.

Ce système est très utilisé pour l'envoi de mail et pour la mise à jour des caches de données. Via ce canal, une donnée peut mettre quelques heures à plusieurs jours pour arriver à destination, suivant le nombre de relais à traverser.

Caches de données

Le dernier système utilisé est un réseau de gigantesques caches de données, stockant des données peu ou pas modifiées (bases de connaissances, « sites internets » dont le contenu évolue peu, etc.). Ils permettent de cacher localement les données en provenance des différents Internets. Ces caches sont mis à jour grâce aux drones de communication.

Ils permettent de consulter instantanément des données provenant des Internets distants. Ils peuvent cependant contenir des données périmées depuis plusieurs jours, le temps que les caches soient mis à jour.

Ansibles

Les Ansibles sont des systèmes de communication très avancés, permettant de communiquer instantanément entre 2 points de l'univers. Leur fonctionnement s'appuie sur le phénomène d'intrication quantique de particules et dispose de nombreux avantages :

La communication est instantanée, quelle que soit la distance.

Aucune infrastructure intermédiaire n'est nécessaire à son fonctionnement. Ainsi, la communication est possible depuis n'importe quel endroit de l'univers, même le plus reculé. En cas de conflit, l'ennemi ne peut pas empêcher la communication en détruisant les infrastructures de communication.

Les lois de la physique font qu'il est impossible de pirater la communication.

Elles présentent cependant des inconvénients de taille :

Seule une communication point à point entre deux terminaux fabriqués ensemble est possible.

Le débit est relativement faible.

Le coût de fabrication est exorbitant.

Ces contraintes font que les ansibles sont utilisées uniquement par le conseil, les gouvernements, les très grandes entreprises et les civils fortunés.

LANGUES

À l'instar de la culture humaine, marquée par de profondes disparités linguistiques, chaque race extraterrestre a sa propre panoplie de langages et dialectes. La plupart des individus ne parlent que leur langue maternelle et disposent pour le reste d'un équipement de traduction automatisée.

Maîtriser une langue étrangère sans traduction automatisée n'en reste pas moins un avantage aussi pratique que socialement valorisant et efficace.

TRADUCTION AUTOMATIQUE

D'un coût très abordable, cette technologie peut se présenter sous la forme d'un PDA, d'un micro-ordinateur intégré au textile ou monté en bijou, voire d'un implant subdermique. Sans ces traductions rapides et précises, il ne pourrait y avoir ni commerce ni culture galactique. Les gouvernements fournissent des mises à jours logicielles subventionnées qui s'installent "à la volée" par Extranet public, généralement lorsque l'utilisateur passe la douane d'un spatioport.

Pour autant, certains échanges doivent invariablement se faire par traducteur interposé : les Hanari, notamment, ne peuvent pas reproduire le langage oral des espèces humanoïdes, qui elles-mêmes seraient bien incapables de restituer la communication par bioluminescence des Hanari sans assistance informatisée. Les espèces récemment découvertes doivent attendre les résultats d'études linguistiques, d'une durée proportionnelle à l'abstraction de leur mode de communication, pour enfin bénéficier d'un traducteur automatisé.

Par ailleurs, bien que très efficace et précise, la traduction

automatique ne restitue pas toutes les nuances de langage et d'intonation. De plus elle introduit un décalage désagréable qui empêche de tenir une conversation fluide. En effet, les systèmes de traduction automatique doivent attendre de disposer de suffisamment de mots afin de bien saisir le sens d'une phrase pour la traduire correctement, exactement comme le fait un traducteur organique.

Pour cette raison, la plupart des systèmes éducatifs dispensent des cours de langues non locales.

LANGUES GALACTIQUES

Asari

Langue dominante : Haut Thessian.

Autres langues notables : aucune.

Galariens

Langue dominante : Galarien.

Autres langues notables : aucune.

Turiens

Langue dominante : Turien.

Autres langues notables : aucune.

Humains

Langue dominante : Anglais.

Autres langues notables : Mandarin, Espagnol, Indi, Arabe, Russe.

Krogans

Langue dominante : Aucune.

Autres langues notables : Weyrloc, Urdnot, Drau, Jorgal, etc...

Quariens

Langue dominante : Khelish.

Autres langues notables : aucune

Volus

Langue dominante : Leno.

Autres langues notables : Aucune.

Drells

Langue dominante : Rakhan

Autres langues notables : Aucune.

Elcors

Langue dominante : Elcor

Autres langues notables : Aucune

Hanaris

Langue dominante : Hanari (Impossible à utiliser par les non Hanaris)

Autres langues notables : Aucune

Butariens

Langue dominante : Camalan.

Autres langues notables : Aucune.

Vorchas

Langue dominante : Aucune

Autres langues notables : nombreuses langues locales.





III. RACES

RACES JOUABLES

ASARIS

Humanoïdes de morphologie féminine, asexuées, pouvant vivre plus de 1000 ans. Une des races les plus évoluées de la galaxie, qui excelle dans la diplomatie et la biotique. Les Asaris peuvent également être de redoutables guerrières.

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 parthénogenèse, en reliant leur système nerveux à celui d'un partenaire de sexe et d'espèce indifférents. La plupart des espèces considèrent les Asaris comme étant particulièrement attirantes. Les Krogans font parties des rares espèce à ne pas succomber au charme des Asaris, les considérant trop frêles et fragiles.

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.

Les Asaris cherchent instinctivement à maintenir l'équilibre des pouvoirs économique, politique et militaire. De tout temps, les Asaris ont étendu leur influence par leur supériorité culturelle et intellectuelle. Elles invitent les nouvelles espèces à rejoindre la communauté galactique en sachant que leurs idées et leurs convictions finiront invariablement par se propager.

Points forts

- Biotique
- Diplomatie

Relations inter-espèces

Neutre avec toutes les races.

Archétypes

Scientifique, diplomate, commando, serveuse, prostituée, mercenaire.

Asaris



Origine	Thessia
Population (millions)	33 000
Puissance économique	+++++
Puissance militaire	+++
Espérance de vie	1 100
Biotique (fraction pop.)	100 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Oui
Gouvernement	République Asari
Premier contact	-580

GALARIENS

Humanoïdes à tête longue et aux yeux globuleux. Ils sont assez frêles mais comptent néanmoins des combattants dans leurs rangs. Se sont d'excellents scientifiques et techniciens, faisant d'eux la race disposant de la technologie la plus avancée.

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, de l'ordre de 40 ans.

Durant la guerre Rachni, les Galariens ont accéléré le développement de l'espèce Krogane afin d'en faire des soldats ; quelques siècles plus tard, ils 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, leur mémoire eidétique et leur faculté à raisonner de façon non linéaire. Ces facultés leur procurent un don naturel pour la recherche et l'espionnage.

Les rares femelles Galariennes (10 % de la population) vivent par tradition cloîtrées sur leur planète d'origine. A leur tête se trouve une dynastie puissante de dirigeantes politiques, les Dalatraces, qui conviennent des orientations politiques. Si les mâles Galariens peuvent accéder à de grandes responsabilités dans les affaires, l'éducation ou l'armée, ils n'ont que peu d'ascendant politique.

Lors de la guerre du dernier cycle, les Galariens ont donné (à contre cœur) aux Krogans un antidote au Génophage afin de s'assurer leur soutien. Ils ont de ce fait donné à Urdnot Wrex une stature de héros et ont permis à la nation Krogane de pouvoir à nouveau croître et s'étendre.

Points forts

- Science et technologies
- Espionnage

Relations inter-espèces

- Détesté par les Krogans pour la création du génophage.
- Alliés fidèles des Turiens.
- Considèrent les Krogans comme une menace.

Archétypes

Scientifique, technicien, agent du renseignement, diplomate, militaire, mercenaire.

Galariens



Origine

Sur'Kesh

Population (millions)

21 000

Puissance économique

+++

Puissance militaire

+++

Espérance de vie

45

Biotique (fraction pop.)

0,001 %

Présence à la citadelle

Oui

Membre du conseil

Oui

Gouvernement

Union Galarienne

Premier contact

-520



TURIENS

Humanoïdes au corps carapacé mesurant plus de 2m. Leur monde d'origine, Palaven, est constitué d'un environnement rude qui leur a imposé une culture martiale et un gouvernement de type militaire.

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.

Les Turiens constituent une société autocratique qui prône discipline et sens de l'honneur. La culture Turienne valorise le sens des responsabilités individuelles : c'est ce « sens de l'honneur Turien » qui fait l'admiration des autres espèces. L'éducation Turienne apprend à assumer chaque décision, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

La société Turienne comporte 27 « grades de citoyenneté » : au bas de l'échelle, les civils, c'est-à-dire les races inféodées et les enfants. Au sommet se trouvent les Primarques, qui dirigent chacun un secteur des colonies.

La société Turienne toute entière est axée sur l'armée. La police militaire remplit une fonction de police civile ; les corps d'ingénieurs construisent et entretiennent les spatioports, les écoles, les usines de traitement des eaux ainsi que les centrales de production d'énergie.

Leur sens de l'honneur exceptionnel, leur entraînement et leur société entièrement tournée vers l'armée font des Turiens les meilleurs soldats et la première force militaire de la Galaxie.

Néanmoins, leur propension au sacrifice pour la collectivité fait des Turiens de piètres hommes d'affaires. Pour compenser cette lacune, ils ont vassalisés la race des Volus à qui ils offrent une protection militaire en échange de leur expertise fiscale.

En 2157, les Turiens ont surpris une nouvelle race alien (les Humains) en train d'activer un relais cosmodésique en sommeil, action formellement interdite par le conseil. En représailles, ils ont immédiatement ouvert le feu, déclenchant ce que les Turiens appellent l'« Incident du relais 314 ». Bien que la guerre ait été de courte durée, les deux camps se sont regardés en chiens de faïence durant des années. Mais depuis la « Guerre du Dernier Cycle », les deux espèces ont fait table rase du passé. Une certaine rancœur persiste toutefois chez certains anciens combattants ou chez quelques extrémistes ou xénophobes des deux camps.

Points forts

- Combat.
- Sens moral.

Relations inter-espèces

- Détestés par les Krogans pour l'utilisation du Génophage.
- Alliés fidèles des Galariens, des Asaris et des Volus.
- Quelques traces de rancœur et de jalousie envers les humains.

Archétypes

Militaire, agent des forces de l'ordre, garde du corps, mercenaire.

Turiens



Origine

Palaven

Population (millions)

26 000

Puissance économique

+++

Puissance militaire

+++++

Espérance de vie

150

Biotique (fraction pop.)

0,001 %

Présence à la citadelle

Oui

Membre du conseil

Oui

Gouvernement

Hiérarchie
Turienne

Premier contact

700

HUMAINS

Les humains, derniers arrivés sur la scène Galactique, sont reconnus pour leur polyvalence et leur capacité d'adaptation. Leurs détracteurs les considèrent trop ambitieux et individualistes.

Les Humains, sont la dernière espèce à avoir rejoint la communauté galactique et sont certainement de ceux dont l'expansion et le développement fut le plus rapide. A peine 50 ans après leur premier contact, les Humains sont devenus des acteurs incontournables de la vie galactique et constituent la quatrième race à faire partie du Conseil, au coté des Asari, des Galariens et des Turiens. Cette ascension fulgurante n'est pas sans générer des jalousies au sein de races plus anciennes, comme les Volus ou les Hanaris.

En 2148, sur Mars, les explorateurs humains ont découvert un poste d'observation Prothéen en ruine. De là, il découvrirent des renseignements sur un relais de masse en orbite autour de Pluton, et réussirent à ouvrir le relais Charon. Les humains se sont alors étendus à d'autres systèmes, en ouvrant tous les relais de masse qu'ils pouvaient trouver.

En 2157, les Humains sont entrés dans la communauté galactique après un conflit bref mais intense avec les Turiens, connus par les humains comme la « Guerre du Premier Contact ». Le conflit a commencé quand les Turiens ont attaqué une flotte humaine qui essayait d'activer un relais de masse (action illégale conformément à la loi du Conseil de la Citadelle) et ont ensuite occupé la colonie humaine de Shanxi.

Le conflit a rapidement attiré l'attention du Conseil de la Citadelle. Conscient que les Humains avaient agi par méconnaissance des lois du Conseil et que les Turiens avaient réagi trop promptement, le conseil négocia un traité de paix. Dès lors, les Humains ont rapidement étendu leur influence.

Les Humains ont joués un rôle central lors de la guerre du dernier cycle. La plupart des races considèrent qu'ils ont sauvé la Galaxie de la menace des Moissonneurs en œuvrant pour unifier les forces galactiques. Le commandant John Shepard est considéré par tous comme un héros de guerre et se trouve désormais à la tête de la Flotte Galactique Concilienne.

Les humains sont considérés comme étant intelligents, anormalement ambitieux, disposant de grandes capacités d'adaptation, très individualistes et donc, imprévisibles. Ils ont une grande curiosité et une soif de connaissances intarissable.

Points forts

- Adaptabilité.

Relations inter-espèces

- Considérés comme des héros par la plupart des races.
- Jaloués par de nombreux Volus et Hanaris.
- Quelques traces de rancœur chez les Turiens.
- Haïs par les Butariens.

Archétypes

Aucun. Les humains sont les couteaux-suisse de la galaxie !

Humains



Origine	Terre
Population (millions)	11 000
Puissance économique	++
Puissance militaire	+++
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0,001 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Oui
Gouvernement	Alliance Intergalactique
Premier contact	2157

QUARIENS

Les Quariens sont un peuple nomade vivant au sein d'une gigantesque flotte. Ils sont reconnus pour leur ingéniosité et leur talent pour la technologie, notamment les intelligences virtuelles et artificielles.

Il y a trois cents ans, les Quariens créèrent les Geths, des androïdes à l'intelligence rudimentaire, pour servir de main d'œuvre. Mais les Geths devinrent peu à peu conscients de leur servitude, et se rebellèrent contre leurs maîtres. Ils prirent possession de Rannoch, la planète mère des Quariens, qui furent contraints à l'exil.

Depuis, les Quariens vivent à bord de la « Flotte Nomade », véritable caravane de 50.000 vaisseaux constituant la plus importante flotte de la galaxie. Elle regroupe 17 millions de Quariens, vivant dans des conditions difficiles par manque d'espace et de ressources. Les Quariens vivent entassés les uns sur les autres et doivent faire preuve d'ingéniosité pour utiliser au mieux les ressources et l'espace disponibles.

Vers leur adolescence, les Quariens entament un rite initiatique appelé « pèlerinage », qui consiste à quitter temporairement la flotte pour trouver et ramener des ressources utiles. Ils ne peuvent rejoindre les leurs qu'après avoir accompli ce rite.

Les Quariens sont mal vus par les autres races, d'une part pour leur état de nomades, qui les fait passer pour des voleurs, des charognards ou des mendiants, et d'autre part pour avoir créé les Geths.

Vivant dans des vaisseaux aseptisés depuis des siècles, le système immunitaire des Quariens s'est amoindri, les rendant dépendants des systèmes de décontamination. Ainsi, ils portent en permanence leurs combinaisons étanches afin de se protéger des infections.

Détail intéressant, le nom d'un Quarien est très important pour la communauté, et se construit comme suit : prénom + nom du clan + titre + nom de vaisseau. Avant leur pèlerinage, les Quariens portent le titre « nar » et indiquent leur vaisseau de naissance. Après leur pèlerinage, ils portent le titre « vas » et indiquent le vaisseau sur lequel ils servent. Dans un contexte officiel, les deux titres doivent être énoncés.

En raison de conditions de vie précaires et d'un rationnement permanent, le gouvernement Quarien est plus ou moins autocratique. La Flotte nomade est dirigée par l'Amirauté, une commission de cinq officiers militaires conseillés par un corps législatif, le Conclave.

Les compétences techniques des Quariens sont indéniablement leur meilleur atout. Bon nombre d'entre eux sont des mineurs, des ingénieurs et des techniciens très expérimentés.

Points forts

- Technologie.
- Débrouillardise.

Relations inter-espèces

- Considérés comme des parias par la majorité des espèces.
- Les humains sont plutôt bienveillants envers eux.

Archétypes

Pilote, technicien, ingénieur, mineur.

Quariens



Origine

Rannoch

Population (millions)

17

Puissance économique

-

Puissance militaire

+

Espérance de vie

120

Biotique (fraction pop.)

0 %

Présence à la citadelle

Oui (2190)

Membre du conseil

Non

Gouvernement

Amirauté /
Conclave

Premier contact

-1

KROGANS

Espèce massive mesurant plus de 2,30m, au tempérament sanguin et impulsif. Ils sont extrêmement résistants et disposent d'une force et d'une endurance hors du commun, faisant d'eux des combattants exceptionnels.

Lorsque les Galariens les découvrirent en l'an 80, les Krogans survivaient tant bien que mal à l'hiver nucléaire qu'ils avaient eux-même provoqué. Les Galariens leur apprirent alors à utiliser et à développer les technologies modernes afin qu'ils servent de soldats dans la Guerre Rachni. Ils reçurent en récompense de nouveaux mondes à coloniser.

Les Krogans connurent alors une explosion démographique sans précédent et se lancèrent à la conquête des planètes voisines, pourtant déjà habitées. Cette Rébellion dura près d'un siècle et prit fin soudainement, lorsque les Turiens utilisèrent le « génophage », une arme biologique conçue par les Galariens qui limite les naissances Kroganes viables à une pour mille. Dès lors, la population Krogane déclina et frôla l'extinction.

Lors de la Guerre du dernier cycle, Urdnot Wrex négocia l'aide des Krogans en échange d'un remède contre le génophage. Les Galariens y consentirent à contre cœur, mettant fin au déclin de l'espèce. Wrex devint alors un héros pour tout le peuple Krogan, réussissant pour la première fois depuis des millénaires à unir les clans au sein d'une coalition structurée. La jeune « Coalition Krogane » a cependant été fortement fragilisée par la mort de Wrex. Aujourd'hui, les tensions au sein de la coalition sont vives et le chaos politique proche.

Rudes et âpres, les Krogans ne respectent qu'une seule chose : la force. Égoïstes et brutaux, ils obéissent au principe de la loi du plus fort.

D'un point de vue physique, ils possèdent plusieurs exemplaires de leurs organes vitaux, leur permettant d'en perdre un ou deux de chaque sans en pâtir. Couplée à leur « rage du sang », aptitude qui les rend insensibles à la douleur en cas de frénésie, leur physiologie en fait des combattants exceptionnels, redoutés jusqu'aux confins de la galaxie. Les Krogans portent sur le dos une bosse servant au stockage d'eau et de graisse les aidant à survivre pendant les périodes de disette.

Nombreux sont ceux qui pensent que les Krogans sont des brutes décérébrées. Il n'en est rien, les Krogans sont aussi intelligents que les autres espèces. Mais le génophage et les incessantes luttes de clans ont laissé peu de place au développement de leur civilisation. Ils comptent cependant dans leurs rangs de nombreux spécialistes tels que des scientifiques, médecins, ingénieurs, etc...

Points forts

- Combat.
- Capacité de survie.

Relations inter-espèces

- Détestent les Galariens et les Turiens
- Considèrent avec méfiance toutes les autres races

Archétypes

Combattant, chef de clan, technicien, chaman, mercenaire.

Krogans



Origine

Tuchanka

Population (millions)

2 000

Puissance économique

-

Puissance militaire

+

Espérance de vie

1 000

Biotique (fraction pop.)

Quasi nulle

Présence à la citadelle

Oui (2200)

Membre du conseil

Non

Gouvernement

Coalition Krogane

Premier contact

80

RACES NON JOUABLES

Les races suivantes sont considérées non jouables soit parce qu'elles sont intrinsèquement inadaptées pour être intégrées dans une équipe (Elcor, Hanari), parce qu'elles n'ont pas de relations avec la communauté galactique (Butarien, Geth, Vortcha), ou parce que le background dont nous disposons est trop faible pour pouvoir jouer ce type de personnage sans les limiter à des caricatures (Volus, Drell).

VOLUS

Humanoïdes trapus et de petite taille, les Volus sont reconnus et appréciés pour leur compétences commerciales.

Bien que les Volus fassent partie intégrante de la Citadelle, ils sont également inféodés aux Turiens. Il y a plusieurs siècles, en effet, ils furent volontairement absorbés dans la Hiérarchie, troquant leurs dons de commerçants contre la protection militaire Turienne.

La planète d'origine des Volus, Irune, est située au-delà de la zone habitable de son étoile. Elle est dotée d'une atmosphère à effet de serre à haute pression qui retient suffisamment de chaleur pour permettre un développement biologique à base d'ammoniac. Pour interagir avec d'autres espèces, les Volus doivent porter des combinaisons pressurisées, car une atmosphère principalement constituée d'azote ou d'oxygène leur serait nocive.

Les Volus sont physiquement la race la moins puissante et endurante de la Citadelle, ils mesurent 1,20m à 1,30m pour 20kg à 35kg. Ils ont cependant un don pour le commerce et le font partager à toutes les autres espèces. Les Volus ont une culture tribale reposant sur un système de troc de terres, et même d'individus, qui leur permet d'acquérir un statut social. Cette culture d'échange de biens explique leur penchant naturel pour le commerce. Ce sont en effet les Volus qui sont à l'origine des lois économiques galactiques, et ce sont eux qui surveillent et gèrent l'économie de la Citadelle.

Relations inter-espèces

- De nombreux Volus jalouent les humains.
- Alliés et sous la protection des Turiens.

Volus	
	
Origine	Irune
Population (millions)	9 000
Puissance économique	++++
Puissance militaire	-
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0,000 1 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Protectorat Volus
Premier contact	-200



ELCORS

Les Elcors sont une race massive et d'apparence austère et lente. Ils sont peu présents en dehors de leurs mondes et colonies.

Les Elcors sont une espèce de la Citadelle originaire de Dekuuna, une planète à pesanteur élevée. Ce sont des créatures massives (presque quatre mètres pour une tonne), dotées de quatre pattes musculeuses pour plus de stabilité. Les Elcors se déplacent lentement, conséquence de leur environnement naturel où la moindre chute peut être fatale.

La pensée Elcore, réfléchie et conservatrice, semble elle-même affectée par cette extrême pesanteur. Les Elcors parlent sur un ton pesant et monocorde ; ils utilisent toute une gamme d'odeurs, de signaux subvocaux et de mouvements à peines perceptibles, pour exprimer des émotions qui feraient passer un discret sourire humain pour une explosion de feux d'artifice. Leur subtilité pouvant être aisément mal interprétée par les autres espèces, les Elcors indiquent souvent expressément leur état d'esprit pour signifier qu'ils sont sarcastiques, amusés ou en colère.

Les Elcors commençaient à peine l'exploration spatiale lorsqu'ils sont entrés en contact avec les Asaris. Avec leur aide, les Elcors ont découvert leur premier relais cosmodésique et ont établi des routes commerciales avec la Citadelle. Les Elcors sont rapidement devenus une des races les plus étendues de l'espace Concilien. Cependant, les Elcors préfèrent vivre dans leurs colonies plutôt que de voyager à travers la galaxie, ce qui peut expliquer que l'on rencontre peu d'Elcors sur la Citadelle et dans les autres mondes.

Les Elcors sont un peuple migratoire par nature. Cela se reflète dans leur choix de capitales jumelles sur leur monde natal, une pour la saison des pluies et une pour la saison sèche. La technologie moderne a rendu cette tradition obsolète, mais les Elcors continuent à la pratiquer.

Relations inter-espèces

- Neutres avec toutes les races.
- Quelques rares Elcors jalouent les humains.



Elcors



Origine	Dekuuna
Population (millions)	3 000
Puissance économique	++
Puissance militaire	-
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Tribunaux de Dekuuna
Premier contact	-120

HANARIS

Une des rares espèces non-bipède de la Citadelle, et originaires de Kahjé, les Hanari sont connus pour leur extrême politesse et le culte qu'ils vouent à la civilisation éteinte des Prothéens.

Les Hanaris mesurent 1,70m, ont l'apparence de « méduses lumineuses » et sont relativement légers. Créatures non vertébrées, vivant des océans de Kahjé et communiquant grâce à un langage basé sur la bio-luminescence, les Hanaris doivent utiliser de nombreux dispositifs technologiques pour se déplacer hors de l'eau et communiquer avec les autres espèces. Cette forte contrainte fait que les Hanaris se déplacent peu en dehors de leur monde d'origine.

Ils s'expriment avec précision et s'offusquent au moindre écart de langage. Les Hanari qui sont amenés à fréquenter les autres races suivent d'ailleurs des entraînements spéciaux afin de corriger leur propension à s'offusquer des propos inconvenants.

Chaque Hanari a deux noms : un nom d'usage, connu de tous, et un nom intime qu'il réserve à ses proches. Tant qu'un interlocuteur ne connaît pas son nom intime, un Hanari ne parlera jamais de lui-même à la première personne. Tout manquement à cette règle serait considéré comme égoïste par les Hanari, qui préfèrent le truchement des tournures passives, d'explétifs ou du pronom impersonnel "on".

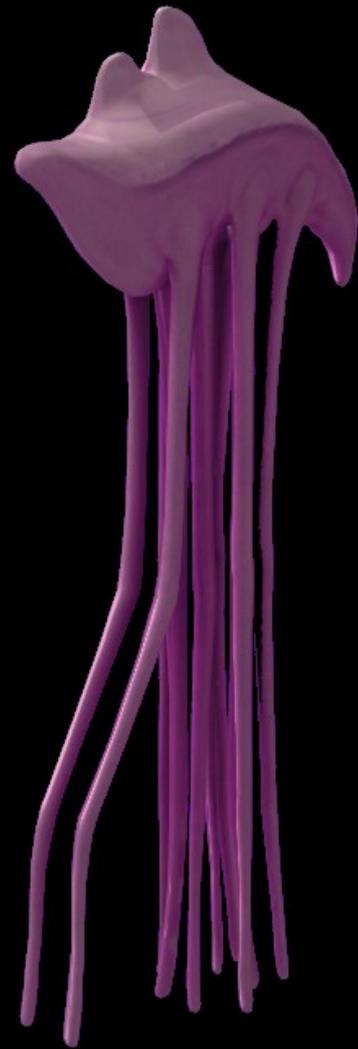
Il existe de nombreuses ruines Prothéennes sur Kahjé et c'est la raison pour laquelle les Hanaris vénèrent les Prothéens : ils pensent en effet que cette ancienne civilisation leur a apporté l'illumination en leur offrant la parole.

Il y a plusieurs siècles, les Hanaris ont découvert les Drells, sur leur monde d'origine, Rakhana. La société Drell étaient en train de s'effondrer sous le poids d'une importante surpopulation et de guerres pour la maîtrise des maigres ressources restantes. Les Hanaris ont secourus plusieurs centaines de milliers de Drell en les installant sur Kahjé et ont laissé le reste du peuple Drell s'éteindre dans la guerre et la famine. Les Drells sont désormais inféodés aux Hanaris, qu'ils servent avec fierté.

Relations inter-espèces

- Neutres avec toutes les races.
- Alliés et « sauveurs » des Drells.
- Quelques rares Hanaris jaloussent les humains.

Hanaris



Origine

Kahje

Population (millions)

5 000

Puissance économique

+

Puissance militaire

-

Espérance de vie

?

Biotique (fraction pop.)

0 %

Présence à la citadelle

Oui

Membre du conseil

Non

Gouvernement

Primauté
Éclairée

Premier contact

-80



DRELLS

Race humanoïde semblable à des lézards. Il ont été sauvé de l'extinction par les Hanaris, qu'ils servent désormais sur leur monde d'origine : Kahjé.

Leur aspect est très semblable à celui des Humains ou des Asari, mais leur tissu musculaire est légèrement plus dense que celui des Humains, ce qui leur confère une force supérieure.

Il y a huit siècles, l'aride Rakhana, le monde d'origine des Drells, amorçait son rapide déclin en raison de la surexploitation industrielle. Forts d'une population de 11 milliard d'âmes mais privés de toute capacité de voyage interstellaire, les Drells auraient été voués à l'extinction sans l'intervention des Hanaris.

Suite au premier contact, les Hanari consacrèrent dix longues années à évacuer 375 000 Drells volontaires jusqu'à Kahje, leur propre planète. Les Drells qui restèrent sur place périrent sur leur monde agonisant, s'entre-tuant pour les maigres ressources qui subsistaient encore. Aujourd'hui, seuls quelques milliers survivent sur Rakhana, dispersés en plusieurs enclaves de quelques centaines d'habitants.

Les Drells étant issus des terres arides et rocailleuses de Rakhana, le monde Hanari de Kahjé, humide et tapissé d'océans, ne leur est guère hospitalier, sauf réfugiés à l'abri d'une cité-dôme à climat contrôlé. En raison des profondes disparités bio-topiques entre les deux espèces, la principale cause de mortalité des Drells sur Kahje est une infection pulmonaire appelée syndrome de Képral. Moins d'une génération après l'arrivée des Drells sur la planète, la maladie développa une résistance aux antibiotiques Hanaris ainsi qu'à d'autres modes de traitements évolués. Une fois l'infection contractée, la mort est lente mais inéluctable.

Les Drells appartiennent à la communauté galactique depuis presque deux siècles. La plupart sont établis sur Kahje, satisfaits de cohabiter avec leurs hôtes Hanaris. Ceux d'entre eux qui quittent le giron Hanari aspirent à l'aventure. Dotés par les Hanaris d'une perception aiguë du langage corporel inter-espèces, les voyageurs Drells solitaires écument la galaxie en quête de nouvelles espèces, adoptent leur culture et ne retournent que rarement sur Kahje. Ces Drells nomades se comptent par milliers; dispersés partout dans la galaxie, ils coulent pour la plupart une existence paisible.

Sur Kahje, les Hanari ont offert aux Drells l'opportunité d'une vie prospère. Bien que les étrangers, voire certains Hanari, considèrent les Drells comme des associés de second rang (voire de vulgaires serviteurs), les Drells se sont intégrés à tous les niveaux de la société Hanari au titre de citoyens aussi respectés que productifs.

Relations inter-espèces

- Neutres avec toutes les races.
- Alliés et serviteurs volontaires des Hanaris.

Drells



Origine	Rakhana
Population (millions)	0,45
Puissance économique	-
Puissance militaire	-
Espérance de vie	90
Biotique (fraction pop.)	7 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Gouvernement Hanari
Premier contact	2000

BUTARIENS

Espèce humanoïde dotée de 2 paires d'yeux. A l'image des Humains, les Butariens sont très polyvalents et ambitieux. Ils ont été pratiquement exterminés lors de la guerre du dernier cycle.

La société Butarienne était organisée en castes. Ce système conduisait nombre de Butariens des castes inférieures à fuir leur planète d'origine et à vivre de la piraterie. Les Systèmes Terminus étaient ainsi infestés de pirates et d'esclavagistes Butariens alimentant le stéréotype du Butarien hors-la-loi. Pourtant, il est important de noter que ces criminels ne représentaient pas les citoyens ordinaires et leur comportement était fortement répréhensible par le gouvernement Butarien.

Le langage corporelle est une partie importante de la société Butarienne. Les interactions sociales entre Butariens des castes élevées sont d'ailleurs particulièrement subtiles et raffinées.

La civilisation Butarienne n'avait rien à envier aux autres races. D'une certaine manière, les Butariens étaient proches des Humains : polyvalents, ambitieux et individualistes. Par ailleurs leur société maîtrisait aussi bien les sciences que le commerce ou l'art de la guerre. Pourtant, les Butariens ont toujours eu du mal à s'intégrer au sein de la communauté Galactique, et ont été au cœur de plusieurs conflits avec les Galariens, les Asaris et récemment les Humains.

Les relations entre les Butariens et les Humains se sont rapidement dégradées jusqu'à l'installation d'une haine profonde et durable chez les Butariens. Les premiers heurts ont eu lieu en 2160, lorsque l'Alliance entreprit une colonisation agressive des mondes de la Bordure Skylienne, où les Butariens étaient installés depuis des décennies. En 2171, ces derniers exigèrent que le Conseil déclare la Bordure zone d'intérêt Butarienne. Le Conseil refusa, déclarant les mondes inhabités de la région ouverts à la colonisation humaine. En signe de protestation, les Butariens fermèrent leur ambassade à la Citadelle et coupèrent tous les ponts avec le Conseil. Ils se retranchèrent et s'isolèrent dans leurs mondes et colonies, tout en organisant des raids contre les intérêts Humains.

En 2186, afin de retarder l'invasion des Moissonneurs, le commandant Shepard décida de détruire le Relais Alpha, entraînant l'anéantissement des planètes voisines, où vivaient plus de 100.000 Butariens. Cette action força les Moissonneurs à envahir la galaxie en empruntant un autre chemin, passant en premier lieu par les zones sous contrôle Butarien. Khar'Shan, fut la première planète à connaître l'invasion des Moissonneurs. Les Butariens ne recevant pas d'aide de la Citadelle, leur monde d'origine et leurs colonies furent presque entièrement détruits. Les survivants considèrent que les Humains, et plus particulièrement le commandant Shepard, sont responsables de l'anéantissement de leur civilisation.

Relations inter-espèces

- Isolé du reste de la communauté galactique depuis 15 ans.
- Ils haïssent les humains.

Butariens



Origine	Khar'Shan
Population (millions)	800 (estim.)
Puissance économique	-
Puissance militaire	?
Espérance de vie	230
Biotique (fraction pop.)	0,01 %
Présence à la citadelle	Non
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Inconnu
Premier contact	-180

VORCHAS

Les Vortchas sont une race primitive et violente, considérés avec mépris par l'ensemble des races Concillennes.

Les Vortchas sont une espèce alien primitive originaires d'Hestok, une planète hostile et surpeuplée. Le manque de ressources a forcé les Vortchas à s'organiser en petits clans rivaux, lutant constamment pour le contrôle des maigres ressources. Ces conflits perpétuels ont empêché la société Vortcha d'évoluer, stagnant à un niveau très primitif.

Leur espérance de vie est très faible, à peine plus de 20 ans, mais ils ont la capacité de pouvoir s'adapter à tout les environnements, même les plus hostiles. Semblables à un croisement entre un mammifère et un insecte, les Vortchas sont des êtres primitifs et agressifs. Ils possèdent des "grappes" de néoblastes indifférenciés grâce auxquels les cellules Vortchas endommagées peuvent se régénérer rapidement, voire même évoluer en structures spécialisées parfaitement adaptées à chaque situation : peau épaisse après une blessure, poumons améliorés dans une atmosphère ténue, muscles et squelette renforcés en cas de forte gravité, etc. La capacité crânienne et la taille du cerveau sont les seuls éléments invariables.

Les Vortchas ne disposent pas de la technologie permettant de quitter leur planète et leur société est trop chaotique et primitive pour bénéficier des avancées technologiques offertes par les autres races. Cependant, nombre d'entre eux se sont embarqués clandestinement à bord de vaisseaux aliens visitant leur monde. Ceux qui parviennent à quitter Hestok s'adaptent et prolifèrent, mais ils sont généralement mis au ban de la société et n'ont le plus souvent pas d'autre choix que de s'engager dans les bandes de mercenaires Krogans.

Peu après la découverte des Vortchas, des compagnies minières Asari ont adopté des Vortchas orphelins et les ont élevé dans un environnement non violent pour les employer comme ouvriers dans les mines de Parasc. Les Asaris ont alors découvert que la violence n'était pas une composante innée des Vortchas, comme beaucoup le pensaient.

Relations inter-espèces

- Les Vortchas sont méprisés par la majorité des races.

Vorchas



Origine

Heshtok

Population (millions)

5 000 (est.)

Puissance économique

-

Puissance militaire

?

Espérance de vie

22

Biotique (fraction pop.)

0,000 1 %

Présence à la citadelle

Non

Membre du conseil

Non

Gouvernement

Inconnu

Premier contact

???

GETHS

Les Geths sont des êtres synthétiques régis par des IAs Interconnectées. Ils vivent reclus sur Rannoch, leurs colonies et leurs stations spatiales.

Les Geths ont été créés il y a près de 300 ans par les scientifiques Quariens en tant qu'ouvriers polyvalents. Lorsque les Geths ont commencé à remettre en question leurs maîtres, ceux-ci ont tenté de les exterminer. La guerre qui en a résulté fut remportée par les Geths.

Encore aujourd'hui, l'histoire de la création et de l'évolution des Geths sert d'avertissement sur les dangers potentiels de l'intelligence artificielle, pour le reste de la galaxie. Depuis cette époque l'utilisation et la recherche sur les IAs ont d'ailleurs été interdites au sein de l'espace Concilien.

Les Geths "partagent" la puissance de leurs cerveaux. Un seul Geth n'a qu'une intelligence de base, qui ne peut rivaliser qu'avec un instinct animal, mais en groupe, ils peuvent raisonner, analyser les situations et utiliser des tactiques comme tout être organique intelligent. Tout événement vécu est téléchargé jusque dans la conscience collective, de sorte que tous les Geth, où qu'ils se trouvent, en gardent le souvenir, comme s'ils y avaient eux-mêmes assisté. Les Geths sont ainsi virtuellement immortels ; si leur support matériel est détruit, les copies archivées de leurs programmes seront téléchargées dans un nouveau réceptacle.

La forme bipède généralement associée aux Geth n'est rien d'autre qu'une « plate-forme mobile ». Un logiciel Geth – des centaines de programmes dont les interactions simulent la conscience organique – peut être installé sur un quelconque support matériel, selon les besoins de l'instant.

Les Geths n'éprouvent aucune notion d'auto-préservation. Ils ne reculent jamais sous le feu et n'hésiteront pas à se sacrifier si leurs congénères en tirent un avantage.

Entre la guerre Quarienne et la Guerre du Dernier Cycle, le seul fait avéré relatif aux Geths est qu'ils ont mené une existence résolument isolationniste. Ils ne se sont jamais aventurés au-delà du Voile de Persée, mais aucun des vaisseaux Conciens qui ont franchi leurs frontières n'est jamais reparu.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, une minorité de Geths, nommés « Hérétiques » par leurs semblables ont rejoint les moissonneurs afin de bénéficier d'une évolution plus rapide. Ces Geths Hérétiques ont été détruits en même temps que les Moissonneurs.

Aujourd'hui, beaucoup pensent que les Geths survivants (la majorité) veulent simplement vivre en paix, comme une espèce à part entière luttant contre ses créateurs pour sa survie.

Relations inter-espèces

- Considérés avec indifférence par la plupart des races.
- Considérés comme des menaces par beaucoup.
- Haïs par les Quariens.

Geths



Origine

Rannoch

Population (millions)

Inconnue

Puissance économique

-

Puissance militaire

+++++++
(Estimée)

Espérance de vie

-

Biotique (fraction pop.)

0 %

Présence à la citadelle

Non

Membre du conseil

Non

Gouvernement

-

Premier contact

-

RACES DISPARUES

PROTHÉENS (-80.000 à -48.000)

Les Prothéens sont une race humanoïde très avancée ayant colonisé et dominé la galaxie. L'apparition de la civilisation Prothéenne est estimée à l'an -80.000. Elle a été anéanti par les Moissonneurs il y a 50.000 ans. De nombreuses ruines et artefacts sont présents à travers la galaxie. On a longtemps pensé que les Relais Cosmodésiques et la Citadelle étaient l'œuvre des Prothéens. Nous savons maintenant qu'ils ont été construit par les Moissonneurs.

Avant leur extinction finale, les Prothéens ont laissé des plans d'une arme capable de détruire les Moissonneurs, mais qu'ils n'ont pas eu le temps de construire, le « Creuset ».

Certaines thèses prétendent que les Prothéens seraient intervenus dans l'évolution des races les plus jeunes. Sur Kahjé, la planète d'origine des Hanari, on trouve ainsi des traces évidentes d'une ancienne occupation Prothéenne. De même, la découverte d'un ancien poste d'observation Prothéen sur Mars a provoqué une recrudescence de théories sur une possible intervention extérieure dans l'évolution de l'espèce humaine : selon ces théories, les mythologies et religions des civilisations anciennes seraient en fait des erreurs d'interprétation de rencontres du troisième type bien réelles.

RACHNIS (-70.000 à 300)

Les Rachnis, race insectoïde douée d'une intelligence collective, sont apparus à l'époque des Prothéens. Ceux-ci ont fait évoluer cette espèce encore primitive en une véritable arme de guerre. Après avoir servi les Prothéens durant plusieurs siècles, les Rachnis se retournèrent contre les maîtres. La répression Prothéenne fut rude et l'espèce frôla l'extinction. Après la moisson des Prothéens, les Rachnis se développèrent à nouveau et colonisèrent de nombreux mondes.

Il y a 2000 ans, en ouvrant un relais cosmodésique vers un système inconnu, des explorateurs Galariens rencontrèrent les Rachnis. Malheureusement, les Rachnis n'avaient rien de pacifique : ce fut le début d'un conflit galactique nommé Guerre Rachni. Chaque tentative de négociation se soldait par un échec, car il était impossible d'établir un contact avec les reines qui dirigeaient l'espèce depuis les entrailles de leur planète toxique.

C'est à la brusque apparition des Krogans sur l'échiquier galactique que l'on doit la fin des hostilités. Capables de survivre dans les milieux les plus hostiles, ils se lancèrent à l'assaut des nids des reines et reconquirent les planètes perdues par le Conseil de la Citadelle. Pourtant, même poussés dans leurs derniers retranchements, les Rachnis refusaient de se rendre; aussi les Krogans finirent-ils par les exterminer vers l'an 300.

RÉCOLTEURS (-48.000 à 2186)

Les Récolteurs sont apparus durant la phase finale de l'extinction des Prothéens. Les Récolteurs sont en réalité

des Prothéens qui ont été modifiés par les Moissonneurs, leur ajoutant des implants et modifiant leur ADN, afin d'en faire des êtres cybernétiques sans âme et contrôlés à distance. Les Récolteurs furent envoyés pour exterminer les derniers Prothéens vivants lors d'assauts terrestres. Après le départ des Moissonneurs, les Récolteurs se retranchèrent au delà du relais Omega 4, attendant de nouveaux ordres des Moissonneurs.

Les Récolteurs sortirent de l'ombre vers l'an 1600. Ils faisaient alors de rares apparitions pour enlever des individus de différentes races, répondant à des critères très précis. Leur existence fut considérée comme un mythe jusqu'en 2185 où ils commencèrent à enlever en masse des humains, préparant l'arrivée des Moissonneurs. Durant la Guerre du Dernier Cycle, ils servirent d'infanterie aux Moissonneurs. Ils ont été éradiqué durant cette guerre.

MOISSONNEURS (??? à 2186)

L'origine des moissonneurs est inconnue. On suppose qu'elle remonte à plusieurs dizaines de millions d'années. Les Moissonneurs sont une race de machines géantes, très intelligentes, très puissantes et extrêmement avancées technologiquement. Ils réapparaissent tous les 50.000 ans dans la Voie Lactée pour "moissonner" les différentes races ayant atteint un stade très évolué et ayant bâties des sociétés avancées, les races primitives étant épargnées.

Les motivations exactes des Moissonneurs sont inconnues, mais une chose est certaine, ils ont systématiquement anéantis des milliers de civilisations durant des millions d'années.

Les Moissonneurs ont commencé la moisson des races galactiques actuelles en l'an 2186. L'union de la quasi totalité des races galactiques et l'utilisation d'une arme conçue par les Prothéens, le Creuset, permit de détruire les Moissonneurs et de mettre un terme au cycle des moissons.



IV. CLASSES

La classe représente l'entraînement spécifique qu'à reçu votre personnage. Elle permet de vous orienter lors de la création de personnage vers un ensemble de talents et de compétences cohérents avec l'univers de Mass Effect.

Les talents et compétences proposés sont à monter en priorité afin de coller aux spécificités de la classe. Certaines classes ayant un large panel de talents possibles, il vous faudra choisir celles que vous souhaitez monter en priorité car vous ne disposerez pas d'assez de points de création pour monter tous les talents.

Les armes, armures et modules Omnitechs proposés sont des indications des équipements les plus généralement utilisées par ces classes. Ces équipements ne sont donc pas imposés mais simplement suggérés car en adéquation avec cette classe.

Il existe 6 types de classes. Les classes pures : Biotique, Soldat et Ingénieur, et les classes mixtes : Soldat / Biotique, Soldat / Ingénieur et Biotique / Ingénieur.

Les classes s'orientent principalement vers des compétences de combat, mais cela n'empêchent pas vos personnages d'être doués pour la diplomatie, l'enquête ou les sciences. De plus, il est possible de créer des personnages civils (voir page 34), ou de sortir totalement du modèle de classe proposé ici afin de créer le personnage le plus proche possible de vos envies.

BIOTIQUE

Les Biotiques purs sont de puissants biotiques qui ont consacré leur formation à développer au maximum leurs compétences biotiques. Il s'agit pour l'écrasante majorité d'Asaris. Quelques très rares humains sont également des biotiques purs.

NÉMÉSIS

Le Némésis est la classe de combat biotique à distance par excellence. Il utilise ses dons biotiques pour attaquer ses adversaires à distance (chute, déchirure, nova), pour les mettre hors de combat (stase, lévitation, singularité) et se protéger efficacement contre les attaques à distance (rempart, barrière, dôme). Il peut également utiliser des armes conventionnelles mais dispose généralement d'un entraînement limité dans le maniement de ces armes.

Talents principaux : Destruction, Fortification, Télékinésie, Maître de l'ézo.

Compétences principales : Arme à feu.

Arme de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Légère, Moyenne.

Modules Omnitechs : -

VALKYRIE

Le Valkyrie est la classe de combat biotique rapproché par excellence. Il aime être au plus proche de l'ennemi et l'attaquer au corps-à-corps en amplifiant la puissance de ses attaques (puissance, charge, célérité), tout en étant capable de repousser l'ennemi grâce à sa projection ou au contraire de l'attirer violemment à lui grâce à son lasso biotique.

Talents principaux : Amplification, Tachyokinésie, Télékinésie, Maître de l'ézo.

Compétences principales : Arme blanche, bagarre, athlétisme.

Arme de prédilection : Sabre mono-moléculaire. Pistolet.

Type d'armure : Légère, Moyenne.

Modules Omnitechs : Atelier (●●●).

SOLDAT

Les Soldats purs sont des combattants traditionnels, qui maîtrisent parfaitement le maniement des armes. Se sont les combattants que l'on rencontre en plus grand nombre à travers toutes les races.

COMMANDO

Le Commando est un combattant d'élite utilisant des techniques de combat traditionnelles. Il est lourdement armé et armuré et combat principalement à distance moyenne. Cependant, il est également entraîné pour savoir se servir de ses poings si cela est nécessaire ! Il peut causer d'importants dégâts chez l'ennemi grâce à son équipement et son entraînement et supporter le feu ennemi mieux que quiconque.

Talents principaux : Infanterie, Corps-à-corps, Vétéran.

Compétences principales : Arme à feu, Bagarre, Athlétisme.

Arme de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Lourde, Titan.

Modules Omnitechs : Vision, Atelier (●●●).

SNIPER

Le Sniper est un spécialiste du combat à distance. Il peut tuer une cible d'une seule balle à grande distance. Par contre, sa cadence de tir est relativement faible. Grâce à son camouflage tactique, il peut se déplacer discrètement pour se placer au meilleur endroit afin de réaliser un tir parfait. Il peut également intervenir en combat à distance moyenne, mais il sera moins efficace et plus vulnérable qu'un Commando. Cependant, son camouflage pourra lui permettre d'être difficile à repérer et donc difficile à cibler.

Talents principaux : Tir de précision, Tueur de l'ombre, Vétéran.

Compétences principales : Arme à feu, Discrétion.

Arme de prédilection : Fusil de précision, fusil d'assaut.

Type d'armure : Légère, Moyenne.

Modules Omnitechs : Vision, Distorsion (●●●).

INGÉNIEUR

Les Ingénieurs purs sont des combattants spécialisés dans les armes technologiques. Ils ont généralement des compétences de combat à l'arme à feu, mais leur force sur le champ de bataille est leur grande connaissance de la technologie. Toutes les races disposent de ce type de combattant, même s'ils sont assez rares chez les Krogans, les Drells et les Vortchas. On trouve une proportion plus importante d'Ingénieurs chez les Quariens et la Galariens.

MACHINISTE

Le Machiniste est principalement une classe de soutien. Il est expert en machines de combat et en IV, capable de déployer des engins de combats (tourelles, drones, mécas), de les piloter et de pirater des systèmes (portes, terminaux, systèmes de combat, etc). Il peut être d'un très grand secours lorsqu'un groupe se trouve confronté à des ennemis synthétiques. Certains machinistes (notamment Quariens et quelques rares humains) ont des connaissances en IA permettant de pirater des Geths. Le machiniste peut également piloter des mécas de type Atlas.

Talents principaux : Expert mécas, Piratage, Sabotage, Spécialiste, (Intelligence artificielle)

Compétences principales : Interface, Technologie.

Arme de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Armure de machiniste, Moyenne ou Lourde.

Modules Omnitechs : Interface (●●●).

TECHNOLOGUE

L'ingénieur est une classe de combat spécialisée dans l'utilisation des armes technologiques afin de causer des dégâts et se protéger au mieux. Il est capable de déployer des engins de combats (tourelles, drones, mécas), d'utiliser des attaques technologiques via son Omnitech et de renforcer ses protections et celles de ses alliés.

Talents principaux : Ravage, Blindage, Expert mécas, Spécialiste,

Compétences principales : Interface, Technologie.

Arme de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Armure de machiniste, Moyenne ou Lourde.

Modules Omnitechs : Plasma (●●●).

SOLDAT / BIOTIQUE

Les personnages utilisant un mélange de compétences biotiques et militaires représentent les combattants les plus puissants et les plus craints sur le champ de bataille. Les races non naturellement biotiques (n'ayant généralement pas la puissance nécessaire pour devenir Biotique pur) orientent souvent leurs biotiques vers ce type de classe. Les Asaris comptent bien entendu un grand nombre de combattants de ce type dans leurs rangs.

FURIE

Les Furies sont sans aucun doute les plus redoutables combattants au corps-à-corps. Mêlant une grande connaissance du combat rapproché et une amplification de leurs capacités corporelles grâce à la biotique, ils peuvent causer des dégâts considérables dans un groupe d'ennemis armés. Cependant, la proximité de l'ennemi les rends très vulnérables aux tirs à courte portée qui provoquent de lourds dégâts. Ainsi, les Furies doivent disposer d'une bonne dose de courage (ou d'inconscience !), doublée d'une parfaite maîtrise de leur art afin d'espérer faire une longue carrière.

Talents principaux : Corps-à-corps, Amplification, Tachykinésie.

Compétences principales : Arme blanche, Bagarre, Athlétisme.

Arme de prédilection : Sabre mono-moléculaire, Pistolet.

Type d'armure : Légère, Moyenne.

Modules Omnitechs : Atelier (●●●).

FOUDRE DE GUERRE

Le foudre de guerre est probablement le combattant le plus puissant que l'on puisse rencontrer. Ils sont cependant assez rares car peut de races dispose de membres qui soient à la fois de puissants biotiques et dont la condition physique leur permet d'être au cœur du combat avec un équipement relativement lourd. Les très rares « Foudres de guerre Krogans » sont craints à travers toute la galaxie. Bien que moins impressionnantes physiquement, les « Commandos Asaris » sont également d'une puissance légendaire et ont été parmi les premiers à être élevés au rang de Spectre. Enfin, depuis quelques années, les humains disposent de quelques Foudres de guerre, dont la puissance est inférieure aux Krogans et aux Asaris, mais qui ne manqueront pas de faire parler d'eux !

Talents principaux : Infanterie, Télékinésie, Fortification, Tachykinésie.

Compétences principales : Arme à feu, Bagarre, Athlétisme.

Arme de prédilection : Fusil d'assaut, Fusil à pompe.

Type d'armure : Moyenne, Lourde.

Modules Omnitechs : Vision, Atelier (●●●).

SOLDAT / INGÉNIEUR

Les classes mixtes Soldat / Ingénieur tirent partie d'un entraînement militaire poussé et d'une bonne connaissance des armes technologiques pouvant leur apporter un avantage décisif sur le terrain. Toutes les races disposent de ce type de combattant, même s'ils sont assez rares chez les Krogans, les Drells et les Vortchas.

INFILTRATEUR

Les Infiltrateurs sont généralement des combattants solitaires, envoyés pour des missions d'espionnage ou d'assassinat. Ils privilégient la discrétion et l'attaque par surprise grâce à leur grande maîtrise du camouflage. Ils sont peu à l'aise lors d'une bataille rangée, mais peuvent toutefois s'infiltrer dans les lignes ennemis afin de tuer une cible précise. Dans ce cas, seule leur discrétion les protégera réellement des attaques ennemies.

Talents principaux : Corps-à-corps, Tueur de l'ombre, Piratage, Sabotage.

Compétences principales : Arme blanche, Discrétion, Interface.

Arme de prédilection : Sabre mono-moléculaire, Poignard mono-moléculaire, Pistolet.

Type d'armure : Tactique, Légère.

Modules Omnitechs : Interface (●●●), Distorsion (●●●).

FRANC-TIREUR

Le Franc-Tireur est un combattant tirant le meilleur parti de la technologie et des techniques militaires traditionnelles afin de causer un maximum de dégâts dans les lignes ennemies. Grâce à son camouflage, il peut s'infiltrer au plus près de l'ennemi pour le surprendre et ouvrir le feu à courte portée. Ses compétences technologiques lui permettent de renforcer sa protection, tout en sabotant les équipements de l'adversaire.

Talents principaux : Infanterie, Ravage, Tueur de l'ombre, Blindage.

Compétences principales : Arme à feu, Discrétion, Technologie.

Arme de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Armure de puissance, Moyenne ou Lourde.

Modules Omnitechs : Plasma (●●●), Interface (●●●), Distorsion (●●●).

BIOTIQUE / INGÉNIEUR

Les classes mixtes Biotique / Ingénieur sont les classes les plus polyvalentes, capables de combiner technologie et pouvoirs biotiques, tout en ayant la possibilité de combattre avec un armement traditionnel. Ils n'excellent dans aucune branche, mais savent tout faire. Les races non naturellement biotiques orientent souvent leurs biotiques vers ce type de classe. Les Asaris disposent d'un grand nombre de combattants de ce type dans leurs rangs. Ce type de classe mixte est inexistante chez les Krogans, les Drells et les Vortchas.

SENTINELLE

La Sentinelle est une classe de soutien spécialisée dans la protection, de lui-même et surtout de ses coéquipiers. Il dispose d'un large arsenal de moyens de protections, allant de la protection passive via ses différentes formes de barrières biotiques, à la protection active en limitant les moyens d'actions de ses adversaires : sabotage électronique, piratage, lévitation, etc.

Talents principaux : Fortification, Sabotage, Blindage, Télékinésie.

Compétences principales : Interface, Technologie, Arme à feu.

Arme de prédilection : Pistolet, Mitraillette.

Type d'armure : Moyenne ou Lourde.

Modules Omnitechs : Vision (●●●), Interface (●●●).

DESTRUCTEUR

Le destructeur est une machine de guerre qui utilise toutes les techniques existantes permettant de causer des dégâts chez l'ennemi : attaques biotiques, attaques technologiques et attaques classiques à l'arme à feu. C'est l'un des combattants les plus polyvalents que l'on puisse rencontrer sur le champ de bataille.

Talents principaux : Destruction, Tachykinésie, Ravage, Expert mécas.

Compétences principales : Technologie, Arme à feu.

Arme de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Armure de puissance, Moyenne ou Lourde.

Modules Omnitechs : Vision (●●●), Plasma (●●●).

CIVILS

Il est possible de créer un personnage civil, n'ayant pas de compétences fortes dans l'art du combat. Une grande partie de l'univers de Mass Effect Nouvelle Ère consiste en effet à gérer des problèmes diplomatiques ou mener des enquêtes.

La classe du personnage reflétera alors une profession (Diplomate, Enquêteur, Médecin, Scientifique, etc). Dans le cas de civils employés par une organisation militaire, il est tout à fait possible que ceux-ci aient reçu un entraînement militaire de base, leur permettant de manier des armes en cas de besoin. Ils pourront ainsi avoir des compétences de combat, mais probablement pas de talents offensifs, qui sont réservés aux personnages ayant reçu une formation militaire approfondie.



V. CARACTÉRISTIQUES

ATTRIBUTS

Votre personnage est représenté par un ensemble d'attributs et de compétences. Les attributs sont des traits généraux et principalement innés. Pour un personnage, il est très difficile, voir impossible, de faire évoluer volontairement un attribut.

ATTRIBUTS MENTAUX

Intelligence

Votre intelligence brute, vous permettant de réaliser des tâches intellectuelles, de mémoriser et de comprendre des choses.

Astuce

Votre capacité à réagir vite, comprendre votre environnement, agir sous la pression, percevoir les détails et trouver des solutions alternatives aux problèmes que vous rencontrez.

Résolution

Votre capacité de concentration, votre détermination. Vous permet de vous concentrer pour résoudre un problème, de ne pas vous laisser distraire.

ATTRIBUTS PHYSIQUES

Force

La force physique de votre personnage, sa capacité à lever des charges lourdes, à faire des dégâts au corps-à-corps, à réaliser des travaux de force.

Dextérité

La dextérité de votre personnage, son habileté à manipuler des armes, à réaliser des actions demandant de la précision.

Vitalité

La vitalité de votre personnage, sa capacité à résister aux agressions physiques, à guérir vite.

ATTRIBUTS SOCIAUX

Présence

L'allure, la stature de votre personnage, sa capacité à impressionner des autres, à imposer sa présence au milieu d'un groupe.

Manipulation

Le charme, la capacité à imposer sa volonté, à gagner la faveur des autres, à tromper autrui.

Sang-Froid

Votre capacité à rester calme en toute situation, à résister à la provocation, au stress ou à la panique.

ATTRIBUTS BIOTIQUES

Altération

Votre puissance biotique brute, vous permettant de créer instantanément des champs biotiques simples et éphémères mais puissants.

Intégration

Votre capacité à créer des champs biotiques complexes et / ou persistant. Votre capacité à emmagasiner de l'énergie biotique pour la libérer dans un champ plus puissant ou plus complexe.

Masse

Masse de votre personnage. Plus votre masse est élevée, plus l'application d'un champs biotique sur votre personnage est difficile.

COMPÉTENCES

Les compétences sont des traits spécialisés et généralement acquis par l'expérience et l'apprentissage. Ainsi, il est courant que les compétences d'un personnage évoluent au cours de sa vie.

COMPÉTENCES MENTALES

Bricolage

Capacité à fabriquer ou réparer des objets, des véhicules, etc.

Connaissances

Représente le niveau d'éducation de votre personnage, l'étendue de ses connaissances.

Interface

Capacité à utiliser, manipuler et programmer des systèmes informatiques (Omnitech, terminal extranet, système IV, etc).

Investigation

Votre capacité à trouver des éléments cachés, à trouver des connexions entre des faits, à résoudre des énigmes ou trouver des preuves.

Médecine

Votre connaissance en médecine et votre capacité à soigner des personnes de votre race. Soigner des Aliens implique un malus de 2 (ou 3 pour certaines races). Le Talents « Xéno-médecine » (page Erreur : source de la référence non trouvée) vous permet de diminuer ce malus.

Politique

Votre connaissance du monde de la politique : comprendre les relations de pouvoir, les processus bureaucratiques, les jeux d'influence, etc.

Science

Votre connaissance des sciences : physique, chimie, biologie, etc.

Technologie

Votre connaissance du fonctionnement des appareils technologiques : Omnitechs, boucliers, vaisseaux, etc. Votre capacité à les utiliser.

COMPÉTENCES PHYSIQUES

Arme à feu

Votre entraînement à l'usage des armes à feu.

Arme blanche

Votre entraînement à l'usage des armes blanches.

Athlétisme

Votre capacité à réaliser des actions physiques : sauter, nager, grimper, etc.

Bagarre

Votre entraînement au combat au corps-à-corps.

Discrétion

Votre capacité à vous déplacer sans faire de bruit et sans vous faire remarquer, à réaliser une action sans attirer l'attention, etc.

Larcin

Votre capacité à dérober un objet, vous déguiser pour vous faire passer pour quelqu'un d'autre, déjouer un système de sécurité, etc.

Pilotage

Votre capacité à conduire des engins terrestres et piloter des navettes en présence de pesanteur. Le pilotage en apesanteur nécessite le Talent « Pilotage spatial » (page 53).

Survie

Votre capacité à survivre dans un environnement hostile. Savoir où trouver et comment utiliser les ressources vitales, faire face à une nature sauvage, etc.

COMPÉTENCES SOCIALES

Animaux

Votre capacité à comprendre le comportement des animaux, à adopter les bons gestes et les bonnes attitudes afin d'obtenir ce que vous voulez d'un animal.

Baratin

Votre capacité à persuader des gens en utilisant le mensonge, la tromperie, la manipulation.

Commandement

Votre capacité à persuader des gens en utilisant l'autorité, la discipline ou en inspirant le respect.

Empathie

Votre capacité à lire les émotions des gens de votre espèce, à comprendre leur état d'esprit.

Expression

Votre capacité à vous exprimer clairement et avec style, aussi bien par écrit qu'à l'oral.

Intimidation

Votre capacité à persuader les gens en utilisant la peur et la menace, afin d'obtenir des informations, de les forcer à agir selon votre volonté, etc.

Persuasion

Votre capacité à persuader des gens en utilisant la logique, l'argumentation, la rhétorique.

Socialisation

Votre capacité à vous intégrer dans un groupe, à attirer la sympathie, à vous comporter en société en utilisant les codes et usages adéquats, etc.

XÉNO

Les compétences sociales et certaines compétences mentales (Médecine et Connaissance) s'appliquent telles quelles sur les membres de votre race. Par contre, si vous utilisez ces compétences sur des personnes d'une autre race, vous subissez un malus variable, représentant votre méconnaissance de cette race.

Lors de la création de personnage, vous pouvez acheter des points de xéno pour diminuer ces malus.

CULTURE

La section « Culture » de la rubrique Xéno de la fiche de personnage indique pour chaque race votre malus lorsque vous souhaitez connaître un fait spécifique à cette race grâce à un jet de Intelligence + Connaissance.

EMPATHIE

La section « Empathie » de la rubrique Xéno indique pour chaque race votre malus lorsque vous tentez de lire les émotions d'un individu de cette race grâce à un jet de Astuce + Empathie.

Ces malus tiennent compte de la différence biologique et culturelle entre votre race et celle de votre interlocuteur. Par exemple, les Humains et les Asaris sont assez proches biologiquement et dans leur manière d'exprimer leurs émotions. Entre ces 2 races, le malus est donc faible. A l'inverse, les Elcors expriment des émotions tellement subtiles qu'elles passent inaperçus pour les autres races. Le malus est alors très élevé. D'autres encore portent constamment un masque (Quarien, Volus), ce qui rend la lecture des émotions particulièrement difficile.

COMMUNICATION

La section « Communication » de la rubrique Xéno indique pour chaque race votre malus lorsque vous essayez de communiquer avec un individu de cette race. Ce malus ne s'applique pas à une discussion courante, mais s'applique si on essaye d'impressionner ou d'influencer d'une manière ou d'une autre son interlocuteur (Baratin, Commandement, Expression, Intimidation, Persuasion, Socialisation).

De base, ce malus est de -2 pour toutes les races. A ce malus de base peut s'ajouter un malus lié aux relations entre espèces. Par exemple un Galarien aura un malus élevé avec les Krogan, dû à la forte rancœur liée au génophage. Les Quariens, considérés comme des « parias » par la plupart des races auront un malus plus élevé avec l'ensemble des races.

MÉDECINE

La section « Médecine » de la rubrique Xéno indique pour

chaque race votre malus lorsque vous essayer de soigner un individu de cette race grâce à un jet de Intelligence + Médecine.

Ces malus tiennent compte de la différence biologique entre votre race et celle que vous souhaitez soigner. Un humain n'aura pas trop de difficulté à soigner une Asari, assez proche biologiquement. Par contre, soigner un Hanari sera plus difficile.

AUTRES

DÉFENSE

La défense représente votre capacité à vous protéger durant une attaque au corps-à-corps, en réalisant une esquive, une parade, etc. Il s'agit d'une compétence passive qui est retranchée au jet d'attaque de votre adversaire.

INITIATIVE

Votre initiative représente votre capacité à réagir rapidement à une menace. Plus cette valeur est élevée, plus vous aurez de chances d'agir en premier durant un combat.

VITESSE

La vitesse est une valeur de base permettant de déterminer la distance que parcourt votre personnage lorsqu'il se déplace. Vous pouvez adopter différentes allures, qui impliqueront un malus sur vos actions et un malus aux ennemis qui tenteront de vous cibler (voir page 78).

Marche : Vitesse / 3 mètres par round. Une action est possible sans malus.

Footing : Vitesse / 2 mètres par round. Une action est possible avec un malus de 1.

Course : Vitesse mètres par round. Une action est possible avec un malus de 3.

Sprint : Vitesse * 2 mètres par round. Une action est possible avec un malus de 6.

PERCEPTION

Votre perception est votre capacité à percevoir votre environnement, principalement par la vue et l'ouïe. Mais cela peut inclure occasionnellement l'odorat, le toucher et même le goût.





VI. TALENTS

BIOTIQUES

TÉLÉKINÉSIE

La Télékinésie est la première branche de la biotique étudiée par toutes les personnes désireuses de maîtriser leurs capacités. Elle consiste à soulever des objets ou à les déplacer lentement. Les 3 premiers niveaux sont connus par tous les biotiques car ils représentent la base de toutes les autres aptitudes. Il s'agit par ailleurs d'aptitudes très utiles dans la vie de tous les jours, en dehors de tout contexte militaire.

● Élévation

Soulève tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet. Dans le champ produit, la vitesse et l'énergie sont conservées, ainsi un objet en mouvement se trouvant dans une zone de lévitation continue son mouvement mais libéré des frottements avec le sol. Si l'objet en mouvement sort de la zone il est à nouveau soumis à la gravité naturelle. Le biotique peut contrôler la hauteur des objets mais ne peut modifier leur trajectoire.

Une fois lancé, le champ de gravité ne peut pas être déplacé. En chargeant le pouvoir, il est possible de soulever des objets ayant une masse très importante.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Télékinésie – total des masses dans l'aire d'effet.

Succès : toutes les cibles flottent dans les airs. Si les cibles sont des êtres animés, ils subissent un malus de 3 à toutes leurs actions physiques. De plus les cibles ne peuvent plus contrôler leurs mouvements sauf si elles rencontrent une surface (mur, plafond, etc) leur permettant de trouver un appuis.

Coût de maintien : masses dans l'aire d'effet / 3 (arrondi inférieur) ézos par round à partir du deuxième round.

●● Télékinésie

Déplace un objet sur une trajectoire complexe. Le biotique peut se déplacer lui-même en utilisant cette aptitude. La télékinésie permet simplement de déplacer un objet, pas d'avoir une interaction complexe avec lui.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Télékinésie – masse de la cible.

Succès : l'objet se déplace selon la volonté du biotique à la vitesse maximale de Résolution + Succès mètres par round.

Coût de maintien : masse de la cible / 3 (arrondi inférieur) ézos par round à partir du deuxième round.

●●● Lévitation

Fait léviter les cibles se trouvant dans l'aire d'effet. L'effet est persistant contrairement au niveau 1 de ce talent. Par contre, il ne peut pas être chargé en puissance et doit obligatoirement être chargé en durée.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Intégration.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Télékinésie – total des masses dans l'aire d'effet.

Succès : toutes les cibles flottent dans les airs à une hauteur maximale fixe de 0,5 mètres par point en altération. Les cibles subissent un malus de 3 à toutes leurs actions physiques. De plus les cibles ne peuvent plus contrôler leurs mouvements sauf si elles rencontrent une surface (mur, plafond, etc) leur permettant de trouver un appuis. En présence d'un appuis, elles peuvent tenter de sortir de l'aire d'effet.

Durée : Potence rounds / point d'ézo chargés.

●●●● Manipulation

Agit de manière complexe sur des objets distants. Il est par exemple possible d'appuyer sur les touches d'un clavier, d'ouvrir le couvercle d'une boîte, etc... Deux objets peuvent être manipulés simultanément et de manière indépendante.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 ou 2 cibles.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Télékinésie – masse des objets.

Succès : le biotique agit sur l'environnement ciblé, 5 fois plus lentement qu'une interaction naturelle.

Succès critique : la vitesse d'interaction est 2 fois plus lente, au lieu de 5.

Coût de maintien : masse des cibles / 3 (arrondi inférieur) ézos par round à partir du deuxième round.

●●●●● Singularité

Crée une sphère de gravité de 10cm de diamètre, appelée « Singularité » qui attire à elle tout ce qui se trouve à moins de 0,5 mètres par point en Altération. La sphère persiste durant plusieurs secondes et ne peut être déplacée. La singularité a une aire d'effet moins importante que la lévitation mais sa puissance est supérieure. Ainsi, un objet sous l'effet de la singularité n'a aucune chance de sortir de son attraction et la cible subit un malus plus important.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 0,5 mètres / point en Intégration.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Télékinésie.

Succès : tous les objets dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure ou égale à Succès + 2 sont attirés par la singularité. Les cibles subissent un malus de 5 à toutes leurs actions physiques et n'ont aucune chance de sortir de l'attraction de la singularité. De plus, l'attraction de la singularité est telle que toutes les cibles subissent Succès points de dégâts légers par round.

Durée : Potence rounds / point d'ézo chargés.

TACHYOKINÉSIE

La Tachyokinésie est une branche de la biotique spécialisée dans la création de champs de déplacement rapides. Les 2

premiers niveaux sont connus par de nombreux biotiques en dehors du cadre militaire car ils sont utiles dans la vie de tous les jours afin d'atteindre des endroits élevés ou pour repousser un agresseur.

● Saut biotique

Permet d'effectuer un puissant saut sans élan.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Dextérité + Altération + Tachyokinésie – Masse du biotique.

Succès : le biotique effectue un saut d'une hauteur maximale de 4 mètres par succès. Le double en longueur.

●● Projection

Projette violemment un objet dans la direction souhaitée par le biotique. Cependant, la projection ne peut se faire que dans un plan horizontal.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie – masse de la cible.

Succès : la cible est protégée à 4 * Succès mètres. Si elle rencontre un obstacle, elle subit 3 * Succès points de dégâts légers (modificateur d'armure : x2).

Succès critique : si la cible rencontre un obstacle, le modificateur d'armure passe à +1.

●●● Chute biotique

Soulève rapidement la cible puis la projette violemment au sol, provoquant des dégâts légers.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie – Masse de la cible.

Succès : la cible subit 4 * Succès points de dégâts légers (modificateur d'armure x1). La cible tombe sur le sol et met Succès Rounds à reprendre ses esprits et se relever.

Succès critique : le biotique a réussi à mettre la cible dans une position qui aggrave les dégâts (la tête en bas par exemple). Les dégâts passent à 6 * succès points de dégâts.

●●●● Lasso

Déplace très rapidement un objet de sa position initiale à une position déterminée par le biotique. Le déplacement s'effectue à la vitesse maximale de Potence * 20 mètres par tour. La trajectoire ne peut pas être contrôlée durant le déplacement. Cette technique peut être utilisée pour saisir rapidement un objet distant. En situation de combat, elle est souvent utilisée par les combattants au corps-à-corps afin de placer un ennemi à distance de combat, tout en lui infligeant des dégâts en le projetant au sol à l'arrivée.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Tachyokinésie – Masse de la cible.

Succès : la cible est déplacée à l'endroit souhaité. Si le biotique projette la cible sur une surface solide, la cible subit 3 * succès points de dégâts légers (modificateur d'armure x2).

Succès critique : le biotique peut effectuer une autre action durant le même round. Cette action se déroule avec une initiative égale à l'initiative du biotique - 10.

●●●●● Déflagration

Crée un champ explosif à l'endroit souhaité par le biotique, dans la limite de sa portée. Le champ projette tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie.

Succès : tous les objets situés dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure ou égale à Succès sont projetés à 2 * Succès mètres en arrière par rapport au centre de la déflagration. Si les objets percutent une surface dure, ils reçoivent 2 * Succès points de dégâts légers (modificateur d'armure : x2). Toutes les cibles projetées se retrouvent au sol.

Succès critique : le modificateur d'armure en cas de dégâts passe à +1.

FORTIFICATION

La fortification est une branche de la biotique utilisée pour protéger le biotique et ses alliés. Elle consiste principalement à créer des champs gravitationnels de forte intensité sur des surfaces plus ou moins complexes et d'épaisseurs variables.

● Bastion

Crée un dôme fixe autour du biotique, empêchant tous les objets à faible vitesse d'entrer. Le biotique ne peut pas bouger tant que le dôme est actif. Les objets à haute vitesse tels que les projectiles d'armes à feu peuvent traverser sans subir de malus.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1,5 mètres / point en Intégration.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée autour du biotique un dôme d'un diamètre de 1,5 mètres par point en Intégration. Quiconque veut entrer dans le dôme doit faire un jet de Force + Masse – 3 * Succès. Si la personne ou l'objet prend de l'élan pour tenter de traverser, il peut ajouter à son pool de dés sa vitesse de base divisée par 3. Si le pool de dés tombe à 0, il est impossible d'entrer.

Coût de maintien : 1 ézo par round à partir du deuxième round.

●● Barrière

Crée une barrière biotique protégeant le biotique (et lui

seul) des projectiles à haute énergie. La barrière ne peut pas être cumulée avec la Structure Biotique (talent Amplification) mais peut être cumulée avec le bouclier cinétique de l'armure. La barrière se situe à environ 1 cm au dessus de l'armure de la biotique. Ainsi, un tir à bout portant sera arrêté par la barrière mais pas un tir à bout touchant.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : durée (**obligatoire**).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée une barrière pouvant absorber 5 * Succès points de dégâts provoqués par des projectiles à haute vitesse. Les dégâts reçus sont infligés à la barrière. Ne protège pas des coups portés à l'arme blanche et au corps-à-corps.

Succès critique : la durée d'existence de la barrière est doublée (pas ses « points de vie »).

Durée : 2 * Potence rounds par point d'ézo investi.

●●● Stase

Bloque une cible dans un champs de gravité. Cette aptitude peut être utilisée pour bloquer un ennemi ou protéger un allié de dégâts importants qu'il pourrait recevoir.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : durée (**obligatoire**).

Jet : Intégration + Fortification – Masse de la cible.

Succès : la cible ne peut plus effectuer le moindre mouvement, mais elle bénéficie d'un facteur d'armure de 15. Elle peut tenter à chaque round un jet de Astuce + Force – 4 * Succès pour sortir du champs. Si elle réussit, elle ne pourra réaliser aucune autre action durant le round.

Succès critique : la durée de la stase est doublée.

Durée : Potence rounds par point d'ézo investi.

●●●● Vortex

Crée une sphère mobile autour du biotique au sein de laquelle la gravité subit des changements brusques et importants, ralentissant et gênant toutes les personnes se trouvant à l'intérieur : alliés et ennemis. Le biotique doit maintenir le pouvoir mais il peut se déplacer (pas plus rapidement que la marche) et donc déplacer avec lui l'aire d'effet. Le biotique n'est pas impacté par le vortex.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 2 mètres / point en Intégration.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée autour du biotique une sphère d'un diamètre de 2 mètres par point en Intégration. Les personnes se trouvant à l'intérieur du vortex et dont la masse est inférieure ou égale à Succès subissent un malus de 2 * Succès à toutes leurs actions liées à la Dextérité et à la Force, et voient leur vitesse réduite de 2 * Succès. Les projectiles à haute énergie ne sont pas impactés par le vortex.

Succès critique : les personnes se trouvant à

l'intérieur de l'aire d'effet doivent faire à chaque round un jet de Dextérité + Force – Succès pour ne pas tomber.

Coût de maintien : 1 ézo par round à partir du deuxième round.

●●●●● Dôme

Crée un dôme de protection mobile autour du biotique. Le biotique doit maintenir le dôme, mais il peut se déplacer (pas plus rapidement que la marche) tout en le maintenant actif. Toutes les personnes se trouvant à l'intérieur du dôme sont protégées.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1,5 mètres / point en Intégration.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée autour du biotique un dôme d'un diamètre de 1,5 mètres par point en Intégration. Le dôme réduit les dégâts reçus (projectiles à haute vitesse) de 3 * Succès. Le dôme ne subit pas de dégâts et persiste tant que le biotique le maintient actif. En outre, les projectiles sortants du dôme voient leurs dégâts augmenter de 1 par Succès. Tout ce qui se déplace à faible vitesse peut traverser le dôme en réussissant un jet de Force + Masse – Succès.

Succès critique : -

Coût de maintien : 1 ézo par round à partir du deuxième round.

DESTRUCTION

La destruction est une branche de la biotique spécialisée dans le combat à distance. Elle consiste à utiliser les champs de gravité pour causer des dégâts.

● Écrasement

Crée un puissant champ de gravité centré sur une cible. Le champ est orienté vers l'intérieur, provoquant un écrasement de la cible.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction – masse de la cible.

Succès : la cible subit 3 * Succès dégâts légers par round. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne protège des dégâts infligés. La cible peut tenter à chaque round un jet de Astuce + Force – 2 * Succès pour sortir du champs. Tant qu'elle est à l'intérieur du champ, elle ne peut effectuer aucun mouvement.

Succès critique : si la cible porte une armure rigide, celle-ci se déforme définitivement vers l'intérieur, induisant un malus à la cible jusqu'à ce qu'elle retire son armure. Ce malus augmente de 1 point par round.

Coût de maintien : masse de la cible / 3 (arrondi inférieur) ézos par round à partir du deuxième round.

●● Détonation

Crée un puissant champ explosif qui détruit les champs de

gravité situé sur la cible. Ce champ peut être une barrière biotique, une lévitation, une stase, etc.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction. Le nombre de succès doit être supérieur ou égal aux succès réalisés lors de la création du champs visé.

Succès : le champ visé est détruit. La détonation cause Succès point de dégâts légers à la cible. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne protège des dégâts infligés.

●●● Déchirure

Le biotique crée un champ de gravité chaotique très puissant, soumettant la cible à de puissantes forces contradictoires. Ceci provoque des dégâts structurels sur la cible.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction – Masse de la cible.

Succès : la cible subit Succès points de dégâts aggravés. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne protège des dégâts infligés.

Succès critique : en plus des dégâts, toutes les protections biotiques de la cible sont désactivées. De plus, toute l'électronique présente dans l'aire d'effet est détruite, en particulier les cellules d'énergie de l'armure, désactivant le bouclier et empêchant définitivement sa réactivation.

●●●● Tempête

Le biotique crée un champ de gravité chaotique très puissant, soumettant tout ce qui se trouve à l'intérieur à de puissantes forces contradictoires. Ceci provoque des dégâts structurels sur tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction.

Succès : toutes les cibles se trouvant dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure à Succès subissent 1 point de dégât aggravé / round. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne protège des dégâts infligés. Le champ étant fixe, les créatures animées peuvent en sortir, mais leur vitesse de déplacement maximale ne peut dépasser la marche. Elles subissent de plus un malus de 3 à toutes leurs actions.

Succès critique : les cibles subissent 2 points de dégâts / round.

Coût de maintien : 1 ézos par round à partir du deuxième round.

●●●●● Orbe

Crée une sphère de gravité chaotique de 1 mètre de diamètre, appelée « Orbe », qui cause des dégâts

structurels à tout se qui se trouve à proximité. La sphère persiste durant plusieurs secondes et ne peut être déplacée.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Intégration.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Destruction.

Succès : toutes les cibles se trouvant dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure à Succès + 2 subissent 1 point de dégât aggravé / round. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne protège des dégâts infligés. Le champ étant fixe, les créatures animées peuvent en sortir, mais leur vitesse de déplacement maximale ne peut dépasser la marche. Elles subissent de plus un malus de 3 à toutes leurs actions.

Succès critique : les cibles subissent 2 points de dégâts / round.

Durée : Potence rounds / point d'ézo chargés.

AMPLIFICATION

L'amplification est une branche de la biotique généralement suivie par les adeptes du combat au corps à corps. Elle consiste à créer des champs liés au corps du biotique pour augmenter brièvement ses capacités.

● Puissance

Augmente la force du biotique durant un bref instant, le temps de réaliser une action simple et rapide ne dépassant pas 1 round. L'utilisation de cette aptitude demande un bref chargement. Ceci induit un malus de 4 à l'initiative et la dépense d'1 point d'ézo.

Cette aptitude amplifie la force du biotique mais ne renforce pas son corps. Ainsi, un coup de poing donné avec cette aptitude contre un mur risquera de causer des dommages au biotique si sa main n'est pas correctement protégée par une armure physique ou biotique.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : puissance (obligatoire).

Jet : jet correspondant à l'action réalisée.

Succès : l'action est réalisée avec une force augmentée de la puissance chargée (points d'ézo chargés * Potence). Si la Force est présente dans le jet, la puissance chargée est ajoutée au jet.

●● Structure biotique

Le biotique imprègne son corps d'un champ biotique renforçant ses tissus. La structure biotique dure jusqu'à expiration de sa durée de vie, les coups reçus ne la cassent pas. La structure biotique ne peut pas être cumulée avec la barrière mais peut être cumulée avec le bouclier cinétique de l'armure.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Amplification – Masse du biotique.

Succès : tous les dégâts reçus (après déduction des autres protections) sont divisés par 2.

Succès critique : les dégâts sont divisés par 3.

Durée : 2 * Potence rounds par point d'ézo investi.

●●● Charge biotique

Charge à grande vitesse sur une cible, causant éventuellement des dégâts à l'impact. La cible doit se trouver à portée biotique.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Dextérité + Altération + Amplification - Masse du biotique.

Succès : le biotique atteint la cible durant le round de lancement. La cible peut faire un jet de Astuce + Dextérité - 3 * Succès pour éviter d'être percutée. Si la cible est percutée, elle reçoit 3 * succès dégâts légers (modificateur d'armure : x2), le biotique lui-même reçoit la moitié de ces dégâts. De plus la cible doit réussir un jet de Force + Masse de la cible - Masse du biotique - Succès pour ne pas tomber.

Succès critique : une fois au contact, le biotique peut porter une attaque durant le même round. Cette attaque se déroule avec une initiative égale à l'initiative du biotique - 10.

●●●● Célérité

Augmente la vitesse de tous les mouvements du biotique, augmentant ainsi sa vitesse de déplacement, sa défense et la force des coups portés. L'aptitude « Puissance » ne peut pas être utilisée lorsque Célérité est actif.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : durée (**obligatoire**).

Jet : Résolution + Intégration + Amplification - Masse du biotique.

Succès : la vitesse de base est augmentée de 50 %, la défense augmente de 1, tous les dégâts réalisés au corps-à-corps sont augmentés de 2, l'initiative bénéficie d'un bonus de 4.

Succès critique : tous les bonus sont doublés.

Durée : Potence rounds par point d'ézo investi.

●●●●● Nova

Le biotique sacrifie sa structure biotique et utilise son énergie pour projeter violemment vers l'arrière tous les objets situés autour de lui. Pour lancer cette aptitude, le biotique doit donc avoir une structure biotique encore active.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération. Centré sur le biotique.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Amplification.

Succès : tous les objets situés dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure ou égale à 2 * Potence sont projetés à 2 * Succès mètres en arrière. Si les objets percutent une surface dure, ils reçoivent 2 * Succès points de dégâts légers (modificateur d'armure : x2). Toutes les cibles projetées se

retrouvent au sol.

Succès critique : le modificateur d'armure en cas de dégâts passe à +1.

MAÎTRE DE L'ÉZO

Pré-requis : Être spécialisé uniquement en biotique et disposer au moins de 3 talents biotiques au niveau 2.

Votre personnage a passé la vie à améliorer ses capacités biotiques. C'est un expert qui arrive à repousser ses limites au delà de ce que peuvent faire les autres biotiques.

● Portée étendue

La porte de base de vos compétences biotiques passe à 30 * Résolution mètres.

●● Résistance à la charge

Votre personnage peut charger 3 points d'ézo avant d'être en surcharge.

●●● Potence accrue

Votre Potence est augmentée de 1.

●●●● Maîtrise des charges

Lorsque votre personnage charge une aptitude qui crée un champs persistant, il peut choisir d'utiliser des charges pour augmenter la puissance de l'aptitude.

Par exemple, votre personnage peut charger 2 points dans une lévitation : 1 point en durée et 1 point en puissance.

●●●●● Maître biotique

Lorsque votre personnage lance une aptitude, le seuil de succès est de 7 au lieu de 8.

MILITAIRES

CORPS-À-CORPS

Pré-requis : Dextérité ≥ 3. Arme blanche ou bagarre ≥ 3.

Votre personnage est un spécialiste du combat rapproché, au corps-à-corps ou à l'arme blanche, ce qui lui permet d'augmenter les dégâts produits et d'esquiver les coups mieux qu'il ne le mériterait.

● Désarmement

Lors d'une attaque de mêlée réussie, si le joueur obtient un nombre de succès égal ou supérieur à la Dextérité de son adversaire, il peut choisir de désarmer ce dernier au lieu de le blesser.

●● Défense multiple

Si votre personnage est attaqué par plusieurs adversaires simultanément, sa défense reste constante, au lieu de chuter de 1 pour chaque adversaire supplémentaire.

●●● Attaque défensive

Votre personnage peut réaliser une manœuvre d'esquive (ce qui double sa défense) ou une parade (ce qui ajoute sa compétence d'arme blanche à sa défense) tout en attaquant dans un même round. Ce talent ne fonctionne

que contre un adversaire unique, de plus l'attaque souffre d'un malus de 2.

●●●● Pluie de coups

Votre personnage est capable d'enchaîner rapidement les coups lui permettant de réaliser plusieurs attaques par round sur une même cible.

Bagarre : Pour chaque point de dextérité au dessus de 2, votre personnage peut réaliser une attaque supplémentaire par round sur une même cible.

Arme blanche : Pour chaque point de dextérité au dessus de 3, votre personnage peut réaliser une attaque supplémentaire par round sur une même cible.

Chaque attaque supplémentaire subira un malus cumulatif de 1 pour Bagarre et de 2 pour Arme Blanche. De plus, la défense de votre personnage tombe à 0.

Par exemple, un personnage avec une Dextérité de 4 et combattant à mains nues (bagarre), lancera une attaque normale sans malus, puis une attaque supplémentaire avec un malus de 1 et une seconde attaque supplémentaire avec un malus de 2.

Le même personnage combattant avec un sabre lancera une attaque normale sans malus, puis une attaque supplémentaire avec un malus de 2.

●●●●● Intouchable

Votre personnage peut décider de se déplacer constamment et rapidement tout en continuant à attaquer, le rendant très difficile à toucher et à cibler. Vous gagnez Dextérité - 2 points en défense et infligez un malus de Dextérité - 1 à toutes les personnes vous ciblant avec une arme à feu. En contre-partie, vous souffrez d'un malus de 2 sur tous vos jets d'attaque. Coûte un point de volonté pour la durée de la scène. Peut se cumuler avec les autres talents.

INFANTERIE

Pré-requis : Arme à feu ≥ 3, Dextérité ≥ 3.

Votre personnage est spécialisé dans le combat à courte et moyenne portée en armure lourde. Son arme de prédilection est le fusil d'assaut ou le fusil à pompe.

● Vigilance

Votre personnage peut se mettre en état d'alerte, l'arme à l'épaule, prêt à tirer à la moindre menace. En cas d'embuscade, cela vous permet d'agir immédiatement après la première action ennemie, sans devoir faire de jet d'embuscade ou de jet d'initiative. Vous bénéficierez en outre d'un bonus de 5 à l'initiative que vous devrez tirer pour les rounds suivants.

Ce talent ne peut cependant s'appliquer que si la menace vient de l'avant, sans quoi votre personnage devra réaliser un jet d'embuscade avec un bonus de 3. Votre personnage peut se déplacer en utilisant ce talent mais pas plus rapidement que la marche.

●● Tir réflexe

Votre personnage peut décider de retarder son action durant un round afin de réaliser un tir réflexe en réaction à l'action d'un ennemi situé dans une zone limitée (zone entourant un allié en déplacement, zone où se trouve un

ennemi à couvert, etc). Le tir réflexe implique que votre personnage peut tirer juste avant que l'ennemi ciblé ne réalise son action.

S'il ne tire pas durant le tour, son action peut être réalisée à n'importe quel moment à partir du début du tour suivant.

●●● Course tactique

Votre personnage sait utiliser au mieux l'environnement et les manœuvres d'évitement pour devenir une cible mouvante difficile à toucher.

Lorsque votre personnage se déplace en courant ou en sprintant, les ennemis souffrent d'un malus supplémentaire de 2 pour le cibler.

De plus, vous pouvez tirer en courant avec un malus diminué de 2.

●●●● Tir percussif

Votre personnage peut décider de tirer un projectile unique mais volumineux. Le calibre du projectile étant plus important, il aura un pouvoir pénétrant beaucoup plus faible. Par contre, il causera un traumatisme potentiellement élevé et aura de bonnes chances de sonner la cible pour quelques secondes, la privant de ses actions. Ce type de tir est particulièrement utile pour mettre temporairement hors combat un ennemi résistant.

Les cibles organiques touchées par un tir percussif doivent faire un jet de Vitalité – Succès. Si le jet est un échec, la cible est sonnée pour 1 round. Si le jet est un échec sur un jet de chance, la cible perd conscience (voir page 77) pour 2 rounds. Ce talent n'a pas d'effet sur les cibles synthétiques.

Quelque soit l'arme, le modificateur d'armure du projectile passe à x2. De plus, après un tir percussif, l'arme doit refroidir durant 1 round avant de pouvoir effectuer un nouveau tir percussif. Il est toutefois possible d'effectuer des tirs normaux durant cette période.

●●●●● Seconde peau

Votre personnage passe sa vie dans son armure, elle devient pour lui comme une seconde peau. Diminue de 1 le malus de dextérité de l'armure. Peut se cumuler avec l'aisance du Talent Vétéran. Diminue également le malus à la discrétion de 1.

TIR DE PRÉCISION

Pré-requis : Dextérité ≥ 3. Arme à feu ≥ 3

Votre personnage a été entraîné pour utiliser efficacement un fusil de précision (voir page 78). Avec l'arme adéquate, il peut faire mouche à très longue distance et enchaîner les tirs de précision.

● Entraînement au tir

Votre personnage a été entraîné au tir de précision. Il sait comment gérer sa respiration, prendre la meilleure position pour limiter le recul, etc.

Supprime le malus de 3 lié à l'utilisation d'un fusil de précision par une personne non entraînée.

●● Précision accrue

Votre personnage connaît les contraintes d'un tir de précision (trajectoire de la balle, effet du vent, etc). Il peut prendre en compte ces facteurs pour corriger son tir en

conséquence.

Double la portée de l'arme utilisée par votre personnage.

●●● Tir en rafale

Si votre personnage ne change pas de cible, le malus initial de tir ne s'applique plus après le premier tir. Ainsi, une fois la cible verrouillée et le premier tir effectué, il peut enchaîner les tirs tant qu'il ne change pas de cible.

●●●● Rechargement rapide

Les armes les plus puissantes sont généralement de type « simple action », c'est à dire qu'elle n'ont pas de chargeur et doivent être rechargées après chaque tir. Ce chargement est généralement très long. Le rechargement de ce type d'arme est devenu tellement mécanique que votre personnage peut le réaliser plus rapidement.

Le temps de rechargement d'un fusil de précision est diminué d'un round. Peut se cumuler avec le rechargement rapide du talent « Vétéran » (le temps ne peut cependant descendre en dessous de 1 round).

●●●●● Visée rapide

Votre personnage est devenu un expert dans le tir de précision et peut maintenant cibler un ennemi beaucoup plus rapidement.

Le malus initial de tir sur une nouvelle cible n'est plus que de 2, au lieu de 4.

TUEUR DE L'OMBRE

Pré-requis : Dextérité \geq 3. Technologie \geq 1. Module Omnitech « Distorsion » niveau 3.

Votre personnage a été entraîné pour utiliser efficacement un module de camouflage tactique et réaliser de puissantes attaques furtives (voir page 84).

● Furtivité

Votre personnage maîtrise parfaitement le fonctionnement du camouflage tactique. Il connaît ses forces et ses faiblesses et fait en sorte d'en tirer le meilleur parti.

Lorsque son camouflage est actif, tous les malus à la perception pour détecter votre personnage (sauf si votre personnage réalise une attaque) sont augmentés de 2.

●● Fantôme

En plus de simplement se fier à la quasi-invisibilité procurée par son camouflage, votre personnage a été entraîné pour tirer partie de l'environnement, se déplacer accroupi, dans les angles morts, etc.

Vous bénéficiez d'un bonus de 2 sur vos jets de discrétion lorsque votre camouflage est actif.

●●● Tueur fantôme

Votre personnage a appris certaines astuces permettant d'être encore plus efficace avec son système de camouflage. En générant une surcharge contrôlée dans le système de camouflage, il permet à celui-ci de ne pas se désactiver s'il effectue un tir avec une arme technologique.

Cette manœuvre n'est cependant pas sans risque, une mauvaise manipulation peut définitivement griller le système.

Coût : le coût du camouflage passe à 1 unité par round.

Jet : Astuce + Technologie.

Échec : la surcharge a été mal contrôlée. Le système de camouflage a grillé. Il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Succès : tant que vous laissez la surcharge active, vous pouvez tirer avec une arme technologique sans que votre camouflage ne se désactive.

●●●● Attaque vicieuse

Sur une attaque à l'arme blanche par surprise, si votre personnage arrive à causer au moins Vitalité (de la cible) points de dégâts à la cible et s'il réussit un jet de Force + Bagarre – Force de la cible, il parvient à saisir la cible et maintenir la lame dans le corps de son ennemi. L'attaque suivante est alors une réussite automatique infligeant les dégâts maximums de l'arme et ignorant l'armure de la cible. Si la cible survie à cette deuxième attaque et n'a pas perdu conscience, votre personnage peut réaliser un nouveau jet de Force + Bagarre – Force afin de bénéficier d'une nouvelle réussite automatique.

Si le jet est raté, la cible parvient à se dégager et peut réaliser une action au round suivant.

●●●●● Meurtre silencieux

Lors d'une attaque vicieuse, votre personnage prend soin de ne pas laisser la cible crier et accompagne le corps afin qu'il ne tombe pas lourdement sur le sol.

S'il parvient à tuer la cible sans rater aucun jet de Force + Bagarre -Défense, le meurtre est totalement silencieux.

Seules les personnes regardant dans la direction de la victime peuvent faire un jet pour détecter votre personnage.

VÉTÉRAN

Pré-requis : être spécialisé uniquement en talents militaires et disposer au moins de deux talent militaire au niveau 3.

Votre personnage est un combattant aguerri qui a fait ses preuves sur le champ de bataille. Son expérience fait de lui un combattant particulièrement efficace, quelque soit sa technique de combat.

● Rechargement rapide

L'expérience de votre personnage lui permet de recharger son arme plus rapidement. Le temps de rechargement de toutes les armes est diminué de 1. Le temps de rechargement ne peut cependant pas être inférieur à 1 round.

●● Aisance

Votre personnage a une grande habitude du combat en armure, ce qui lui donne une certaine aisance. Diminue de 1 le malus de dextérité.

●●● Perce-armure

Votre personnage connaît parfaitement les points faibles des armures de ses adversaires et s'applique à les viser afin d'augmenter les dégâts infligés.

Sur un jet d'attaque, chaque 10 obtenu permet de faire baisser le coefficient d'armure de la cible d'un point.

●●●● Toujours prêt

Votre personnage est capable dans un même tour de changer d'arme et d'utiliser la nouvelle arme avec un malus de 2. Très utile afin de ne pas perdre de temps à recharger une arme.

Si votre personnage n'a pas d'arme en mains, il peut tout de même utiliser ce talent, afin de pouvoir rapidement faire feu s'il est prit par surprise par exemple.

La nouvelle arme saisie doit être une arme à une main (pistolet, mitraillette, couteau, etc) et doit se trouver à portée immédiate (votre personnage ne doit pas avoir à bouger autre chose que son bras pour attraper l'arme).

●●●●● Double tir

Votre personnage peut faire un effort de concentration et réaliser 2 tirs efficaces durant un même round. Cet effort coûte 1 point de volonté et le second tir souffre d'un malus de 2.

Les 2 tirs peuvent être réalisés sur la même cible ou 2 cibles proches (à l'appréciation du maître de jeu).

TECHNIQUES

SABOTAGE

Pré-requis : Intelligence \geq 3. Technologie \geq 3. Module Omnitech « Vision » niveau 3.

Votre personnage sait comment saboter la plupart des systèmes électroniques, ce qui permet de diminuer les capacités d'attaque et de réaction de l'ennemi. Bien utilisé, ce talent permet de bénéficier d'un avantage tactique important sur le terrain.

● Brouillage des communications

Vous pouvez brouiller toutes les communications à courte portée : Omnitech et autres systèmes de communications à ondes de faible puissance. Les Ansibles et les systèmes de communication à onde de forte puissance ne sont pas impactés. Vos propres communications seront également brouillées.

Ce brouillage est très utile pour désorganiser des ennemis dispersés et pour empêcher une petite unité d'alerter son QG.

Les ennemis peuvent très facilement détecter ce brouillage, puisqu'il ne peuvent plus communiquer. Mais tant qu'ils ne cherchent pas à communiquer, le brouillage est indétectable.

Coût : 1 énergie / 30 m de rayon / scène.

Jet : Astuce + Technologie.

Succès : les communications sont brouillées sur la zone d'effet.

Aire d'effet : Le brouillage est effectif sur un rayon de 30 mètres autour de l'ingénieur par unité d'énergie utilisée.

Durée : 1 scène.

●● Brouillage des détectations

Vous pouvez brouiller les systèmes de détection tels que ceux présent dans le module de Vision niveau 2 et 3 d'un Omnitech (voir page 68), ou des dispositifs installés pour protéger l'accès à des bâtiments. Vous pouvez donc

brouiller la détection de dispositifs électroniques et la détection avancée de chaleur (pas la détection directe en vision infra-rouge).

Le brouillage n'agit pas directement sur les systèmes de détection, mais camoufle les signaux des objets situés à l'intérieur de l'aire d'effet. Ainsi, la portée représente la zone autour de l'ingénieur où les personnes et dispositifs sont « camouflés » aux yeux des systèmes de détection.

Les ennemis peuvent difficilement détecter ce brouillage. Un jet de Intelligence + Technologie – 5 réussit lors de l'utilisation d'un système de détection permet de voir des signaux anormaux, caractéristiques d'un brouillage.

Coût : 1 énergie / 2 m de rayon / scène.

Jet : Astuce + Technologie.

Succès : les systèmes de détection subissent un malus égal à Succès.

Aire d'effet : Le brouillage est effectif sur un rayon de 2 mètres autour de l'ingénieur par unité d'énergie utilisée.

Durée : 1 scène.

●●● Surcharge

Crée un bref et puissant champ d'énergie qui surcharge le bouclier cinétique de l'ennemi ciblé, faisant tomber sa protection. La cible doit être visible.

Coût : minimum de 1 énergie. Plus le nombre d'énergies utilisées est élevé, plus il y a de chances de détruire le bouclier de la cible.

Jet : Astuce + Technologie + unités d'énergie utilisées.

Aucun succès : échec.

Nombre de succès < nombre de cellules de l'armure : le bouclier cinétique de la cible reçoit 2 * succès dégâts.

Nombre de succès \geq nombre de cellules de l'armure : le bouclier cinétique de la cible est détruit.

Nombre de succès \geq 2 * nombre de cellules de l'armure : les cellules de l'armure sont également détruites, empêchant de régénérer le bouclier. Si la cible est une IV/IA, elle est détruite.

Portée : 10 mètres par cellule de l'armure.

●●●● Interférences électroniques

Crée un champ d'énergie qui génère des interférences dans l'équipement électronique de la cible (y compris les implants biotiques et les armes non primitives). La cible doit être visible.

Coût : 1 énergie / round.

Jet : Astuce + Technologie.

Succès : la cible subit un malus équivalent au nombre de succès pour tous les jets liés à l'utilisation d'un équipement électronique (Omnitech, arme à feu non primitive, implants biotiques, etc). Si la cible est une IV/IA, le malus s'applique à ses jets d'attaque.

La cible peut faire un jet de Astuce + Technologie – Succès pour supprimer les effets d'une interférence. Un seul équipement peut être réparé par round. Un jet doit être fait pour chaque équipement.

Portée : 10 mètres par Cellule de l'armure.

Durée : autant de rounds que d'énergies utilisées durant le lancement.

●●●● Interférence biotique

Crée un champ d'énergie agissant spécifiquement sur les nodules d'ézo des biotiques (y compris les biotiques naturels), perturbant l'utilisation de leurs aptitudes. La cible doit être visible.

Coût : 1 énergie / round.

Jet : Astuce + Technologie contre Masse + Altération.

Succès : la cible subit un malus équivalent au nombre de succès pour tous les jets liés à l'utilisation d'une aptitude biotique (naturel ou artificiel). Si cette attaque est réussie, il est impossible de la contrer.

Portée : 10 mètres par cellule de l'armure

Durée : autant de rounds que d'énergies utilisées durant le lancement.

EXPERT MÉCAS

Pré-requis : Intelligence \geq 3. Interface \geq 3. Technologie \geq 3. Module Omnitech « Interface » niveau 2.

Votre personnage est un expert en machines de combat et a été entraîné afin de les piloter et de les programmer correctement.

Un personnage ne disposant pas de « Machines de Combat » peut tenter de programmer ou piloter un engin avec un malus égal à 3 + le niveau normalement requis.

● Pilotage de méca

Jet : Dextérité du méca + Technologie.

Permet de piloter les mécas qui nécessitent un pilote, tel que le méca Atlas (voir page 70).

●● Programmation basique

Jet : Intelligence + Interface.

Permet de réaliser une programmation basique d'une plate-forme de combat IV afin qu'elle agisse de manière autonome. Il existe plusieurs modes de programmation basique, tels que :

Cible désignée : programme l'engin pour qu'il tire uniquement sur une cible désignée explicitement. Cette cible doit être visible. Lancer ce mode prend 1 round.

Feu à volonté : programme l'engin pour qu'il ouvre le feu sur tout ce qui bouge, sauf les personnes enregistrées explicitement comme alliées. Il est possible de restreindre la zone surveillée à une pièce, un angle de vue, une distance, etc. Par défaut, l'engin tire sur tout ce qu'il peut percevoir. Lancer ce mode prend 1 round. L'enregistrement d'un allié prend 4 rounds. Cet enregistrement reste dans la mémoire du méca jusqu'à ce qu'un ordre contraire soit donné. Limiter la zone surveillée par l'engin prend 4 rounds.

Assistance : programme l'engin pour qu'il tire uniquement sur la cible engagée par son programmeur. Lancer ce mode prend 1 round.

Assistance de groupe : programme l'engin pour qu'il tire uniquement sur les cibles engagées par un ensemble de personnes désignées. Lancer ce mode

prend 1 round. Enregistrer une personne à assister prend 4 rounds. Cet enregistrement reste dans la mémoire du méca jusqu'à ce qu'un ordre contraire soit donné.

●●● Maîtrise des drones

Sur le terrain, les ingénieurs déploient généralement un petit drone, de type M-713 Cyclope (voir page 70), à leur côté. Ils l'utilisent comme un allié qu'ils ont programmé de sorte à pouvoir interagir avec lui très rapidement durant un combat. Ainsi, ils peuvent lui donner instantanément l'un des ordres suivants durant un combat :

Programmation basique : l'un des quatre modes de programmation basique peut être activé.

Protection : le drone se place au dessus de l'ingénieur et active un bouclier devant lui. Le drone peut suivre l'ingénieur dans ses déplacements.

Sacrifice : il peut sacrifier son drone et récupérer toute l'énergie encore disponible dans le drone. L'activation est instantanée mais le transfert d'énergie nécessite 1 round.

Le lancement instantané d'un ordre permet de réaliser une autre action dans le même round avec un malus de 3 à l'initiative.

Ce talent ne fonctionne qu'avec les drones légers.

●●●● Pilotage à distance

Jet de pilotage : Dextérité du méca + Technologie.

Jet d'attaque : Dextérité du méca + Technologie - 2.

Les drones et les mécas IV peuvent être pilotés à distance via un Omnitech. Cela permet d'allier l'intelligence du pilotage d'un être organique aux possibilités d'un drone ou à la puissance d'un méca. Ce pilotage requiert toute l'attention du pilote. Il ne peut donc effectuer aucune autre action simultanément. De plus, sans être physiquement présent dans l'environnement où évolue l'engin, il est plus difficile de repérer et de cibler un ennemi.

●●●●● Programmation avancée

Jet : Intelligence + Interface.

Programme l'engin afin qu'il puisse reconnaître automatiquement les ennemis et les alliés en utilisant des critères plus ou moins complexes. Lorsque l'engin verra une cible potentielle, vous devrez faire un jet de IV de l'engin + Succès obtenus durant la programmation. Si le jet est réussi, l'engin identifie correctement la cible. Sinon, il fait erreur et agit à l'inverse de ce qu'il devrait faire. Cette programmation prend plusieurs minutes, en fonction de sa complexité.

Si les critères donnés sont relativement simples, par exemple : tous les hommes équipés d'une armure rouge et équipés d'une arme à feu, le drone peut bénéficier d'un bonus.

BLINDAGE

Pré-requis : Intelligence \geq 3. Technologie \geq 3.

Un ingénieur maîtrisant la technologie des boucliers cinétiques est capable d'en tirer bien plus d'avantages qu'un utilisateur ordinaire. Il devient alors une cible très difficile à abattre car surprotégée.

● Rempart

Déploie un bouclier fixe de forme hexagonale à 1 mètre devant l'ingénieur.

Coût : 2 énergies

Jet : Astuce + Technologie.

Succès : crée un bouclier fixe pouvant absorber 4 * Succès dégâts. Le bouclier est translucide mais on perçoit une forme bleutée. Il est possible de tirer à travers le bouclier si on se trouve à l'arrière de celui-ci.

Durée : jusqu'à ce que le bouclier soit détruit.

●● Bouclier amplifié

Puise un surcroît de puissance dans les cellules afin d'augmenter fortement la résistance d'un bouclier pendant quelques instants. Cette forte montée en puissance du bouclier ne dure que quelques secondes, suite à quoi le bouclier tombe totalement, même s'il n'a pas été touché.

Pour pouvoir utiliser cette technique, le bouclier doit déjà être actif mais pas obligatoirement à sa puissance maximale. Il peut s'agir d'une bonne solution pour recharger en un seul round un bouclier sur le point de tomber.

Coût : 4 énergies.

Jet : Astuce + Technologie.

Échec : votre bouclier entre en surcharge et tombe immédiatement. De plus une cellule de votre armure grille. Votre armure dispose donc d'une cellule de moins jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

Succès : Le bouclier monte à 2 fois sa puissance maximale durant 2 * succès rounds. Passé ce délai, le bouclier est désactivé, même s'il n'a reçu aucun dégât.

Durée : 2 fois le nombre de succès.

●●● Armure électrifiée

L'ingénieur imprègne son armure d'un puissant courant de surface qui génère de fortes décharges électriques au contact. Si le contact est dû à une attaque au corps-à-corps, cette technique n'apportera aucune protection supplémentaire à l'ingénieur. Pas contre, l'attaquant subira des dégâts électriques.

Coût : 1 énergie / scène pour l'activation. Puis 1 énergie pour chaque contact.

Jet : Astuce + Technologie.

Succès : votre armure est recouverte d'un puissant courant de surface. Quiconque touche votre armure directement ou en utilisant un objet, même non conducteur, crée un arc électrique lui infligeant « Cellules + 1 – Masse de la cible au contact » points de dégâts aggravés. Les dégâts sont doublés sur les cibles synthétiques. Aucune protection ne protège de ces dégâts.

A chaque fois qu'une personne touche votre armure, cela consomme 1 énergie.

Durée : 1 scène.

●●●● Régénération

L'ingénieur active une IV programmée par ses soins permettant de recharger automatiquement son bouclier en

cours de combat.

Coût : 1 énergie / round.

Jet : Astuce + Technologie.

Succès : régénère 5 points de bouclier par round. Si la puissance du bouclier arrive à son maximum les points en excès sont perdus. Si le pouvoir n'est pas stoppé, il continue à fonctionner et consomme donc de l'énergie. Désactiver la régénération ne consomme pas d'action.

Durée : jusqu'à ce que cette technique soit désactivée.

●●●●● Régénération de groupe

Vous pouvez recharger le bouclier de vos alliés en cours de combat. Cela vous occupe à plein temps pour chaque round où vous réalisez cette action. Vous ne pouvez pas restaurer un bouclier désactivé, mais seulement recharger un bouclier endommagé.

Coût : Variable.

Jet : Astuce + Technologie pour chaque allié. Pour chaque nouvel allié aidé, un malus de 2 vient s'ajouter au jet. Ainsi pour le premier allié, le jet est « Astuce + Technologie ». Pour le second allié, le jet est « Astuce + Technologie - 2 ». Pour le troisième allié, le jet est « Astuce + Technologie - 4 », etc.

Succès : pour chaque allié, vous pouvez utiliser un maximum de Succès énergies pour recharger son bouclier. Chaque point utilisé restaure 4 points de bouclier.

Portée : 5 mètres par cellule de l'armure.

RAVAGE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3. Technologie ≥ 3. Module Omnitech « Plasma » niveau 3.

Le talent Ravage est utilisée principalement par les ingénieurs combattant à moyenne portée. Via leurs Omnitechs, ils puisent dans l'énergie de leurs armures et utilisent des modules Omnitechs spécifiques afin de générer de puissants effets destructeurs.

● Tir à impulsion

Vous chargez vos munitions d'une impulsion électromagnétique qui cause des dégâts plus importants aux boucliers et aux ennemis synthétiques.

Coût : 1 énergie.

Jet : Dextérité + Arme à feu.

Succès : les dégâts infligés aux boucliers cinétiques ou aux ennemis synthétiques sont augmentés de 4 points.

●● Cryo-blast

Envoie une boule de plasma cryogénique qui peut geler totalement une cible ou la ralentir fortement.

Le bouclier et la barrière biotique protègent totalement la cible de cette attaque, le plasma venant s'écraser sur ces protections sans leur causer de dégâts. Par contre, l'armure est totalement ignorée face à cette attaque.

Coût : Variable.

Jet : Dextérité + Technologie.

Succès : la cible est gelée si 2 * Énergie utilisée ≥

Masse de la cible. Une cible gelée ne peut plus effectuer aucun mouvement et n'a aucune chance de sortir de cet état.

Si l'énergie utilisée n'est pas suffisante, la cible n'est pas gelée, mais subit un malus à toutes ses actions physiques égal à $2 * \text{Énergie utilisée}$. Si vitesse est également divisée par $2 * \text{Énergie utilisée}$.

Portée : 8 / 15 / 30 mètres.

Durée : 3 rounds.

●●● Incinération

Envoie une boule de plasma à très haute température sur une cible.

Le bouclier et la barrière biotique protègent totalement la cible de cette attaque, le plasma venant s'écraser sur ces protections sans leur causer de dégâts.

Coût : Variable.

Jet : Dextérité + Technologie.

Succès : la boule de plasma cause « Énergie utilisée » dégâts normaux par round durant 3 rounds. Modificateur d'armure : -2.

Si la cible est organique, elle doit réussir un jet de Volonté – « Énergie utilisée ». Sur un échec, la cible est prise de panique et ne peut plus agir normalement durant toute la durée de l'incinération. Sur un succès, la cible peut agir avec un malus de $2 * \text{« Énergie utilisée »}$ à toutes ses actions.

Portée : 8 / 15 / 30 mètres.

Durée : 3 rounds.

●●●● Choc neural

Crée un puissant champ d'énergie qui agit sur le système nerveux de la cible, entraînant une perte de conscience. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne peut protéger de cette attaque. Ne fonctionne que sur les cibles organiques.

Coût : Variable.

Jet : Astuce + Technologie + Énergie vs Vitalité + Masse

Échec : si le jet est un succès mais que la cible résiste, celle-ci est étourdie et perd sa prochaine action.

Succès : la cible perd connaissance durant autant de rounds que de succès nets. A son réveil, elle souffre d'un malus de 5 à toutes ses actions. Le malus est diminué de 2 à chaque round jusqu'à tomber à 0.

Succès critique : en plus des effets précédant, la cible reçoit autant de dégâts aggravés que de succès critiques.

Portée : 10 mètres par cellule de l'armure.

●●●●● Brasier

Envoie une boule de plasma qui explose à l'impact et embrase l'atmosphère dans un rayon important. Tous les objets se trouvant dans l'aire d'effet sont alors soumis à une forte chaleur.

Les boucliers et barrières ne protègent pas de cette attaque.

Coût : Variable.

Jet : Dextérité + Technologie.

Succès : la boule de plasma cause 2 dégâts normaux par round durant 3 rounds à tous les objets se trouvant dans l'aire d'effet. Modificateur d'armure : -2.

Les cibles organiques recevant des dégâts doivent réussir un jet de Volonté – 2. Sur un échec, une cible est prise de panique et ne peut plus agir normalement durant toute la durée de l'incinération. Sur un succès, la cible peut agir avec un malus de 4 à toutes ses actions.

Portée : 8 / 15 / 30 mètres.

Aire d'effet : « Énergie utilisée » mètres autour du point d'impact.

Durée : 3 rounds.

PUISSANCE

Pré-requis : Dextérité ≥ 3 . Arme blanche ≥ 3 . Technologie ≥ 3 .

Le talent Puissance est utilisé par les Ingénieurs aimant le combat rapproché. Ils utilisent pour cela un fouet énergétique (voir page 61) permettant de faire des attaques électriques dévastatrices à courte portée.

● Frappe choc

Charge le fouet énergétique d'une importante quantité d'énergie qui provoque un choc électrique à l'impact, augmentant les dégâts et pouvant provoquer un étourdissement.

Coût : 1 énergie.

Jet : Dextérité + Technologie – Défense de la cible.

Succès : augmente les dégâts de l'arme de 2 sur les cibles biologiques et de 3 sur les cibles synthétiques. Les cibles biologiques doivent réussir un jet de Vitalité - 1, sans quoi le choc électrique les étourdi pour 1 round.

Succès critique : si la cible rate son jet de Vitalité, elle perd conscience pour 6 - Vitalité rounds. A son réveil, elle subira un malus de 5. Ce malus diminuera ensuite de 2 par round. Cet effet n'est valable que sur les cibles organiques.

●● Armure renforcée

Augmente le niveau d'armure de l'ingénieur grâce à des courants de Foucault. Ne fonctionne que sur les armures d'ingénieur. L'armure renforcée peut être cumulée avec le bouclier cinétique.

Coût : 1 énergie / round.

Jet : Astuce + Technologie – Niveau d'armure de l'armure portée par l'ingénieur.

Échec : votre armure surchauffe et vous cause 1 point de dégâts normaux en brûlures.

Succès : augmente le facteur d'armure de l'armure du nombre de succès (limité à 3).

Durée : jusqu'à ce que cette technique soit désactivée.

●●● Lasso

L'ingénieur emprisonne son ennemi dans un lasso énergétique créé par son fouet. Celui-ci se retrouve prisonnier et reçoit des dégâts à chaque round durant plusieurs rounds. Le faisceau d'énergie ne reste pas

attaché au fouet, l'ingénieur peut donc continuer à agir normalement durant les tours suivants.

Coût : 1 énergie.

Jet : Dextérité + Technologie – Défense de la cible.

Succès : le faisceau d'énergie entoure la cible qui se retrouve entravée. Les cibles biologiques subissent 1 dégât aggravé par round, les cibles synthétiques, 2 dégâts par round. La cible peut tenter à chaque round un jet de Force – Succès pour sortir de l'emprise du lasso énergétique. Tant qu'elle est sous l'emprise du lasso, elle ne peut effectuer aucune action, étant entravée par le lasso et soumise à des spasmes/interférences causés par l'électrocution.

Portée : 3 mètres.

Durée : 3 rounds.

●●●● Foudre

L'ingénieur surcharge son fouet énergétique et frappe le sol, ce qui génère de puissants arcs électriques touchant tous les objets situés alentour.

Coût : 3 énergies.

Jet : Dextérité + Technologie.

Succès : Dans un rayon égal à 2 * Succès mètres autour de l'ingénieur, tous les objets sont touchés par un arc électrique, leur provoquant « Cellules + 1 – Masse de l'objet touché » points de dégâts aggravés. Les dégâts sont doublés sur les cibles synthétiques. Aucune protection ne protège de ces dégâts.

●●●●● Black-out

Le black-out est une attaque très puissante mais de dernier recours. L'ingénieur sacrifie son bouclier cinétique et le fait exploser sous la forme d'une puissante onde électromagnétique détruisant tous les systèmes électroniques alentours. Pour lancer ce talent, l'ingénieur doit avoir un bouclier cinétique actif.

Coût : 5 énergies.

Jet : Astuce + Technologie.

Échec : le bouclier cinétique tombe mais ne provoque pas de black-out.

Succès : dans un rayon égal à « énergie restant dans le bouclier » / 3 mètres autour de l'ingénieur, tous les équipements électroniques tombent en panne, y compris ceux des alliés et de l'ingénieur lui-même. Les armes non primitives et les Omnitechs ne fonctionnent plus, les boucliers tombent, etc. Les Geths ne tombent pas en panne mais subissent un malus à leurs toutes leurs actions égal à « énergie restant dans le bouclier » / 5. Les effets persistent durant Succès rounds.

Portée : « énergie du bouclier » / 3 mètres.

Durée : Succès rounds.

SPÉCIALISTE

Pré-requis : Être spécialisé uniquement en technologie et disposer au moins de 2 talents technologiques au niveau 3.

● Portée étendue

Toutes les portées des talents technologiques sont augmentées de 50 %. L'aire d'effet des brouillages est également augmentée de 50 %.

●● Rechargement rapide

Avec l'expérience, votre personnage a appris à contourner les IVs de gestion du bouclier afin de recharger lui-même son bouclier. C'est une manœuvre risquée mais qui permet de recharger son bouclier beaucoup plus rapidement.

Coût : 3 énergies.

Jet : Astuce + Technologie.

Échec : votre bouclier n'est pas restauré et une cellule de votre armure grille. Votre armure dispose donc d'une cellule de moins jusqu'à ce qu'elle soit réparée. De plus, vous subissez 2 points de dégâts normaux causés par la chaleur dégagée par la cellule ayant grillée.

Succès : votre bouclier est intégralement restauré à la fin du round.

●●● Économie d'énergie

Votre personnage sait utiliser l'énergie de ses cellules de manière optimale afin d'éviter tout gaspillage. Son niveau maximum d'énergie passe à 4 * Cellules au lieu de 3 * Cellules.

●●●● TODO

TODO

●●●●● Maître ingénieur

Lorsque votre personnage utilise un talent technologique, le seuil de succès est de 7 au lieu de 8.

PIRATAGE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3. Interface ≥ 3. Module Omnitech « Interface » niveau 3.

Votre personnage a été formé au piratage de systèmes. Il peut ainsi contourner ou prendre le contrôle de différents dispositifs beaucoup plus facilement que les simples petits hackers. Voir section « Piratage » page 83.

Le talent Piratage apporte un bonus au jet de piratage égal au niveau dans le talent. Un personnage ne disposant pas de ce talent peut tenter un piratage avec un malus de 3.

MENTAUX

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3 . Interface ≥ 3 .

Votre personnage connaît les concepts de l'intelligence artificielle. Cette technologie étant interdite par le conseil, rares sont les personnes qui maîtrisent cette discipline. Il s'agit principalement de scientifiques Quariens, d'humains ayant travaillé sur les IA embarquées dans les vaisseaux de l'alliance ou d'anciens membres de Cerberus.

Pour utiliser les différents niveaux de ce talents, votre personnage doit avoir un accès physique au noyau IA ou un accès distant suite à un piratage de son système de contrôle (voir Piratage page 83).

● **Connaissance théoriques**

Vous connaissez et comprenez les grand principes théoriques de l'IA mais vous êtes incapables d'utiliser un noyau d'IA.

●● **Formatage et enseignement**

Vous êtes capable d'utiliser des IVs d'enseignement déjà existantes pour éduquer un noyau. Cependant, vous n'êtes pas capable d'écrire des programmes d'éducation vous-même. Vous êtes également capable de formater un noyau pour y installer de nouveaux processus.

Formatage d'une IA

Jet : chaque round : Intelligence + IA (- Résolution si formatage de zones précises. Nécessite le niveau 4)

Succès : pour chaque succès, vous effacez 1 processus cognitif, ce qui enlève 1 point en Attribut ou en Compétence. Si vous disposez du niveau 4 de ce talent, vous pouvez choisir le point à retirer. Sinon, ce point est choisi au hasard par le meneur de jeu. Si la cible dispose d'une réserve de processus, vous devez d'abord vider cette réserve avant de pouvoir supprimer des points d'attribut ou de compétences.

Si l'action est réalisée durant un piratage, chaque round la cible peut faire un jet d'Intelligence afin de détecter qu'elle est en train d'être formatée.

Dans le cas d'un formatage, s'il s'agit d'une opération de piratage sur un Geth, le noyau IA va tenter de se réparer. Il y a plusieurs cas de figure :

Le Geth est connecté au **Consensus Geth** : après 2 rounds, le consensus va réinstaller les processus manquants à raison de 2 points (caractéristique ou compétence) par round.

Le Geth est connecté à un **Geth lourd** (Prime, Armature, etc) : le Geth lourd va puiser dans ses processus cognitifs en réserve pour les ré-installer sur le Geth piraté. Il va commencer à le faire après 2 rounds, à raison de 1 point par round. Si le Geth lourd considère que ce n'est pas la meilleur chose à faire, il ne le fera pas.

Le Geth est connecté à d'autres **Geths Légers** : les

Geths légers ne disposent pas de processus cognitifs en trop. Ils pourraient partager des processus avec le Geth piraté, mais dans le cadre d'un combat, cela diminuerait trop la puissance totale du groupe. Le Geth piraté se retrouve donc dans le cas d'un Geth seul.

- Le Geth est **seul** : un Geth seul n'a aucune chance de pouvoir rétablir les processus perdus. Il va alors s'auto-détruire après 4+ 1D6 rounds.

Éducation d'une IA

Voir les règles page 85.

●●● **Processus secondaires**

Vous êtes capable de créer des IVs permettant d'enseigner les processus cognitifs secondaires à une IA déjà pourvue de processus primaires. Ceci permet de faire monter les Compétences de cette IA.

Créer ce genre d'IV en partant de zéro est un travail énorme, pouvant demander des semaines voir des mois à une personne seule. En pratique, les créateurs d'IVs utilisent des bibliothèques ou modifient des IVs déjà existantes.

Créer une IV d'enseignement secondaire demande un jet de **Intelligence + IA**. Le nombre de succès indique le niveau maximum que pourra atteindre l'IA en utilisant cette IV. Une IV doit être créée pour chaque compétence.

Une fois l'IV créée, elle pourra être utilisée autant de fois et sur autant d'IAs que le personnage le souhaite.

●●●● **Architecte**

Votre expérience des IAs est telle que vous arrivez à comprendre l'organisation générale et à créer une cartographie des Processus cognitifs d'un noyau IA éduqué.

En pratique cela permet de donner un ordre simple en contournant les systèmes cognitifs primaires, ce qui est très utile pour effectuer des tests sur une IA. Cela vous permet également d'être plus précis lors d'un formatage (niveau 2 de ce talent), en ciblant des processus précis.

Dans le cadre d'un piratage, cela permet d'ordonner à l'IA d'effectuer une action simple (ne plus faire aucune action, fuir, détruire des cibles particulières, etc). Si l'action demandée est contraire à ce que l'IA aurait fait normalement, ses processus cognitifs vont finir par ignorer l'ordre et retourner à un fonctionnement normal.

Jet : Intelligence + IA – Résolution de la cible

Succès : la cible réalise l'ordre demandé.

Durée : un minimum de 2 rounds. Puis jusqu'à ce que la cible réussisse un jet de Intelligence + Résolve – Succès.

●●●●● **Processus primaires**

Votre connaissance du fonctionnement des IA est totale. Vous êtes un expert capable de créer des IVs permettant d'enseigner les processus cognitifs primaires à une IA vierge et ainsi de faire monter les Attributs de cette IA.

Créer ce genre d'IV en partant de zéro est un travail colossal, pouvant demander des mois voir des années à une personne seule. En pratique, les créateurs d'IVs utilisent des bibliothèques ou modifient des IVs déjà existantes.

Créer une IV d'enseignement primaire demande un jet de

Intelligence + IA - 2. Le nombre de succès indique le niveau maximum que pourra atteindre l'IA en utilisant cette IV. Une IV doit être créée pour chaque caractéristique.

Une fois l'IV créée, elle pourra être utilisée autant de fois et sur autant d'IAs que le personnage le souhaite.

PILOTAGE SPATIAL

Pré-requis : Pilotage \geq 3.

Votre personnage a été entraîné afin de pouvoir piloter des vaisseaux dans l'espace.

Jet : Dextérité + Pilotage.

Un personnage ne disposant pas de « Pilotage spatial » peut tenter de réaliser des manœuvres spatiales avec un malus égal à 3 + le niveau normalement requis.

● **Pilotage spatial**

Votre personnage sait piloter en vitesse sub-luminique des vaisseaux de petite taille, tels qu'une navette, un chasseur, ou un intercepteur.

●● **Rentrée atmosphérique**

Votre personnage sait réaliser une rentrée atmosphérique.

●●● **Vitesse lumière**

Votre personnage sait programmer son vaisseau afin de le faire voyager en vitesse lumière en toute sécurité.

●●●● **Vaisseaux lourds**

Votre personnage sait piloter des engins de moyenne et grande taille, tel qu'une corvette, une frégate, un croiseur ou un cargo.

●●●●● **Titans**

Votre personnage sait piloter des engins géants, tels qu'un cuirasser, un porte-chasseurs ou un super-tanker. Sur ce type de vaisseaux, une personne n'est plus en mesure de piloter seul. Ce niveau permet en réalité de commander les différents officiers chargés du pilotage.

SOCIAUX

XÉNO-LINGUISTIQUE

Votre personnage sait qu'une bonne maîtrise des langues Aliens permet une meilleure communication, notamment lors de discussions tendues ou complexes. Il a donc passé de nombreuses années à apprendre des langues afin de les maîtriser à un niveau suffisant pour se passer totalement d'un traducteur automatique.

Chaque niveau dans le talent donne 3 points à distribuer dans la section Langues de la feuille de personnage.





VII. AVANTAGES

GÉNÉRAUX

Code d'honneur (●●●)

Un code d'honneur très strict vous engage envers vos amis, vos alliés ou vos clients. Vous vous surpassez pour les aider s'ils sont en danger. Vous disposez d'1 point de volonté gratuit sur une action visant à aider directement un ami, un allié ou un client. Maximum : 2 points par scène.

En contrepartie, si vous agissez délibérément contre une de ces personnes ou si vous êtes personnellement responsable d'une atteinte grave à une de ces personnes, vous perdez un nombre de points de volonté fixé par le meneur en fonction de la gravité des événements.

Concentration (● à ●●●)

Vous êtes capable de focaliser votre esprit sur quelque chose, sans vous laisser distraire, de façon bien plus intense que la plupart des gens. Tout malus sur un groupement de dés provenant d'une distraction (bruit intense, danger, etc) est réduit de votre score en concentration.

Polyglotte (●●●)

Votre personnage parle plusieurs langues depuis qu'il est très jeune et a de grandes facilités pour apprendre de nouvelles langues. Le Talent « Xéno-linguistique » permet d'obtenir 5 points par niveau au lieu de 3.

Touche à tout (●●●●)

Vous possédez tout un tas de compétences et de connaissances qui n'ont rien à voir les unes avec les autres; vous les avez acquises lors de voyages, grâce aux multiples professions que vous avez exercées, par nécessité de savoir un peu tout faire ou juste en vous intéressant à tout ce qui se passe autour de vous. Diminue de 1 le malus lié à l'incompétence sur les compétences Physiques et Mentales.

Doué pour... (●)

Votre personnage à un don naturel pour quelque chose. Vous pouvez choisir une compétence (hors compétences de combat) pour laquelle vous pouvez relancer les 9.

MENTAUX

Boost d'IA (●●●●●)

Pré-requis : Geth

Le Geth peut utiliser ses processus de réserve pour augmenter des attributs et compétences des Geths se trouvant dans un rayon de 200 mètres. Chaque point de réserve peut être utilisé pour augmenter d'un point un attribut ou une compétence au choix sur n'importe quel Geth à porté.

Mémoire eidétique (●● ou ●●●●)

Le personnage n'oublie rien de ce qu'il a vu ou entendu. Il n'a normalement besoin d'aucun jet pour se souvenir de

quelque chose, sauf dans des circonstances stressantes, où il bénéficiera d'un bonus de 2 sur son jet de Intelligence + Résolution.

●● : Vous pouvez vous rappeler de tout ce que vous avez vu, mais faire remonter des détails précis demande un jet de Intelligence + Résolution avec un malus adapté à la finesse du détail.

●●●● : Tous les souvenirs que vous faites remonter sont parfaitement exacts et précis. Vous pouvez vous souvenir du moindre détail sans faire aucun jet. **Ce niveau est uniquement accessible aux Drells.**

Savoir encyclopédique (●●●●)

Les personnages avec cet avantage ont une bonne mémoire des détails et savent donc de petites choses sur des sujets qu'ils n'ont jamais étudié. Après un jet raté en Intelligence + Connaissance, vous pouvez faire un jet d'Intelligence + Astuce sans aucun malus. Si ce jet est une réussite, le personnage a quelques connaissances sur le sujet en question, cependant, quelque soit le nombre de succès, ces informations resteront basiques et lacunaires.

Savoir des anciens (● à ●●●)

Pré-requis : Connaissance ≥ 3. Age > 100 ans.

Votre personnage appartient à une race dont la durée de vie est très longue. Tous ces siècles d'existence vous ont permis d'engranger une somme d'informations colossale. Le niveau acheté doit être en rapport avec l'âge de votre personnage (en concertation avec le meneur). Chaque niveau dans ce mérite vous donne un bonus de 1 sur les jets de connaissance.

Sens commun (●●●●)

Votre personnage est particulièrement pragmatique et dispose d'un bon sens à toute épreuve. Si votre personnage s'engage sur une très mauvaise voie, le meneur peut faire un jet de Astuce + Sang Froid pour vous. Si ce jet est réussi, le meneur vous indique le risque que vous avez sous-estimé ou vous conseille une action plus adaptée. Vous pouvez également demander un jet si vous êtes dans une situation pour laquelle vous ne trouvez pas d'issue, afin que le meneur vous donne une piste. Le meneur n'est pas obligé d'accepter, c'est à lui d'apprécier la légitimité de votre demande.

Sens du danger (●●)

Vous êtes habitué à rester en alerte dans des situations de danger potentiel. Ceci vous permet de bénéficier d'un bonus de 2 sur votre jet en cas d'embuscade.

Sens de l'orientation (●)

Votre personnage à un très bon sens de l'orientation. Il peut entrer dans une zone qui ne connaît pas et se souvenir parfaitement du chemin qu'il a parcouru. Il peut également connaître l'emplacement des 4 points cardinaux sans disposer de repaires particuliers.

PHYSIQUES

Ambidextre (●●●)

Votre personnage ne souffre pas d'un malus de 2 s'il utilise sa « mauvaise » main.

Armure naturelle (●●●● ou ●●●●●●●●)

Pré-requis : Krogan, Elcor

La peau de votre personnage est très épaisse et constitue une armure naturelle qui se cumule avec une armure portée.

●●●● Krogan uniquement : armure de niveau 1.

●●●●●●●● Elcor uniquement : armure de niveau 3.

Cascadeur (●●)

Vous êtes naturellement doué pour piloter des engins dans des conditions extrêmes. Vous bénéficiez d'un bonus de 2 sur tous vos jets de pilotage pour effectuer des manœuvres risquées ou difficiles.

Casse cou (●●)

Vous savez prendre des risques, et surtout y survivre ! Lorsque vous essayez de faire quelque chose de particulièrement dangereux, vous bénéficiez d'un bonus de 1 sur votre groupement de dés.

Deux armes (●●●)

Pré-requis : Dextérité ≥ 3, Arme à feu ≥ 3

Votre personnage est capable d'utiliser 2 pistolets avec précision. Il peut ainsi tirer avec les 2 armes durant un même round mais la seconde attaque souffre d'un malus de 1. De plus, s'il ne dispose pas du Mérite Ambidextre, l'utilisation de sa mauvaise main implique un malus de 2.

Votre personnage peut viser 2 cibles différentes, mais la concentration nécessaire réduit sa défense à 0 pour le round. De plus, le second tir est réalisé avec un malus de 1 sur le jet d'attaque et de 5 à l'initiative.

Équilibriste (●●)

Vous avez un sens de l'équilibre hors du commun. Il est hautement probable que vous ne tombiez jamais au cours de votre vie. Il est extrêmement difficile de faire chuter un personnage qui possède cet atout. Vous bénéficiez d'un bonus de 3 sur tous les jets vous permettant d'éviter de tomber.

Évasion (●●●)

Votre personnage a une capacité naturelle à anticiper les actions de ses adversaires et ainsi à être mieux à même de se protéger durant un combat au corps-à-corps.

Votre score de défense est augmenté de 1.

Géant (●●●●)

Votre personnage est particulièrement grand pour sa race. Il gagne 1 point en masse et donc 1 point en santé. En contrepartie, votre personnage a un malus de 1 en discrétion et son état peut poser des problèmes dans la vie courante.

Oeil de lynx (●●● ou ●●●●●)

Votre personnage a une vue plus précise que la plupart des autres personnes.

●●● : Bonus de 1 à tous vos jets de perception liés à la vue.

●●●●● : Bonus de 2 à tous vos jets de perception liés à la vue.

Peau de fer (●●)

Votre personnage a endurci son corps pour résister aux coups. Il dispose alors d'une armure de niveau 1 contre les attaques légères uniquement.

Réflexes rapides (● à ●●●)

Pré-requis : Dextérité ≥ 3

Ajoute le niveau dans ce mérite à votre score d'initiative.

Les Galariens disposent gratuitement de cet avantage au niveau 5. Ils sont les seuls à pouvoir atteindre ce niveau.

Résistance aux radiations (● ou ●●)

Pré-requis : Krogan, Turien

Votre personnage dispose d'une résistance naturelle aux radiations. Tous les jets de résistance aux radiations bénéficient d'un bonus égal à 2 fois le niveau du mérite. Les Turiens bénéficient de ce mérite au niveau 1, les Krogans au niveau 2.

Résistance aux toxines (●●)

Pré-requis : Krogan

Votre personnage dispose d'une résistance naturelle aux poisons et toxines. Tous les jets de résistance aux poisons et toxines bénéficient d'un bonus de 4.

Guérison rapide (●●●)

Pré-requis : Vitalité ≥ 4

Votre personnage guéri beaucoup plus vite que la plupart des autres personnes. Pour le soin naturel, vous pouvez réaliser 2 jets de Vitalité par jour au lieu d'un.

Guérison Krogane (●●●●●)

Pré-requis : Krogan

Un Krogan guéri naturellement très vite. Il peut effectuer un jet de soin toutes les 4 heures. De plus, ses blessures aggravées se soignent naturellement.

Rage du sang (● à ●●●●●)

Pré-requis : Krogan

Les Krogans "enragés" combattent quelle que soit la gravité de leurs blessures, au point qu'un Krogan amputé de ses quatre membres et en état de quasi mort cérébrale sera toujours capable de réflexes d'agression.

En situation de combat, un Krogan peut décider de déclencher sa rage du sang pour la dépense d'un point de volonté, mais la plupart du temps, elle se déclenche naturellement et contre sa volonté dès la première blessure aggravée reçue.

Un Krogan peut tenter de ne pas entrer en état de rage en réussissant un jet de **Résolution + Sang-Froid + Rage - nombre de blessures aggravées**.

La rage du sang apporte les avantages suivants :

Insensible à la douleur : vous pouvez combattre sans aucun malus quelque soit votre état de santé.

Insensible à l'étourdissement : votre personnage résiste à toutes les formes d'étourdissement et ne peut tomber inconscient en combat.

Force surnaturelle : vous bénéficiez d'un bonus de 2 en force.

Cependant, un Krogan en état de rage n'a plus les idées claires et peut devenir un danger pour ses alliés et pour lui-même. De plus, il mettra à mal la cohésion du groupe et les tactiques mises en place. La rage du sang apporte les inconvénients suivants :

Carnage : Tous les ennemis doivent être tués pour que vous retrouviez votre calme.

Solitaire : vous n'obéissez plus à aucun ordre et vous agissez sans tenir aucun compte du reste du groupe.

Furieux : vous ne pouvez plus utiliser aucun talent.

Risque tout : Vous pouvez mettre votre vie en danger sans vous en rendre compte.

Dégâts collatéraux : Un allié qui vous s'oppose à vous trop fortement devient une cible.

Il est possible de tenter de lutter contre ces inconvénients de la manière suivante :

Self-contrôle : si votre action risque de nuire gravement au groupe ou vous met fortement en danger, vous pouvez faire un **jet de Rage**. Si le jet est réussi, vous parvenez à vous contrôler et à prendre une décision plus acceptable pour cette action.

Commandement : un allié peut tenter de vous raisonner grâce à un **jet de Présence + Commandement contre Volonté – Rage**. Si votre personnage dispose de l'avantage « Volonté de fer », il doit être utilisé sur votre jet de résistance. N'oubliez pas le malus de communication « Xéno ». Si le jet est réussi, l'allié parvient à vous convaincre d'agir avec plus de modération sur votre action en cours. Si le jet est raté, vous n'obéissez pas et pouvez même avoir une réaction hostile envers votre allié.

Sprinteur (● à ●●●)

Votre personnage est un très bon coureur. Lorsqu'il se déplace en courant ou en sprintsant, sa vitesse est augmentée du niveau dans ce mérite.

Vision large-spectre (●●●●●)

Pré-requis : Geth.

Permet au Geth de voir simultanément sur plusieurs bandes spectrales : visible, infra-rouge et ultra-violet. Cela ne leur permet pas de voir à travers des parois mais ils peuvent voir dans le noir le plus complet et voir les ennemis utilisant un camouflage tactique sans aucun malus.

Vitalité Krogane (●●●●●)

Pré-requis : Krogan

Les organes vitaux des Krogans sont présents en double, voir en triple exemplaire dans leur organisme. Lorsqu'un

organe vital est touché, un autre prend le relais.

Lorsque votre personnage n'a plus aucun point de vie (points de santé initiaux), il ne meurt pas mais tombe KO pour 2 rounds. Durant ces 2 rounds, ses organes secondaires prennent le relais. Après ces 2 rounds, il peut se relever et combattre normalement. Les dégâts reçus seront alors retranchés de votre « Vitalité Krogane ». Si vous n'avez plus de points de vitalité Krogane, votre personnage meurt.

SOCIAUX

Charme(euse) (● ou ●●●)

Le personnage est particulièrement beau, sexy ou simplement doué pour séduire les autres. Il gagne des dés supplémentaires sur ses jets impliquant la Présence ou la Manipulation, pour divertir, séduire, distraire ou accomplir d'autre actions. Pour cela, il s'appuie sur son apparence ou ses talents de séducteur. Ne fonctionne que sur des personnes sensibles au charme du personnage.

Avec un score de ● dans cet avantage le bonus est de 1 dé. Pour un score de ●●●, le bonus est de 2.

Inspirateur (●●●●)

Une fois par session de jeu, votre personnage peut exhorter ceux qui l'entourent à redoubler d'efforts face à un grand danger ou un grand stress. Le joueur fait un jet de Présence + Commandement. Si le jet réussi, tout individu qui assiste réellement le personnage et qui est à porter d'oreille, regagne un point de Volonté. Le personnage ne peut utiliser cet avantage sur lui-même, et ne peut l'utiliser sur le même sujet plus d'une fois par jour.

Réputation (● à ●●●●)

Vous vous êtes forgé une réputation qui vous précède auprès d'un groupe de personnes allant d'une petite organisation à la galaxie toute entière. Vos jets sociaux sur ces personnes bénéficient d'un bonus équivalent au niveau dans ce mérite. Le meneur de jeu peut cependant moduler le bonus en fonction de l'interlocuteur. Celui-ci peut en effet être blasé ou difficilement impressionnable (ce qui diminuera le bonus) ou même jaloux de votre statut (votre bonus se transformant alors en malus).

Chaque niveau de réputation se traduit socialement de la manière suivante :

- : Vous êtes respecté.
- : Vous êtes admirés.
- : Vous êtes glorifiés.
- : Vous êtes vénérés.

Les niveaux supérieurs à 2 sont rares et doivent être solidement justifiés.

Au delà du coût lié à l'achat d'un niveau de réputation, la taille de la population affectée par celle-ci peut nécessiter de dépenser des points de mérites supplémentaires. Ci-dessus, différentes tailles de populations et les surcoûts associés.

- < 100 : une unité de combat, un service d'une entreprise, un pâté de maison, un gang, un commissariat, un tribunal, un centre administratif

local, etc... **Surcoût : 0.**

< **5 000** : un régiment de combat, une entreprise, un village, une mafia, le système policier, judiciaire ou administratif d'une ville, etc... **Surcoût : 1.**

< **100 000** : un corps d'armée, une grande entreprise, une ville, un clan Krogan, le système policier, judiciaire ou administratif d'une grande région, etc... **Surcoût : 2.**

< **10 millions** : une armée planétaire, une multinationale, une capitale, le système policier, judiciaire ou administratif d'une planète, etc. **Surcoût : 3.**

< **10 milliards** : les forces armées galactiques, le système commercial galactique, une planète entière, une race entière, etc. **Surcoût : 4.**

> **10 milliards** : Tous les habitants de la galaxie. **Surcoût : 5.**

Les sphères d'influence supérieures à 100 000 personnes sont rares et doivent être solidement justifiées.

Lors de l'achat de ce mérite, la population affectée doit être précisée. Par exemple, l'achat d'une réputation de niveau 2 sur la police d'une ville coûtera 3 points de mérite. Une star internationale de la chanson sur Terre devrait payer 6 ou 7 points de mérite pour une réputation de niveau 2 ou 3 sur toute la planète.

Le commandant Shepard qui dispose d'une réputation de niveau 4 sur l'ensemble de la galaxie aurait dû payer 9 points de mérite, mais comme il a sauvé l'ensemble des espèces galactiques de l'extinction, c'est cadeau !

Revers de la médaille : plus votre réputation est élevée, plus il vous est difficile de passer inaperçue auprès de la population visée. De plus, cette réputation peut susciter des jalousies...

Spectre (●●●●●)

Vous avez été élevé au rang de Spectre par le conseil de la citadelle. Cela fait rejaillir sur vous une très forte aura auprès de la plupart des gens. Il vous suffit de décliner votre identité et votre statut de Spectre auprès d'une personne pour bénéficier d'un bonus pouvant aller jusqu'à 3 sur tous vos jets sociaux. Le meneur de jeu peut apprécier le niveau de ce bonus en fonction de la personne à laquelle vous vous adressez. Un citoyen lambda sera extrêmement impressionné, donnant un bonus de 3. Une personne ne se laissant pas facilement impressionner, ou un hors la loi faiblard donnera un bonus de 1 ou 2. Un hors la loi d'envergure aura une attitude franchement hostile et votre personnage subira alors un malus.

Le statut de Spectre est très rare et l'achat de cet avantage doit être validé avec le meneur de jeu.

Fusion de l'esprit (● à ●●●●●)

Pré-requis : Asari

Toutes les Asaris peuvent unir leur esprit avec un autre individu, quelque soit sa race et son sexe. Cette union se déroule presque exclusivement dans le cadre d'une relation qui se rapproche d'un acte sexuel de par l'intimité généralement associée à cette union et de par le plaisir ressenti par les deux partenaires. Durant cette union, les deux personnes ne forment plus qu'un seul être partageant leurs pensées, leurs émotions et leurs souvenirs. L'Asari à l'origine de la fusion des esprits peut

décider de procréer durant cette union, à condition que celle-ci soit suffisamment puissante. Elle donnera alors naissance à une Asari, quelque soit la race de sa partenaire.

Avant la fusion, l'Asari prononce généralement une phrase faisant référence à l'éternité : « Embrasse l'éternité » ou « Contemple l'éternité » par exemple. Cette phrase n'est pas obligatoire mais fait partie du cérémonial. Juste avant et durant toute la fusion, ses yeux deviennent intégralement noirs.

Dans certains cas, une Asari peut vouloir unir son esprit à une autre personne dans le seul but d'échanger des pensées ou des souvenirs. Un simple contact physique suffit et le plaisir ressenti est alors très faible. Par contre, la fusion est moins profonde et peut même échouer si la cible tente de résister. De plus, la fusion est à double sens et la cible pourra également ressentir les émotions et lire les souvenirs de l'Asari. C'est pourquoi l'écrasante majorité des Asaris ne réalisent une fusion qu'avec un partenaire privilégié. En effet, laisser un inconnu pénétrer dans ses pensées les plus profondes et ses souvenirs les plus intimes n'est pas anodin.

Niveau de l'avantage

Pour la majorité des Asaris, le niveau de cet avantage est de 1 à 2 pour des demoiselles. 3 à 5 pour les matrices. Cependant, une Asari utilisant abusivement cet avantage peut monter à des niveaux plus élevés que la moyenne des autres Asaris.

Jet

Pour réussir une fusion, l'Asari doit réaliser un jet en fonction de l'état d'esprit de la cible :

Cible consentante : Jet de Présence + Niveau dans l'avantage – Sang-Froid de la cible. A partir du moment où une cible ne résiste pas explicitement, elle est considérée comme consentante.

Cible non consentante : Jet de Manipulation + Niveau dans l'avantage contre Volonté.

Une cible prise par surprise sans être informée des intentions de l'Asari sera considérée comme consentante. Cependant, elle se rendra compte immédiatement qu'il se passe quelque chose. Elle pourra alors choisir de repousser l'Asari (rompant alors le contact physique et donc la fusion) ou de résister. Dans ce dernier cas, l'Asari devra faire un nouveau jet correspondant à une cible non consentante.

Une cible n'ayant pas une bonne connaissance des Asaris et ayant été préalablement séduite pourra se laisser faire, pensant qu'il s'agit d'une réaction normale au contact d'une Asari.

Bonus physique

Dans le cas d'une cible consentante (et uniquement dans ce cas), un bonus est ajouté au jet en fonction de l'interaction entre l'Asari et la cible :

Contact de la main : bonus de 1.

Baiser : bonus de 2.

Baiser torride : bonus de 3.

Relation charnelle : bonus de 5.

Bonus mental

Un autre bonus peut être ajouté au jet en fonction des sentiments existants entre l'Asari et la cible :

Séduction : bonus de 1.

Amour : bonus de 2.

Passion : bonus de 3.

Résultat du jet

Sur un succès la fusion est réalisée. Plus le nombre de succès est élevé, plus les partenaires éprouvent de plaisir et entrent en communion. Si la cible n'est pas consentante, le plaisir est faible mais il est toutefois présent, ce qui a généralement tendance à troubler la cible.

Si les partenaires se laissent simplement aller, ils partagent leurs sensations et leurs pensées du moment. Ils reçoivent également de manière désordonnée et incontrôlée des souvenirs de leur partenaire. Se sont généralement les souvenirs les plus forts et les plus récents qui sont perçus.

Plus le souvenir est ancien ou anecdotique, plus il est flou et incomplet, sauf si le personnage dispose de l'avantage « mémoire eidétique ».

Dans le cas d'une cible consentante, si l'Asari ayant lancé la fusion obtient 5 succès ou plus, elle peut décider de procréer.

Transfert de souvenir

Durant une fusion, un des partenaires peut vouloir transmettre un souvenir précis à l'autre partenaire. Pour cela, il lui suffit de se concentrer sur ce souvenir pour que celui-ci remonte à la surface de son inconscient et soit perçu automatiquement par son partenaire.

Lecture de mémoire

Durant une fusion, une Asari peut décider de fouiller la mémoire de son partenaire. Pour accéder à une information précise, elle doit essayer de s'en souvenir comme si cette information appartenait à sa propre mémoire. Pour cela, il est nécessaire de disposer d'éléments permettant de retrouver le souvenir en le rattachant à quelque chose de connu : une position dans le temps (qu'est-ce que je faisais hier à 15h00 ?), un lien avec un fait ou personnage connu (la dernière rencontre que j'ai eu avec mon père) ou plus généralement une question dont la cible connaît la réponse (qu'est-ce que j'ai mangé ce midi ?).

Ainsi, il n'est pas possible pour l'Asari d'accéder à un souvenir qu'elle ne peut rattacher à quelque chose qu'elle connaît. Par exemple, si la semaine précédente la cible a acheté un gâteau en passant devant une boutique, l'Asari n'a aucun élément lui permettant de trouver volontairement ce souvenir. La seule solution serait d'essayer de se remémorer l'intégralité de ses journées durant les jours / mois / années précédentes. Cela prendrait un temps colossal. Cependant, si le gâteau était particulièrement savoureux et qu'il a laissé à la cible un souvenir marquant, celui-ci pourrait remonter naturellement à la surface (laissé à la discrétion du meneur).

Enfin si le partenaire n'est pas Asari et qu'il n'a pas (ou peu) d'expérience de la fusion, il lui sera impossible de lire les souvenirs de l'Asari ayant lancé la fusion. Il sera submergé par les sensations et les souvenirs aléatoires remontant à la surface de l'inconscient de l'Asari. Si le

partenaire est une Asari ou une personne d'une autre race mais ayant une bonne expérience de la fusion, il pourra fouiller les souvenirs de l'Asari.

Volonté de fer (●●)

Pré-requis : Résolution + Sang-froid ≥ 6

Il est difficile de vous faire changer d'avis, surtout lorsque cela touche à quelque chose qui vous tient particulièrement à cœur. Tous les jets sociaux qui vous sont appliqués afin d'essayer de vous faire changer d'avis, souffrent d'un malus de 3.

BIOTIQUE

Biotique (●●●●●)

Votre personnage est biotique.

L'achat de ce mérite vous offre 3 points à répartir dans les attributs Altération et Intégration (en plus des points offerts aux Asaris pour ces attributs).

Avant d'acheter d'autres aptitudes biotiques, vous devez obligatoirement acheter le niveau 3 de Télékinésie.

Ézo-mentaliste (●●)

Pré-requis : Asari.

Votre personnage peut utiliser ses talents biotiques sans effectuer le moindre mouvement, contrairement aux autres biotiques qui doivent impérativement effectuer des mnémoniques physiques pour activer leurs capacités. L'activation des pouvoirs se fait alors par une simple action mentale.

Cependant, l'exécution de mouvements permet de lancer ses pouvoirs plus vite et avec plus de puissance. Un lancement de pouvoir biotique purement mental souffre des malus suivants :

Jet : malus de 2.

Initiative : malus de 8.



VIII. ÉQUIPEMENT

ARMES

Les armes sont caractérisées par plusieurs facteurs :

Dégâts : indique le(s) dé(s) à lancer afin de déterminer les dégâts réalisés par l'attaque. Toutes les armes génèrent des dégâts aggravés, sauf les armes blanches dont les dégâts sont suivit par (L).

Pour les armes à dégâts aggravés, les N premiers dégâts sont des dégâts normaux. N étant égal aux dégâts générés avec un succès de 1.

Modificateur d'armure : modification appliquée à l'armure de la cible. Il peut s'agir d'un facteur multiplicateur ou d'une valeur à ajouter ou soustraire.

Portée : 3 valeurs qui correspondent à la portée en mètres à courte, moyenne et longue distance. A chaque portée est associée respectivement un malus de 0 / -2 / -4 au jet d'attaque.

Clip : le nombre de munitions dans un chargeur.

AF : nombre de dés à ajouter au jet d'attaque pour les armes automatiques. Les 3 valeurs correspondent au bonus pour les 3 portées possibles.

Reload : nombre de rounds nécessaires pour recharger l'arme.

FOR : force minimale nécessaire pour manier l'arme sans malus. Un malus de 2 est appliqué pour chaque point de force manquant pour utiliser l'arme.

Prix : le prix courant auquel on peut acheter l'arme. MN signifie « Marché-Noir », il s'agit généralement d'armes illégales ou très difficiles à trouver.

ARMES BLANCHES

Rarement utilisées en dehors du cadre civil, les armes blanches peuvent cependant être une alternative de dernier recours dans les situations difficiles. Seule exception, les armes à lame mono-moléculaire sont utilisées par certaines troupes d'élite pour le combat rapproché. Bien maniées, ces armes peuvent s'avérer aussi redoutables que les armes à feu.

	Dégât	Armure	Prix
Mains nues	Force/3 (L)	x3	-
Mains armurées	Force/2 (L)	x3	-
Bâton	1D3 + Force/3 (L)	x2	-
Barre de fer	1D4 + Force/2 (L)	x2	-
Petit poignard	1D4 + Force/3	x3	50
Sabre	1D6 + Force/2	x2	500
Poignard mono-moléculaire	1D4 + Force/2	+2	3 000
Sabre mono-moléculaire	1D8 + Force/2	+1	10 000

ARMES SPÉCIALES

Le fouet énergétique est la seule arme spéciale disponible. Il s'agit d'un petit dispositif fixé sur l'avant bras et générant

sur demande un faisceau énergétique comparable à un fouet dans son maniement mais immatériel et provoquant des dégâts électriques. Ces dégâts varient suivant que la cible est biologique ou synthétique.

	Dégâts	1D4 (bio) 1D6 + 1 (synth)	Armure	x0
	Portée	3 / - / -	Force	1
	AF	-	Clip	-
	Prix	5 000	Recha.	-

PISTOLETS

Le pistolet est une arme à une main tirant des projectiles de petit et moyens calibres. Les plus petits modèles sont utilisés pour l'auto-défense par de nombreux civils. Les armes plus lourdes - et plus puissantes - sont souvent utilisées comme arme d'appoint par les combattants.

	Dégâts	1D6	Armure	-2
	Portée	4 / 8 / 16	Force	2
	AF	-	Clip	12
	Prix	4 000	Recha.	1

	Dégâts	1D6	Armure	-2
	Portée	6 / 12 / 24	Force	2
	AF	-	Clip	15
	Prix	7 000	Recha.	1

	Dégâts	1D8	Armure	-2
	Portée	8 / 16 / 32	Force	3
	AF	-	Clip	6
	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	1D8 + 1	Armure	-1
	Portée	6 / 12 / 24	Force	4
	AF	-	Clip	4
	Prix	MN	Recha.	2

	Dégâts	1D8 + 1	Armure	-1
	Portée	8 / 16 / 32	Force	3
	AF	-	Clip	3
	Prix	15 000	Recha.	2

	Dégâts	1D10 + 1	Armure	-3
	Portée	5 / 10 / 20	Force	4
	AF	-	Clip	1
	Prix	15 000	Recha.	3

FUSILS D'ASSAUT

Le fusil d'assaut est une arme à deux mains, tirant des projectiles de moyens et gros calibres. C'est l'arme de prédilection des combattants professionnels pour un usage à moyenne portée, sur tout type de cible, qu'elle soit

armurée ou protégée par une barrière biotique. La plupart des fusils d'assaut sont à mi-chemin entre des fusils et des mitraillettes, offrant une cadence un peu moins élevée qu'une mitraillette, mais une portée plus élevée et des dégâts légèrement supérieurs.

Cependant, face à un adversaire en armure lourde, le fusil d'assaut peut manquer de puissance et on lui préférera le fusil à pompe ou le fusil de sniper.

	Dégâts	1D6 + 1	Armure	-1
	Portée	20 / 40 / 80	Force	2
	AF	-	Clip	16
	Prix	5 000	Recha.	2
	M-96 Mattock			

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	12 / 24 / 48	Force	2
	AF	3 / -3 / -6	Clip	10
	Prix	3 000	Recha.	2
	M-8 Avenger			

	Dégâts	1D10	Armure	-1
	Portée	30 / 60 / 120	Force	4
	AF	-	Clip	8
	Prix	10 000	Recha.	2
	M-99 Sabre			

	Dégâts	1D5	Armure	0
	Portée	12 / 24 / 48	Force	4
	AF	3 / -4 / -8	Clip	10
	Prix	7 000	Recha.	3
	M-76 Revenant			

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	4
	AF	2 / 0 / -2	Clip	4
	Prix	6 000	Recha.	2
	N7 Valkyrie			

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	10 / 20 / 40	Force	4
	AF	2 / -1 / -4	Clip	3
	Prix	6 000	Recha.	2
	M-55 Argus			

	Dégâts	1D5	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	4
	AF	3 / 1 / -2	Clip	3
	Prix	7 000	Recha.	2
	M-15 Vindicator			

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	3
	AF	4 / 1 / -1	Clip	20
	Prix	MN	Recha.	4
	Fusil à impulsions (Geth)			

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	5
	AF	3 / 1 / 0	Clip	6
	Prix	MN	Recha.	2
	Chasseur (Cerberus)			

	Dégâts	1D8	Armure	0
	Portée	15 / 30 / 60	Force	6
	AF	3 / 0 / -3	Clip	20
	Prix	-	Recha.	4
	Dragon (Geth)*			

(*) Le Dragon Geth ne peut pas être utilisé par une créature organique. Sa taille est trop imposante pour pouvoir être utilisé sans malus, même par un Krogan.

MITRAILLETES LÉGÈRES

Les mitraillettes légères sont des armes à une main tirant un grand nombre de projectiles de petit calibre à la seconde. Elles sont très efficaces contre des cibles non armurées ou pour faire tomber rapidement un bouclier biotique. Par contre, elles sont peu efficaces contre des cibles armurées et totalement inutiles face aux armures lourdes. Se sont des armes très appréciées des classes légères, notamment les biotiques et des ingénieurs.

	Dégâts	1D3	Armure	0
	Portée	4 / 8 / 16	Force	2
	AF	5 / 0 / -5	Clip	5
	Prix	3 000	Recha.	1
	M-4 Shuriken			

	Dégâts	1D3	Armure	0
	Portée	4 / 8 / 16	Force	3
	AF	4 / -2 / -5	Clip	10
	Prix	4 000	Recha.	2
	M-9 Tempête			

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	3
	AF	3 / -1 / -3	Clip	6
	Prix	6 000	Recha.	2
	N7 Aigle			

	Dégâts	1D3	Armure	0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	2
	AF	4 / 3 / 2	Clip	20
	Prix	MN	Recha.	2
	Pistolet Plasma (Geth)			

MITRAILLETES LOURDES

Les mitraillettes lourdes sont des armes à deux mains tirant un grand nombre de projectiles de petit et moyen calibre à la seconde. Elles sont très efficaces contre des cibles non armurées ou pour faire tomber rapidement un bouclier biotique. Elles restent efficaces contre les armures légères, mais auront du mal à faire des dégâts conséquents aux cibles protégées par des armures lourdes.

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	10 / 20 / 40	Force	3
	AF	4 / 2 / 1	Clip	5
M-12 Locust	Prix	7 000	Recha.	2

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	10 / 20 / 40	Force	3
	AF	3 / -2 / -5	Clip	6
M-25 Frelon	Prix	7 000	Recha.	1

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	5 / 10 / 20	Force	3
	AF	5 / 0 / -4	Clip	6
N7 Hurricane	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	3
	AF	3 / -1 / -4	Clip	8
Bourreau	Prix	15 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+3 / 1D4+2 / 1D4	Armure	+1
	Portée	2 / 4 / 8	Force	4
	AF	-	Clip	2
AT-12 Pirate	Prix	7 000	Recha.	3

	Dégâts	2D4+2 / 1D4+2 / 1D6	Armure	0
	Portée	3 / 6 / 12	Force	4
	AF	-	Clip	3
M-22 Écorcheur	Prix	7 000	Recha.	1

	Dégâts	2D4+3 / 1D4+4 / 1D8	Armure	+2
	Portée	5 / 10 / 20	Force	4
	AF	-	Clip	4
N7 Crusader	Prix	8 000	Recha.	2

	Dégâts	2D6 / 2D4 / 1D4+1	Armure	0
	Portée	8 / 16 / 32	Force	5
	AF	-	Clip	5
Lance-Pic Graal	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+5 / 1D4+4 / 1D6	Armure	+2
	Portée	3 / 6 / 12	Force	5
	AF	-	Clip	1
M-300 Claymore	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+4 / 1D4+4 / 1D6	Armure	+2
	Portée	6 / 12 / 24	Force	4
	AF	-	Clip	5
Fusil plasma (Geth)	Prix	MN	Recha.	2

FUSILS À POMPE

Arme à la puissance dévastatrice en combat rapproché, le fusil à pompe est l'arme de prédilection des combattants lourds amenés à engager l'ennemi dans les lieux exigus. C'est également une arme largement utilisée par les troupes de choc Krognanes. Ces armes ont cependant deux points faibles. Le premier tient évidemment au fait qu'ils doivent être utilisés à courte portée et donc au plus près du danger. Le second est lié à la nature des projectiles, qui ne sont pas conçus pour traverser facilement les blindages. Cette dernière limitation est cependant compensée par l'énorme puissance de feu, qui fera des ravages même sur les cibles les mieux protégées.

	Dégâts	1D6+2 / 1D4+1 / 1D3	Armure	+2
	Portée	2 / 4 / 8	Force	3
	AF	-	Clip	8
M-27 Cimenterie	Prix	4 000	Recha.	2

	Dégâts	1D6+3 / 1D4+2 / 1D4	Armure	+2
	Portée	2 / 4 / 8	Force	3
	AF	-	Clip	5
M-23 Katana	Prix	5 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+2 / 1D4+1 / 1D4	Armure	+1
	Portée	2 / 4 / 8	Force	4
	AF	-	Clip	6
N7 Piranha	Prix	6 000	Recha.	2

FUSILS DE PRÉCISION

Pré-requis : Talent « Sniper » (voir page 45). Sinon, **malus de 3**.

Ces fusils sont capables d'atteindre avec précision des cibles extrêmement éloignées, en causant de gros dégâts. La puissance des fusils de précision et la nature des projectiles en font des armes redoutables sur les cibles armurées, traversant facilement les blindages. Cependant, l'usage de ces armes demande un entraînement particulier et nécessite un temps de visé assez long.

	Dégâts	1D8	Armure	-2
	Portée	60 / 120 / 240	Force	3
	AF	-	Clip	6
M-97 Viper	Prix	4 000	Recha.	2

	Dégâts	1D10	Armure	-2
	Portée	30 / 60 / 120	Force	3
	AF	-	Clip	3
N7 Valiant	Prix	6 000	Recha.	2

	Dégâts	1D8 + 2	Armure	-3
	Portée	30 / 60 / 120	Force	4
	AF	-	Clip	3
	Prix	10 000	Recha.	3
Kryxae				

	Dégâts	1D10 + 1	Armure	-2
	Portée	50 / 100 / 200	Force	4
	AF	-	Clip	1
	Prix	12 000	Recha.	3
M-92 Mantis				

	Dégâts	1D10 + 1	Armure	-3
	Portée	40 / 80 / 160	Force	5
	AF	-	Clip	3
	Prix	20 000	Recha.	4
Veuve Noire				

	Dégâts	2D6	Armure	-3
	Portée	40 / 80 / 160	Force	5
	AF	-	Clip	1
	Prix	15 000	Recha.	4
M-98 Veuve				

	Dégâts	2D6	Armure	-4
	Portée	50 / 100 / 200	Force	5
	AF	-	Clip	1
	Prix	MN	Recha.	3
Javelot (Geth)				

	Dégâts	2D6 + 1	Armure	-4
	Portée	25 / 50 / 100	Force	4
	AF	-	Clip	1
	Prix	MN	Recha.	2
Harpon Kishock (Butarien)				

ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont encombrantes, ont une cadence de tir assez faible et des chargeurs très limités. Mais leur pouvoir de destruction sans pareil couplé à l'aire d'effet produite à l'impact en font de précieux alliés dans les situations désespérées ou face à d'importants groupes d'ennemis.

Lance-missile ML-77

Il permet de lancer des missiles qui explosent à l'impact. Le jet d'attaque est réalisé comme pour une arme à feu, par contre, les succès ne sont pas pris en compte pour diminuer l'aléa du jet de dégâts. L'explosion provoque une aire d'effet dont les dégâts sont gérés comme une explosion classique (voir page 79).

Lance-grenade M-100

Il peut être chargé avec des grenades ayant les mêmes caractéristiques que les grenades à main présentées dans la section suivante.

Le jet d'attaque est réalisé comme pour une arme à feu. Les succès sont utilisés pour déterminer la distance entre le point d'impact et la cible, comme pour une grenade

lancée (voir page 79).

M-920 Cain

Le M-920 Cain projette un champ gravitationnel d'une puissance colossale, qui détruit tout ce qui se trouve sur le point d'impact et dans une importante aire d'effet.

L'atténuation du Cain est de 1D10 + 1 / m.

A noter que le *M-920 Cain* ne peut être rechargé sur le terrain. L'énergie nécessaire à un tir est telle qu'il nécessite une station de recharge spéciale.

	Dégâts	3D4 + 4	Armure	x2
	Portée	30 / 60 / 120	Force	4
	Attén.	1D4 / 2m	Clip	1
	Prix	7 000	Recha.	4
ML-77 Lance-missile				

	Dégâts	Variable	Armure	Var
	Portée	15 / 30 / 60	Force	3
	Attén.	Variable	Clip	6
	Prix	5 000	Recha.	8
M-100 Lance grenade				

	Dégâts	30D10 + 30	Armure	x0
	Portée	100 / 200 / 400	Force	4
	Attén.	1D10 + 1 / m	Clip	1
	Prix	40 000	Recha.	-
M-920 Cain				

GRENADES

Les grenades sont des objets explosifs qui peuvent être envoyés sur les ennemis en les lançant à la main (voir page 79) ou en utilisant un lance-grenade. Toutes les grenades explosent à l'impact, que celles-ci touchent une cible, le sol ou un obstacle quelconque.

Les grenades sont des objets **non aérodynamiques**. Elle sont définies par les caractéristiques suivantes :

Puissance : la puissance de l'effet produit.

Atténuation : l'atténuation de la puissance en fonction de la distance par rapport au lieu de l'explosion.

Arm. : le modificateur d'armure.

Durée : la durée de l'effet.

Grenades explosives

Les grenades à **fragmentation** explosent en envoyant de nombreux petits débris aux alentours. Elles causent des dégâts importants sur les cibles non protégées, dans un rayon assez important. En revanche, elles sont moyennement efficaces sur des cibles lourdement armurées.

Les grenades à **surpression** disposent d'une charge explosive plus importante et cause des dégâts plus élevés, y compris sur les cibles armurées. Par contre, l'aire d'effet est moins importante que pour les grenades à fragmentation.

Les boucliers, barrières et armures protègent des explosions.

Grenades à lévitation

Ces grenades ne causent pas de dégâts mais permettent de faire léviter durant 3 rounds tout les objets dont la masse est inférieure ou égale à la puissance dans un rayon de 2 mètres autour du point d'explosion.

Les boucliers, barrières et armures ne protègent pas des explosions.

Grenades flash-bang

Ces grenades ne causent pas de dégâts physiques mais produisent un malus à la perception égal à la puissance reçue. La distance diminue la puissance de 1 par mètre. Après le premier round, le malus subit par la cible diminue de 2 par round.

Le malus auditif ne peut être évité. Le malus visuel peut être évité en fermant les yeux. Détourner le regard sans fermer les yeux diminue la puissance reçue de 5.

Grenades cryo

Ces grenades ne causent pas de dégâts. Si la puissance touchant la cible est égale ou supérieure à la masse de la cible, celle-ci est gelée et ne peut plus effectuer aucune action. De plus tous les dégâts qu'elle reçoit (après passage des barrières et boucliers) sont augmentés de 50 %.

La distance diminue la puissance de 1 par mètre. Si la puissance n'est pas suffisante pour geler la cible, celle-ci subit toutefois un malus à toutes ses actions physiques égal à la puissance reçue.

Les boucliers, barrières et armures ne protègent pas des effets de la grenade cryo.

Grenades inferno

La grenade projette un plasma causant Puissance dégâts normaux par round durant 3 rounds.

Si la cible est organique, elle doit réussir un jet de Volonté - 3. Sur un échec, la cible est prise de panique et ne peut plus agir normalement durant toute la durée de l'effet. Sur un succès, la cible peut agir avec un malus de 3 à toutes ses actions.

Résumé des caractéristiques

	Puissance	Atténuation	Arm	Durée
Lévitation	5	5 / 2m	-	3 rounds
Flash-bang	8	1 / m	-	Malus diminué de 2 / round
Fragmentation	5D4	1D4 / 2m	x3	-
Supression	2D6+4	1D6 / 2m	x2	-
Cryo	5	1 / m	-	3 rounds
Inferno	3	1 / m	-2	3 rounds

ARMURES

L'armure est l'accessoire indispensable de tout combattant. Elle permet de se protéger de deux manières différentes. Tout d'abord, grâce à une combinaison protectrice constituée d'une épaisse couche de polymère, sur laquelle se trouve un ensemble plus ou moins important de plaques de céramiques. Plus ces plaques sont épaisses et

nombreuses, plus l'armure protège efficacement, mais plus elle devient lourde et gênante.

La seconde protection consiste en un bouclier cinétique activé automatiquement grâce à une IV intégrée. Lorsque le bouclier est actif, il protège totalement contre les projectiles à forte énergie. Mais plus il encaisse de dégâts à la place de son porteur, plus sa puissance diminue. Lorsque sa puissance tombe à 0, le bouclier est désactivé et il faut attendre plusieurs rounds avant qu'il s'active de nouveau. La puissance du bouclier dépend du nombre de cellules d'énergie présentes dans l'armure.

Enfin, toutes les armures (sauf les combinaisons tactiques) disposent d'un casque rétractable et peuvent être pressurisées afin de pouvoir évoluer dans un environnement inhospitalier.

Une armure est caractérisée par les facteurs suivants :

Arm. : coefficient d'armure. Il est retranché à tous les dégâts touchant le porteur.

Cell. : nombre de cellules d'énergie.

For. : force minimale nécessaire pour porter l'armure sans malus. Un malus de 2 est appliqué pour chaque point de force manquant pour la porter.

Emplacements : emplacements intégrés dans le dos de l'armure pour stocker du matériel.

Dex. : malus à la dextérité lié au port de l'armure.

Discr. : malus à la discrétion lié au port de l'armure.

Biot. : malus aux compétences biotiques lié au port de l'armure.

Prix : le prix courant auquel on peut acheter l'armure.

ARMURES STANDARDS

Les armures standards sont des modèles conçus pour les combattants des races humanoïdes standards (Humains, Turiens, Galariens, Asari, Quariens, Drells, Butariens). Ces armures sont déclinées en différents modèles correspondant aux particularités morphologiques des différentes races. Ainsi, un humain ne pourra pas porter une armure Turienne, ou s'il le fait, celle-ci sera gênante et peu confortable. Ceci dit, en dehors des particularités morphologiques, ces armures ont les mêmes caractéristiques pour toutes les races.

Combinaison tactique	
Armure	1
Cellules	-
Force	-
Emplacements	-
Malus dextérité	-
Malus discrétion	-
Malus Biotique	-
Prix	1 500



Armure légère

Armure	2
Cellules	3
Force	2
Emplacements	1 arme longue
Malus dextérité	-
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-
Prix	3 000



Armure Moyenne

Armure	3
Cellules	3
Force	3
Emplacements	2 armes longues
Malus dextérité	-1
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-1
Prix	8 000



Armure lourde

Armure	4
Cellules	4
Force	4
Emplacements	2 armes longues
Malus dextérité	-2
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-3
Prix	12 000



Armure titan

Armure	5
Cellules	5
Force	5
Emplacements	2 armes longues
Malus dextérité	-3
Malus discrétion	-2
Malus Biotique	-5
Prix	16 000

permettant d'emporter des drones et tourelles de combat. Ceci se fait au détriment du facteur d'armure, afin de diminuer le poids total.

Armures de puissance

Les armures de puissance sacrifient l'épaisseur de l'armure et les emplacements d'armes longues afin d'embarquer plus de cellules d'énergies. Elles sont généralement appréciées par les classes ingénieurs utilisant principalement des pouvoirs technologiques. Par contre, elles sont à proscrire pour les classes biotiques, le grand nombre de cellules générant des interférences biotiques importantes.



Armure moyenne

Armure	2
Cellules	6
Force	3
Emplacements	-
Malus dextérité	-
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-3
Prix	11 000



Armure lourde

Armure	3
Cellules	7
Force	4
Emplacements	-
Malus dextérité	-1
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-5
Prix	16 000

Armures mixtes

Les armures mixtes sont un compromis entre les armures de combat et les armures d'ingénieurs. En supprimant un emplacement d'arme longue, ces armures permettent d'ajouter une cellule supplémentaire. Elles peuvent être utilisées aussi bien par les combattants spécialisés dans une seule arme longue que par les classes mixtes combat / technologie.



Armure moyenne

Armure	3
Cellules	4
Force	3
Emplacements	1 arme longue
Malus dextérité	-
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-2
Prix	11 000

ARMURES TECHNIQUES

Les armures techniques sont des modèles conçus pour les humanoïdes standards (Humains, Turiens, Galariens, Asari, Quariens, Butariens) utilisant différentes formes de technologies de combat. Elles disposent de réserves énergétiques supplémentaires et/ou d'emplacements

Armure lourde	
Armure	4
Cellules	5
Force	4
Emplacements	1 arme longue
Malus dextérité	-1
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-4
Prix	16 000

Armure moyenne	
Armure	3
Cellules	4
Force	5
Emplacements	2 armes longues
Malus dextérité	-1
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-2
Prix	9 000

Armure de machiniste

Les armures de machinistes sont prévues pour pouvoir emporter des drones et tourelles dans le dos de l'ingénieur. Elles disposent également de légèrement plus de cellules que les armures de combat. Elles sont très appréciées par les ingénieurs déployant des engins en combat.

Armure moyenne	
Armure	2
Cellules	4
Force	3
Emplacements	2 drones légers
Malus dextérité	-
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-1
Prix	10 000

Armure lourde	
Armure	4
Cellules	5
Force	6
Emplacements	2 armes longues
Malus dextérité	-2
Malus discrétion	-2
Malus Biotique	-4
Prix	14 000

Armure lourde	
Armure	3
Cellules	4
Force	4
Emplacements	2 drones légers + 1 tourelle
Malus dextérité	-1
Malus discrétion	-1
Malus Biotique	-2
Prix	15 000

Armure titan	
Armure	5
Cellules	6
Force	7
Emplacements	2 armes longues
Malus dextérité	-3
Malus discrétion	-2
Malus Biotique	-6
Prix	20 000

ARMURES KROGANES

Les armures Krokanes sont des modèles conçus spécifiquement pour les combattants Krokans. Elles sont adaptées à leur morphologie particulière et permettent d'inclure un peu plus de cellules d'énergie que sur les armures standards.

OMNITECHS

Un Omnitech peut comporter un certain nombre de modules. Plus il y a de modules, plus il devient un équipement puissant, polyvalent et coûteux. Chaque module est décliné en 3 versions :

- **Civile**, qui correspond à un usage courant pour la plupart des gens.
- **Professionnelle**, qui est une version étendue de la version civile et correspond à un usage dans un contexte professionnel.
- **Militaire**, qui est une version étendue de la version professionnelle, correspondant à un usage militaire. Ce niveau de module est uniquement accessible aux forces de l'ordre et forces armées. Le marché-noir regorge cependant de modules militaires de contre-bande ou contrefaits. Leur utilisation par des personnes non habilitées est bien entendu illégale et sévèrement puni.

Pour les usages courant, la batterie incluse dans l'Omnitech est suffisante. Cependant, l'usage de certains modules nécessite beaucoup d'énergie, l'Omnitech est alors relié à

l'armure de son porteur afin de puiser dans ses réserves d'énergie.

L'affichage de l'Omnitech se fait de manière holographique au dessus de celui-ci ou en réalité augmenté à travers des lunettes spéciales ou la visière d'un casque d'armure.

INTERFACE

● Connexion

Permet de se connecter à l'extranet et d'utiliser les réseaux de communication. Permet également de prendre des photos, d'enregistrer des vidéos, d'écouter de la musique, regarder des vidéos et lancer des applications courantes.

Ce module est présent sur tous les Omnitechs, même les plus basiques.

●● Programmation

Apporte les moyens techniques et logiciels permettant de programmer un Omnitech et les terminaux. La programmation effective d'un système se fera via la compétence Interface.

●●● Piratage

Apporte les moyens techniques et logiciels utiles pour pirater un système. Pour utiliser efficacement ce module, il est nécessaire de disposer du talent Piratage (voir page 51).

ENVIRONNEMENT

● Basique

Permet de mesurer la température, la pression, l'hygrométrie et le niveau de gravité de l'environnement dans lequel se trouve l'utilisateur.

●● Avancé

Permet de connaître la composition de l'air et de mesurer le niveau des radiations les plus dangereuses.

●●● Expert

Permet de détecter la présence des toxines chimiques et biologiques les plus courantes. L'analyse des résultats nécessite un jet de Intelligence + Science.

SCAN MÉDICAL

● Basique

Permet de mesurer la température, la pression artérielle, le rythme cardiaque, et de réaliser une analyse sanguine basique (taux de sucre, de graisse, de fer) sur le porteur de l'Omnitech ou une tierce personne (nécessite un contact d'environ 5 secondes). Permet enfin de réaliser des injections dans l'organisme du porteur uniquement.

●● Avancé

Permet de réaliser une analyse sanguine poussée (mais pas aussi complète qu'en laboratoire) et d'avoir une vision de l'état du squelette et des organes (vision moins détaillée qu'avec un appareillage lourd mais suffisant pour voir les lésions lourdes et moyennes). Permet sur un jet de Intelligence + Médecine - 3 de détecter les pathologies et

lésions internes d'un individu. Permet de réaliser des injections dans l'organisme de tierces personnes.

●●● Expert

Permet de séquencer l'ADN d'une personne (nécessite un contact d'environ 10 secondes) et de détecter la présence de toxines courantes dans l'organisme (incluant des toxines militaires les plus courantes).

VISION

● Vision nocturne

Coût : négligeable.

Permet d'avoir une vue de l'environnement dans le noir complet, avec un malus de 3 à la perception en vision holographique et un malus de 1 en réalité augmentée. La vision nocturne ne permet pas de voir à travers des obstacles.

●● Vision multi-spectrale

Coût : 1 énergie par scène.

Permet d'avoir une vision thermique (détection de chaleur) ou électromagnétique (détection de dispositifs technologiques) de l'environnement. L'affichage est réalisé de la même manière que pour la vision nocturne, avec les mêmes malus à la perception. La vision électromagnétique permet par exemple de voir rapidement si un personne porte une arme non primitive.

Si un objet est directement visible (sans obstacle entre l'Omnitech et l'objet), il est automatiquement détecté.

Si l'objet est perçu à travers un obstacle, il doit avoir une « puissance visible » supérieure à 0 pour être détecté. La puissance visible de la cible est égale à son nombre de cellules dans le cas d'une vision électromagnétique ou à sa température divisée par 100 dans le cas d'une vision thermique, moins les malus dus aux matériaux et à la distance se trouvant entre l'Omnitech et la cible. Ainsi, s'il n'est pas possible de détecter une créature organique à travers un mur grâce à sa chaleur, on peut la détecter grâce aux cellules de son armure, si elle en porte une.

Le malus de distance est de 1 par tranche de 10 mètres au delà des 10 premiers mètres. Les malus de matériaux sont les suivants :

Bois : 1 par mètre.

Brique : 1 par 25 cm.

Béton : 1 par 15 cm.

Métal : 1 par 5 cm.

Par exemple, une cible de Puissance de 4, située à 12 mètres derrière un mur de brique aura une masse visible de $4 - 1$ (mur de brique) $- 1$ (distance) = 2. La cible sera donc détectée.

●●● Détection de présences

Coût : 1 énergie par scène.

La détection de présences est une version spécialisée de la vision spectrale, permettant de détecter des cibles organiques et synthétiques, même à travers des obstacles. Les objets dont la « signature » ne correspond pas à une créature humanoïde, un drone ou une IV de combat sont automatiquement filtrés.

Pour les cibles synthétiques, les règles sont les mêmes que précédemment. Pour les cibles organiques, la « puissance visible » de base est la Masse divisée par 2.

Analyser l'image produite ne demande aucun jet. Les cibles sont clairement indiquées sur un affichage de type radar. Il n'y a pas de limite au nombre de cibles détectées simultanément. De plus, le déplacement des cibles est visible en temps réel sur le radar.

DISTORSION

● **Levage**

Coût : 1 énergie par scène.

Entoure l'objet en contact avec l'Omnitech d'un champ d'antigravité diminuant sa masse de 2 unités.

●● **Bouclier**

Coût : 1 énergie pour l'activer. 1 énergie pour chaque projectile arrêté.

Crée un bouclier cinétique rectangulaire et fixe sur l'avant-bras de 80x120cm. Ce bouclier arrête tous les projectiles dont les dégâts sont inférieurs à 2 * Cellules. Il n'arrête pas les coups portés au corps-à-corps. Si les dégâts sont supérieurs, le bouclier est brisé et les dégâts en excès sont encaissés. Le bouclier est considéré comme une couverture de niveau 3, qui engendre donc un malus de 2 (voir page 78) pour tirer avec une arme.

●●● **Camouflage tactique**

Coût : 1 énergie.

Durée : Cellules rounds.

Recharge : 3 rounds.

Permet de recouvrir votre personnage d'un camouflage électronique vous rendant pratiquement invisible. Lorsque le camouflage est activé, il reste actif durant « Cellules » rounds. Passé de délais, il est désactivé automatiquement et ne peut être ré-activé avant 3 rounds.

L'utilisation efficace de ce module demande un entraînement spécifique (talent « Tueur de l'ombre », voir page 46).

ATELIER

● **Recyclage**

Permet de recycler les matériaux les plus courants : plastiques industriels, céramiques et alliages légers. De nombreux objets du quotidien peuvent ainsi être transformés en barres d'éléments recyclés compactes qui peuvent être revendues ou transformés.

●● **Forge**

Coût : entre 1 et 5 unités d'énergie suivant la taille de l'objet.

Permet de forger en quelques secondes de petits objets (maximum 30cm de côté). Ceux-ci sont assez résistants pour être utilisés afin de réaliser de petites réparations temporaires, ou pour remplacer des objets de la vie courante.

La réalisation d'objets nécessite d'utiliser des barres d'éléments recyclés. Seuls des objets inertes peuvent être créés.

Le module contient une bibliothèques d'objets standards qu'il est possible de créer directement. La création d'objets spécifiques demande une phase de conception de quelques minutes à plusieurs heures suivant la complexité de l'objet. La conception de l'objet demande également de réussir un jet de Astuce + Bricolage avec un malus qui dépend de la complexité de l'objet créé (créer une fourchette simple et droite implique un malus de 1, tandis que créer une pièce pleine de courbes et dont les côtes doivent être précises au micro-mètre près implique un malus de 5).

●●● **Lame insta-forgée**

Coût : 1 unité d'énergie par lame forgée.

Crée quasi-instantanément une lame en carbure de silicone. Celle-ci est créée dans le prolongement du bras à quelques centimètres de la main. Sa durée de vie est d'un round. Son utilisation nécessite un jet de Dextérité + Bagarre (dégâts : 1D6 + Force / 2, modificateur d'armure : +1).

PLASMA

● **Aucune application civile**

●● **Aucune application professionnel-le**

●●● **Générateur de plasma**

Coût : voir le talent « Technologie de combat » (page 49).

Permet de générer rapidement des plasmas à haute énergie qui sont propulsés à grande vitesse. L'utilisation de ce module est très complexe et même très dangereux s'il est manipulé par une personne non expérimenté. Le talent « Technologie de combat » (voir page 49) permet de l'utiliser correctement et sans danger.

PLATE-FORME DE COMBAT

Toutes les plates-formes de combat équipées d'une IV disposent d'un succès automatique lors d'un tir sur une cible qui ne présente aucun malus (déplacement, portée, etc). Ainsi, une IV ne ratera jamais sa cible si celle-ci est à portée et ne bouge pas.

TOURELLES

Les tourelles sont les plate-formes de combat IV les plus simples. Elles sont installées au sol et ne peuvent pas se déplacer. En contre-partie, elles sont peu coûteuses et généralement équipées d'armes de gros calibre. Les tourelles sont idéales pour protéger l'accès à une zone.

M-702 Sentinelle

Le modèle M-702 est une tourelle légère qui peut être embarquée dans le dos d'une armure d'ingénieur pour être facilement déployée sur site. Sa puissance de feu est cependant assez modeste.



		Force	-
		Dextérité	4
		Masse	1
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	-
		Perception	8
		Détection	1
		Intégrité	6
		PV	10
		Cellules	2
		Bagarre	-
		Dégâts	1D8
		Mod. Armure	0
Protocole	8		
Armure	2		
Bouclier	10		
Arme à feu	3		
Portée	20 / 40 / 80		
AF	-		

DRONES DE COMBAT

Les drones de combat sont des engins volants équipés d'armes de calibres variables. Les **drones lourds** ont des puissances de feu comparables aux tourelles et sont généralement destinés à protéger une zone.

M-713 Cyclope

Le M-713 Cyclope est petit et sphérique. D'une puissance de feu assez faible, il est cependant facile à transporter (dans le dos d'une armure d'ingénieur) et très polyvalent. Il peut en effet remplir plusieurs usages :

Soutient : le drone est en vol à côté d'une personne ou d'un groupe de personnes et attaquent les cibles désignées suivant le mode de programmation utilisé (voir page 48).

Protection : le drone se place au dessus de l'ingénieur et active un bouclier devant l'ingénieur pour le protéger. Le drone peut continuer à se déplacer pour suivre l'ingénieur. Il ne peut pas activer deux boucliers simultanément, ainsi, lorsqu'il protège l'ingénieur son propre bouclier n'est plus actif. Cependant, la faible taille du drone fait qu'il est très difficile à cibler et donc à détruire.

Reconnaissance : la caméra intégrée du drone envoie ses images sur l'Omnitech d'une personne, qui peut le piloter afin d'explorer une zone hostile. Les drones disposent d'un mode camouflage leur permettant de passer pratiquement inaperçu (jet de Perception - 6 pour les repérer). Le drone peut cependant être repéré par un scan électromagnétique.

Diversión : le drone est équipé d'un projecteur holographique permettant de projeter une image quelconque d'une taille ne dépassant pas un volume de 2 mètres de côté. L'image générée est semi-transparente, elle est donc facilement identifiable comme étant un hologramme.

Sacrifice : lorsque l'ingénieur est à court d'énergie, il peut sacrifier son drone et récupérer toute l'énergie encore disponible dans le drone. Le transfert

nécessite 1 round.

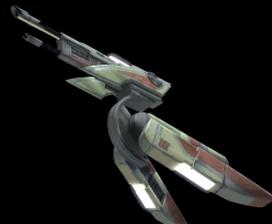
L'activation d'une de ces fonctions nécessite 1 round ou plus s'il s'agit d'une programmation complexe.



		Force	-
		Dextérité	4
		Masse	1
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	14
		Perception	8
		Détection	2
		Intégrité	6
		PV	8
		Cellules	2
		Bagarre	-
		Dégâts	1D6
		Mod. Armure	+1
Protocole	8		
Armure	2		
Bouclier	10		
Arme à feu	3		
Portée	10 / 20 / 40		
AF	-		

M-735 Ladon

Le M-735 Ladon est un drone lourd généralement déployé pour protéger une zone. Il est un bon complément aux drones déployés au sol car il est plus rapide et peut accéder à des zones inaccessibles aux drones terrestres.



		Force	-
		Dextérité	3
		Masse	3
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	12
		Perception	8
		Détection	2
		Intégrité	10
		PV	14
		Cellules	4
		Bagarre	-
		Dégâts	1D8
		Mod. Armure	0
Protocole	7		
Armure	3		
Bouclier	20		
Arme à feu	3		
Portée	20 / 40 / 80		
AF	-		

MÉCAS PILOTÉS

Les mécas pilotés sont des plate-formes d'attaque pilotées par des êtres organiques. Ils allient la puissance des plus gros Méca-IV et l'intelligence d'un pilote organique.

Atlas

Pré-requis : Technologie ≥ 3.

L'Atlas est basé sur le YMIR, dont il est une version

adaptée afin de pouvoir y installer un pilote organique. En conséquence, il est plus imposant : 4 mètres de haut pour plus d'une tonne. De même que pour le YMIR, l'Atlas ne peut franchir un escalier que si les marches sont très larges et peu prononcées. Il est donc difficile, voir impossible à déployer à l'intérieur d'un bâtiment.

Les attaques sont réalisées en faisant un jet de Dextérité du Méca + Technologie du pilote.

		Force	8
		Dextérité	2
		Masse	9
		Défense	-
		Initiative	-
		Vitesse	6
		Perception	-
		Détection	-
		Intégrité	-
		PV	30 15*
		Cellules	8
		Bagarre	Technologie du pilote
		Dégâts	1D8 4D4+4** (1D4 / 1m)
		Mod. Armure	0 x2
Protocole	-		
Armure	8 5*		
Bouclier	40		
Arme à feu	Technologie du pilote		
Portée	15 / 30 / 60 25 / 50 / 100		
AF	3 -		

* : L'Atlas présente un point faible, la canopée transparente protégeant le pilote. Celle-ci est très résistante, mais beaucoup moins que le reste du méca. Une fois la canopée détruite, il est possible d'atteindre le pilote. Viser la canopée implique un malus de 3 sur le jet d'attaque.

(**) Temps de refroidissement entre chaque tir : 1 round.

MÉCA-IV

Les méca-IV sont des mécas pilotés par des IV et non des pilotes organiques. Ils sont tous de conception humaine, même s'ils sont maintenant largement utilisés par la plupart des races. Ils sont autonomes mais ne peuvent pas remplir de tâches complexes ou participer à des actions tactiques. De plus, ils peuvent être piratés, contrairement aux mécas pilotés.

Les méca-IV sont avant tout conçus et programmés pour le combat à distance. Ainsi, ils ne savent pas combattre au corps-à-corps et ont un score de défense égal à 0. De plus, ils ne savent pas tirer parti de couvertures pour se protéger.

Comme toutes les IVs, ils peuvent être programmés dans la limite de leur faible intelligence, les limitant à des tâches et comportements basiques.

Lorsqu'un Méca-IV détecte une tentative de piratage, son comportement par défaut est de s'auto-détruire au plus proche de l'ennemi, afin de causer un maximum de dégâts. L'auto-destruction n'est déclenchée que lorsque son intégrité est inférieur à la moitié de sa valeur initiale. Ce comportement par défaut est re-programmable.

Fenris

Le Fenris est un Méca-IV inspiré des chiens de garde. Sa fonction est de sécuriser des lieux peu sensibles ou de servir d'auxiliaire à des gardes organiques ou synthétiques. Ils sont conçus pour réaliser des attaques non létales. Leur attaque consiste à courir vers une cible et à lui sauter dessus afin de la faire tomber tout en activant un « taser ». Si la cible est touchée, elle tombe au sol et se trouve sonnée pour autant de rounds que de succès.

Lorsque le Fenris cours, il est difficile à cibler, de par sa petite taille et sa vitesse de course.

		Force	3
		Dextérité	4
		Masse	3
		Défense	-
		Initiative	7
		Vitesse	14
		Perception	8
		Détection	2
		Intégrité	6
		PV	10
		Cellules	2
		Bagarre	4
		Dégâts	-
		Mod. Armure	-
Protocole	8		
Armure	2		
Bouclier	10		
Arme à feu	-		
Portée	C-à-C		
AF	-		

LOKI

Le LOKI est un méca simple et peu coûteux principalement utilisé pour le maintien de l'ordre et la sécurisation face à des menaces civiles ou de la piraterie. Toutefois, on les retrouve souvent au sein de groupes de mercenaires, comme unité de combat peu coûteuse et remplaçable.

Les LOKIs ne disposent pas d'armement intégré, mais utilisent les armes conçus pour les organiques, ce qui permet d'adapter l'armement au besoin. On les équipe généralement d'armes courtes telles que des pistolets ou des mitraillettes légères.

		Force	3
		Dextérité	4
		Masse	4
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	9
		Perception	8
		Détection	2
		Intégrité	10
		PV	14
Protocole	10	Cellules	3
Armure	2	Bagarre	-
Bouclier	15	Dégâts	Variable
Arme à feu	3	Mod. Armure	Variable
Portée	Variable		
AF	Variable		

VALI

Le VALI est un méca spécifiquement conçu pour le combat. Il est utilisé pour sécuriser des zones sensibles face à des menaces militaires ou comme unité d'assaut lourde dans l'infanterie et au sein de groupes de mercenaires.

Les VALI ne disposent pas d'armement intégré, mais utilisent les armes conçus pour les organiques, ce qui permet d'adapter l'armement au besoin. On les équipe généralement d'armes longues, tels que des fusils d'assaut.

		Force	5
		Dextérité	4
		Masse	5
		Défense	-
		Initiative	7
		Vitesse	9
		Perception	8
		Détection	2
		Intégrité	14
		PV	18
Protocole	10	Cellules	5
Armure	4	Bagarre	-
Bouclier	25	Dégâts	Variable
Arme à feu	3	Mod. Armure	Variable
Portée	Variable		
AF	Variable		

YMIR

Le YMIR est un méca lourd conçu spécifiquement pour le combat. Il est utilisé pour la sécurisation de sites très sensibles face à des menaces lourdes. Il peut également être utilisé pour semer la panique et la destruction au sein d'unités au sol, en étant placé à l'avant d'un groupe d'infanterie. Il est néanmoins un méca très coûteux qu'on évite d'envoyer à une destruction certaine.

Les YMIRs disposent d'armements intégrés et ne peuvent

donc pas utiliser d'armes conçus pour les organiques. Ils sont équipés d'un fusil mitrailleur de gros calibre et d'un lance-roquette. Dotés d'un épais blindage et de boucliers puissants, ils sont des adversaires redoutables.

Le point faible de ces Méca réside dans leur relative lenteur dans les déplacements. Par ailleurs, leur taille (3,2 mètres de haut) les rends difficiles à déployer dans des bâtiments, d'autant plus qu'ils sont incapables de franchir des escaliers si ceux-ci ne disposent pas de marches très larges et peu prononcées.

		Force	8
		Dextérité	3
		Masse	8
		Défense	-
		Initiative	8
		Vitesse	6
		Perception	8
		Détection	3
		Intégrité	18
		PV	26
Protocole	10	Cellules	8
Armure	8	Bagarre	-
Bouclier	40	Dégâts	1D8 4D4+4* (1D4 / 1m)
Arme à feu	3	Mod. Armure	0 x2
Portée	15 / 30 / 60 25 / 50 / 100		
AF	3		

(* Temps de refroidissement entre chaque tir : 1 round.

MÉCAS IA

Les intelligences artificielles étant interdites, la constructions de Mécas-IA est formellement interdite par le conseil. La dernière tentative de création de robots équipés d'IA a eu les conséquences que l'on sait pour les Quariens.

Le prototype d'androïde développé par Cerberus (EVA) a été désactivé après la guerre du dernier cycle.

En conséquence, les seules Méca-IA que l'on peut rencontrer dans la galaxie sont les Geths.

Actions collectives

Les noyaux IA des Geths étant interconnectés, tout ce que voit et fait un Geth est connu immédiatement et dans les moindres détails par tous les autres. Cela donne un avantage tactique important aux Geths durant un combat.

Par exemple, un Geth ayant un ennemi dans le dos sera conscient de sa présence et de sa localisation exacte si un autre Geth a cet ennemi dans son champ de vision. Autre exemple, si une décision tactique est prise, tous les Geths en connaissent instantanément la teneur dans les moindres détails, même s'ils ne se trouvent pas au même endroit.

De plus, même si l'intelligence de chaque Geth est généralement assez limitée, le fait qu'ils puissent tous réfléchir de concert en partant des mêmes informations, leur donne un avantage supplémentaire.

Un combat contre un groupe de Geths est donc fortement

tactique. Par contre, moins les Geths sont nombreux, moins ils agiront de manière efficace.

Drone

Le drone Geth est l'une des unités de défense les plus basiques dont disposent les Geths. Elle est assez proche dans son fonctionnement et dans son utilisation des Drones créés par les organiques.

		Intelligence	2
		Résolution	2
		Force	-
		Dextérité	3
		Masse	3
		Défense	-
		Initiative	5
		Vitesse	14
		Perception	7
		Détection	1
Réserve Process.	0	Intégrité	8
Protocole	8	PV	10
Armure	2	Cellules	3
Bouclier	15	Bagarre	-
Arme à feu	3	Dégâts	1D8
Portée	50 / 100 / 200	Mod. Armure	0
AF	-		

Trooper

Le Trooper est l'unité d'infanterie de base, produit en masse. C'est la plate-forme Geth la plus courante. Le Trooper ne dispose pas d'arme intégrée, il utilise l'une des nombreuses armes Geths.

		Intelligence	2
		Résolution	2
		Force	4
		Dextérité	3
		Masse	4
		Défense	2
		Initiative	5
		Vitesse	10
		Perception	7
		Détection	2
Réserve Process.	0	Intégrité	12
Protocole	8	PV	14
Armure	2	Cellules	3
Bouclier	15	Bagarre	2
Arme à feu	3	Dégâts	Variable
Portée	Variable	Mod. Armure	Variable
AF	Variable		

Shock Trooper

Le Shock Trooper est une unité d'élite spécialisée dans le combat à distance.

		Intelligence	3
		Résolution	3
		Force	5
		Dextérité	3
		Masse	5
		Défense	3
		Initiative	6
		Vitesse	10
		Perception	8
		Détection	2
Réserve Process.	0	Intégrité	12
Protocole	8	PV	16
Armure	4	Cellules	4
Bouclier	20	Bagarre	2
Arme à feu	4	Dégâts	Variable
Portée	Variable	Mod. Armure	Variable
AF	Variable		

Prime

Le Geth Prime est une puissante unité mobile mesurant 3 mètres de haut. Il accompagne généralement une unité de Troopers et boost l'IA des geths se trouvant à proximité. C'est un ennemi redoutable, moins puissant que le YMIR mais plus polyvalent et intelligent.

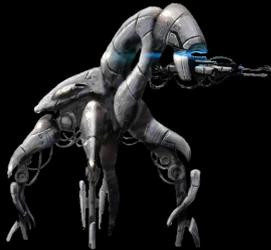
Un Geth Prime peut augmenter les caractéristiques des autres Geths se situant à proximité. Pour cela, il puise dans ses processus et réserve. Chaque processus utilisé augmente de 1 une des caractéristiques d'un geth au choix.

		Intelligence	4
		Résolution	4
		Force	8
		Dextérité	4
		Masse	7
		Défense	4
		Initiative	8
		Vitesse	7
		Perception	9
		Détection	3
		Intégrité	16
		PV	24
		Cellules	8
		Bagarre	3
		Dégâts	Variable
		Mod. Armure	Variable
Réserve Process.	8		
Protocole	10		
Armure	5		
Bouclier	40		
Arme à feu	4		
Portée	Variable		
AF	Variable		

Armature

Le geth armature est la plus grosse unité de combat mobile des Geth. Elle mesure 5 mètres de haut et dispose d'une mitrailleuse lourde et d'un puissant canon. C'est un ennemi qu'il est préférable d'engager à l'arme lourde ou à bord d'un véhicule de combat.

L'armature Geth peut augmenter les caractéristiques des autres Geths se situant à proximité. Pour cela, il puise dans ses processus et réserve. Chaque processus utilisé augmente de 1 une des caractéristiques d'un geth au choix.

		Intelligence	4
		Résolution	4
		Force	10
		Dextérité	4
		Masse	10
		Défense	-
		Initiative	8
		Vitesse	7
		Perception	9
		Détection	3
		Intégrité	20
		PV	40
		Cellules	12
		Bagarre	-
		Dégâts	1D12 4D6+4*
		Mod. Armure	0 x2
Réserve Process.	12		
Protocole	10		
Armure	8		
Bouclier	60		
Arme à feu	5		
Portée	25 / 50 / 100 50 / 100 / 200		
AF	3 -		

(*) Temps de refroidissement entre chaque tir : 1 round.



IX. RÈGLES

ART BY
PATRYK OLEJNICZAK



« Mass Effect : Nouvelle Ère » repose sur l'utilisation des règles de « *World of Darkness* » seconde édition (aussi connu sous le nom de WoD2 ou nWoD) pour la majeure partie du système. Certaines règles de WoD2 ont cependant été modifiées afin de mieux coller aux besoins de l'univers de Mass Effect. C'est notamment le cas pour le système de combat.

Ce chapitre présente un rappel des règles de base de WoD2 et détaille les ajouts et modifications spécifiques à « Mass Effect : Nouvelle Ère ».

RÉSOLUTION DES ACTIONS

GROUPEMENT DE DÉS

Dans le système de « *World of Darkness* », le nombre de dés à lancer n'est pas fixe, il varie en fonction de l'action à réaliser et de vos Caractéristiques (voir page 35).

Le nombre de dés que vous allez jeter pour réaliser une action s'appelle un groupement de dés ou « pool » de dés. Il se compose généralement du total de deux caractéristiques de votre feuille de personnage (un Attribut et une Compétence) et des modificateurs imposés par n'importe quel équipement spécial que votre personnage utilise ou par des conditions plus favorables ou défavorables que la normale.

Par exemple, pour réaliser un tir avec une arme à feu, vous allez faire un jet de Dextérité + Arme à feu. Si votre personnage a une Dextérité de 3 et une compétence Arme à feu de 4, il va lancer $3 + 4 = 7$ dés à 10 faces.

RÉUSSITE D'UNE ACTION

N'importe quel dé qui affiche un 8 ou plus est considéré comme un succès. N'importe quel dé qui affiche un 0 (considéré comme un 10) compte comme un succès et peut être jeté une nouvelle fois, permettant d'obtenir potentiellement un nouveau succès.

Vous n'avez besoin que d'un seul succès pour réussir une action, mais en obtenir davantage vous sera généralement plus favorable. En effet, plus le nombre de succès est élevé, plus l'action est réussie avec brio. En combat, cela améliorera automatiquement vos chances d'infliger plus de dégâts. Sur d'autres types d'actions, le meneur de jeu pourra moduler à sa convenance la réussite de l'action en fonction du nombre de succès.

Si vous n'obtenez aucun succès, votre personnage a raté cette action.

MODIFICATEURS

Le meneur de jeu détermine quels modificateurs s'appliquent à tout groupement de dés. Ces modificateurs s'ajoutent, ou se soustraient au groupement de dés. Ils sont généralement induits par le matériel utilisé, les Avantages et Talents que le personnage possède, ou les circonstances générales.

Suivant ces circonstances, le meneur de jeu peut appliquer des bonus ou malus allant de 1 à 5. Un malus de 5 correspondant à une action très difficile (escalader une paroi lisse et sans prises), un bonus de 5 correspondant à

une action très facile (intimider un enfant de 5 ans).

DÉ DE CHANCE

Si les modificateurs ramènent votre groupement de dés à zéro ou moins, vous pouvez jeter un dé unique (appelée dé de chance). Sur ce dé de chance, seule la valeur 10 permet d'obtenir un succès, toutes les autres valeurs impliquent un échec. Le 10 n'est pas relancé.

L'obtention d'un 1 sur un dé de chance indique un échec critique que le meneur de jeu devra transcrire par des résultats particulièrement désastreux.

JET EN OPPOSITION

Dans certaines situations, deux personnages qui s'affrontent le font à travers des compétences et non des armes. Par exemple, un joueur souhaite interroger un PNJ et savoir s'il dit la vérité. Le PNJ souhaite justement mentir au joueur. Dans ce cas, on réalise un jet en opposition : les deux personnages réalisent leurs actions et celui qui a obtenu le plus grand nombre de succès l'emporte.

Dans notre exemple, le PNJ va lancer Manipulation + Baratin afin de mentir au joueur. Ce dernier va lancer Astuce + Empathie afin d'essayer de voir si le PNJ ment ou pas. Le personnage qui aura obtenu le plus grand nombre de succès aura réussi son action.

Afin de moduler la qualité de la réussite, on peut utiliser le nombre de « succès nets » qui se calcule en faisant la différence entre le nombre de succès obtenus par les 2 personnages.

JET ÉTENDU

Certaines actions peuvent être longues à réaliser, comme par exemple la recherche d'une information dans une énorme base de donnée, le piratage d'un système complexe, etc.

Dans ce cas, vous devez procéder à un jet « étendu ». Dans ce cas, il ne s'agit pas d'obtenir un succès sur un unique jet de dés, mais d'obtenir un certain nombre de succès en réalisant plusieurs jets successifs, les succès de chaque jet s'additionnant. Chaque jet correspond à une tranche de temps. Le nombre total de succès à obtenir est fonction de la difficulté de l'action.

Pour ce genre de jet, la question n'est plus de savoir si une action va être réussie, mais en combien de temps elle va l'être. Ce type de jet est donc principalement utilisé lorsque la durée de l'action peut représenter une contrainte (agir avant d'être repéré par exemple).

Par exemple, un joueur souhaite faire une recherche complexe dans une importante base de données. L'opération peut être longue et des ennemis sont en approche. Le meneur de jeu peut alors demander au joueur de réaliser 1 jet pour chaque minute passée à réaliser la recherche en indiquant que 10 succès cumulés sont nécessaires pour mener à bien la recherche.

JETS XÉNOS

Toutes les actions sociales entre 2 individus de races différentes, ainsi que les jets de Médecine et de Connaissance sont soumis à des malus « xénos ». Ces malus représentent la difficulté à comprendre ou connaître une autre race. Chaque personnage dispose de malus

xénos propres à sa race et qu'il a pu améliorer durant la création de personnage. Ils sont indiqués à l'arrière de sa feuille de personnage.

Le malus xéno est appliqué à chaque jet impliquant une action inter-espèce. Par exemple, si un Humain souhaite lire les émotions d'un Krogan, il devra faire un jet de Astuce + Empathie – Malus Xéno en empathie Krogane de l'humain.

Si un Galarien souhaite soigner un Turien, il devra faire un jet de Intelligence + Médecine – Malus Xéno en médecine Turienne du Galarien.

VOLONTÉ

Un joueur peut à tout moment utiliser un point de volonté pour tenter de se surpasser pour réussir une action. L'utilisation d'un point de volonté ajoute 3 dés sur le groupement de dés pour une seule action. Il n'est possible d'utiliser qu'un seul point par round et pas plus de 3 par scène.

Un personnage peut regagner un point de volonté de l'une des manières suivantes :

Repos : une nuit de repos en dehors de tout stress ou contexte angoissant.

Coup d'éclat : le personnage réussit une action exceptionnelle, propre à lui redonner confiance en lui.

BLESSURES

Dans « Mass Effect : Nouvelle Ère », Il existe deux niveaux de gravité pour les blessures, détaillés ci-dessous.

BLESSURE LÉGÈRE

Les blessures légères sont des blessures superficielles telles que des hématomes, des écorchures ou de petites plaies. Elles ne peuvent être soignées que par la guérison naturelle.

Sur la fiche de personnage, une blessure légère est représentée par une barre oblique dans une case des points de vie.

Si toutes les cases sont pleines, chaque blessure légère en excès vient augmenter la gravité des blessures existantes d'un niveau, en commençant par les blessures légères.

BLESSURE NORMALE

Les blessures normales correspondent à des plaies ouvertes peu profondes ou des plaies par balle superficielles. Pour ce type de blessure, les muscles peuvent être touchés en surface, mais les os et les organes internes ne sont pas touchés. Elles peuvent être soignées par du médigel, la médecine et la guérison naturelle.

Sur la fiche de personnage, une blessure normale est représentée par une croix dans une case des points de vie.

Si toutes les cases sont pleines, chaque blessure normale en excès vient augmenter d'un niveau la gravité de 2 blessures existantes, en commençant par les blessures légères.

BLESSURE AGGRAVÉE

Les blessures aggravées correspondent à des blessures qui portent atteinte aux organes, aux os ou de manière profonde aux muscles. Ce type de blessure ne peut être soigné que par la chirurgie.

Sur la fiche de personnage, une blessure aggravée est représentée par une croix et un trait horizontal dans une case des points de vie.

Si toutes les cases sont pleines, chaque blessure aggravée en excès vient augmenter d'un niveau la gravité de 3 blessures existantes, en commençant par les blessures normales.

Si toutes les cases sont remplies de blessures aggravées, le personnage est mort.

PERTE DE CONSCIENCE

Si un personnage reçoit en une seule attaque un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à sa Vitalité, il doit faire un jet de Vitalité. Si le jet est réussi, le personnage est sonné pour 1 round. Si le jet est un échec, le personnage tombe inconscient pour autant de rounds que de dégâts reçus.

Sonné

Lorsqu'un personnage est sonné, il ne peut pas attaquer et se défense est réduite de 2. Il ne peut pas se déplacer plus rapidement que la marche.

Inconscient

Lorsqu'un personnage tombe inconscient, il ne peut plus réaliser aucune action. A son réveil, il est sonné durant 1 round. Le round suivant, il souffre d'un malus de 5 à toutes ses actions. Ce malus diminue ensuite de 2 par round jusqu'à tomber à 0.

MALUS AUX ACTIONS

Un personnage subit un malus de 1 à toutes ses actions pour chaque blessure aggravée au delà de son score en vitalité.

Pour les Krogans qui ont activé leur Vitalité Krogane, seuls les dégâts de la section « Vitalité Krogane » sont à prendre en compte. Les dégâts de la santé initiale sont ignorés.

SOINS

Il existe 4 manières de soigner les blessures :

Guérison naturelle : solution la plus simple : attendre que le corps se soigne tout seul ! Chaque jour un personnage peut faire un jet de Vitalité. Si le jet est réussi, il diminue la gravité d'une blessure d'un niveau. La guérison naturelle est la seule manière de soigner les blessures légères.

Médigel : le médigel peut être appliqué sur le corps et permet de transformer une blessure normale en blessure légère. Une dose de médigel permet de soigner 3 blessures et agit en quelques minutes.

Médecine : la médecine consiste à faire des bandages, poser des atèles, injecter des produits, recoudre une plaie ouverte, etc. Elle est généralement utilisée pour soigner des dégâts normaux lorsqu'on ne dispose pas de médigel ou que l'utilisation du médigel n'est pas adaptée. Sur

un jet d'Intelligence + Médecine, pour chaque succès, une blessure normale devient une blessure légère. Un jet maximum par jour.

Chirurgie : la chirurgie soigne le corps en profondeur et nécessite un bloc opératoire. Elle permet de soigner les blessures aggravées. Sur un jet d'Intelligence + Médecine, pour chaque succès, une blessure aggravée devient une blessure légère. Un jet maximum par jour.

	Légère	Normale	Aggravée
Soin naturel	1 fois par jour : jet de Vitalité	-	-
Médigel	-	Pas de limite	-
Médecine	-	1 fois par jour : Intelligence + Médecine	-
Chirurgie	-	-	1 fois par jour : Intelligence + Médecine

COMBAT

ROUNDS

Dans Mass Effect, les combats se déroulent principalement en utilisant des armes à feu à cadence rapide. Afin de simuler cette cadence élevée, un combat est découpé en rounds de 2 seconde.

Durée d'un round : 2 seconde

INITIATIVE

Au début du combat, tous les participants font un jet d'initiative. Pour cela, chaque participant jette un dé et ajoute au résultat son score d'Initiative. Durant un round, les participants joueront à leur tour dans l'ordre décroissant de leur résultat sur le jet d'initiative. Ceci de la même manière pour tous les rounds à suivre du combat.

Jet d'initiative : Résultat d'un dé + Score en Initiative.

EMBUSCADE

Si des personnages sont attaqués par surprise, ils doivent faire un jet de Astuce + Sang-Froid. Si le jet est raté, ils ne peuvent réagir durant le premier round et lanceront leur initiative au round suivant. Si le jet est réussi, ils peuvent lancer un jet d'initiative pour le premier round, avec un malus de 3. De plus, la défense sera réduite de 1. Si le jet est une réussite exceptionnelle, il n'y a pas de malus.

Embuscade : le personnage attaqué lance Astuce + Sang-Froid :

Échec : le personnage ne peut agir durant le premier round. Sa défense ne s'applique pas.

Succès : le personnage peut faire un jet d'initiative avec un malus de 3. Sa défense est diminuée de 1 pour le round.

Succès exceptionnel : le personnage peut faire un jet d'initiative sans malus. Défense non modifiée.

ATTAQUE À L'ARME À FEU

Une attaque à l'arme à feu est réalisée grâce à un jet de **Dextérité + Arme à feu**. La cible doit être visible par l'attaquant. Ce jet de base peut être modifié par plusieurs facteurs.

Distance de tir

Un malus peut être appliqué au jet de base en fonction de la distance de la cible et de la portée de l'arme utilisée. Chaque arme dispose de 3 portées : courte, moyenne ou longue. A courte portée, aucun malus n'est appliqué. A moyenne portée, un malus de 2 est appliqué. A longue portée, un malus de 4 est appliqué.

Visée

Afin d'améliorer ses chances de toucher, un personnage peut prendre son temps pour viser. Chaque round passé à viser accorde 1 dé supplémentaire. On ne pourra cependant pas dépasser un bonus de 3 dés.

Armes particulières

Armes automatiques. Elles disposent d'un bonus « Auto-Fire ». Ce bonus ajoute un nombre équivalent de dés au pool d'attaque. Si le tireur vise plusieurs cibles durant le même round, un jet est réalisé pour chaque cible, avec un malus de 2 par cible supplémentaire visée. Ce malus s'applique à tous les jets. Ainsi, si le personnage tire sur 2 cibles, il réalise 2 jets avec un malus de 2. Si le personnage tire sur 4 cibles, il réalise 4 jets avec un malus de 6.

Fusils de précision. Ils présentent une particularité : le « malus initial de tir ». Il s'agit d'un malus de 4 qui s'applique à **chaque tir**, que la cible soit la même ou non. Ce malus peut baisser de 2 points par round passé à ajuster son tir. Une fois le malus tombé à 0, il est possible de continuer de viser afin d'obtenir un bonus de 3 comme présenté ci-dessus.

A noter que le talent « Sniper » (voir page 45) permet d'assouplir ses règles et d'être plus rapide et efficace avec ce type d'arme.

Couverture

Une cible visée peut se cacher derrière un objet afin de se protéger. Si la cible est entièrement cachée, il est évident qu'elle ne peut pas être touchée par un tir. Par contre, si une partie de son corps dépasse, il est possible de la toucher mais un malus est appliqué au jet d'attaque. Ce malus va dépendre de la surface du corps visible. Si plus de la moitié du corps est découvert, un malus de 1 sera appliqué. Si seul un bras ou la tête est visible, un malus de 5 sera appliqué.

Un personnage souhaitant tirer depuis une couverture souffre également d'un malus, sa position rendant la visée plus difficile. Ce malus est égal au malus fourni par sa couverture -1. Ainsi, si sa couverture inflige un malus de 3 à ses adversaire, le personnage souffre d'un malus de 2 pour tirer.

Cible mouvante

Une cible en mouvement rend la réussite d'un tir beaucoup plus difficile. Ainsi, suivant la vitesse de déplacement de la cible, un malus sera appliqué en fonction de l'allure utilisée :

Marche : malus de visé : 1.

Footing : malus de visé : Vitesse / 4 (arrondi supérieur).

Course : malus de visé : Vitesse / 3 (arrondi supérieur).

Sprint : malus de visé : Vitesse / 2 (arrondi supérieur).

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Une attaque au corps-à-corps est réalisée grâce à un jet de **Dextérité + Arme blanche** ou **Dextérité + Bagarre**, auquel on soustrait la **Défense** de l'adversaire.

Esquive

Durant un round, un personnage peut décider de concentrer ses efforts à éviter les coups. Il se focalise sur les attaques des ennemis afin de les éviter et double ainsi son bonus de défense. Par contre, il ne pourra pas attaquer durant ce round.

Parade

Si votre personnage combat à l'arme blanche, il peut décider d'utiliser son arme pour parer un coup au lieu d'attaquer. Il perd son action mais ajoute sa compétence d'arme blanche à sa défense.

Attaque totale

Un combattant peut mettre toute son énergie et sa concentration à attaquer une cible, ce qui lui permet d'ajouter son bonus de Défense à son jet d'attaque. En contrepartie, il ne pourra pas utiliser sa Défense pour se protéger durant le round.

Attaquants Multiples

Si un personnage est attaqué par plusieurs personnes, sa défense s'applique à chaque attaque mais est diminuée de 1 après chaque attaque, jusqu'à tomber à 0. Ainsi, un personnage ayant une défense à 2 et attaqué par 3 personnes aura une défense à 2 pour la première attaque, une défense à 1 pour la seconde et une défense à 0 pour la troisième.

OBJET LANCÉ

Portée

Lors d'un lancé, la portée de base pour un objet quelconque est déterminée par : **Force + Dextérité + Athlétisme - 4 * Masse** de l'objet lancé. Si l'objet est aérodynamique, la portée est doublée.

Cette portée est la portée « courte ». La portée moyenne est le double de la courte portée. La portée longue est le double de la portée moyenne.

Pour atteindre une distance longue portée, le personnage doit prendre de l'élan, sans quoi il n'arrivera pas à dépasser la moyenne portée. Cette portée sera utilisée pour appliquer un malus au jet d'attaque en fonction de la distance de la cible, comme pour une attaque à l'arme à feu.

Exemple : un personnage ayant 3 en Force, 4 en Dextérité et 2 en Athlétisme et qui veut lancer une brique (objet non aérodynamique de Masse 1), aura les portées suivantes :

Courte : $3 + 4 + 2 - 4 * 1 = 5$ mètres.

Moyenne : $2 * 5 = 10$ mètres.

Longue : $2 * 10 = 20$ mètres.

Exemple : un personnage ayant 4 en Force, 4 en Dextérité et 3 en Athlétisme et qui veut lancer un couteau (objet aérodynamique de Masse 0), aura les portées suivantes :

Courte : $2 * (4 + 4 + 3 - 4 * 0) = 22$ mètres.

Moyenne : $2 * 22 = 44$ mètres.

Longue : $4 * 44 = 88$ mètres.

Lancé

La réussite d'un lancé est déterminée par le jet : **Dextérité + Athlétisme**.

Si l'objet lancé doit toucher la cible pour causer des dégâts (une pierre, un couteau, etc), les succès sont traités comme pour une attaque à l'arme à feu, c'est à dire que plus le jet d'attaque est réussi, plus l'aléa est diminué dans le jet de dégâts.

Si l'objet lancé doit tomber au plus près de la cible pour causer un maximum de dégâts (une grenade), les succès sont utilisés pour déterminer le dé à lancer afin de déterminer la distance entre la cible et l'objet lancé. Voir tableau ci-dessous.

Exemple : un personnage lance une grenade sur un cible située à 25 mètres. Il obtient 2 succès. D'après le tableau suivant, il doit lancer 1D6-1 pour déterminer la distance entre le point de chute de l'objet et la cible. Il obtient 3 sur son jet, la grenade tombe donc $= 3 - 1 = 2$ mètres de la cible.

	≤ 5	≤ 10	≤ 20	≤ 40	≤ 80	≤ 160
1	1D3 - 1	1D5 - 1	1D6 - 1	1D8 - 1	1D12 - 1	2D12 - 1
2	1D3 - 1	1D4 - 1	1D5 - 1	1D6 - 1	1D10 - 1	1D20 - 1
3	1D2 - 1	1D3 - 1	1D4 - 1	1D5 - 1	1D8 - 1	1D16 - 1
4	0	1D2 - 1	1D3 - 1	1D4 - 1	1D6 - 1	1D12 - 1
≥ 5	0	0	1D2 - 1	1D3 - 1	1D4 - 1	1D8 - 1

ARMES À AIRE D'EFFET

Les armes à aire d'effet sont caractérisées par un certain nombre de dés de dégâts et une atténuation. Les dégâts de base de l'arme sont réalisés au lieu de l'explosion, plus on s'en éloigne, plus les dégâts diminuent. Cette diminution est définie par l'atténuation de l'arme qui indique les dégâts à enlever aux dégâts de base par tranche de distance. Par exemple, une atténuation de **1D6 / 2m** indique que tous les 2 mètres à partir du point d'explosion, on retire 1 dé aux dégâts de base de l'arme. Lorsqu'il ne reste plus de dés de dégâts, les dégâts fixes sont encore appliqués pour les 2 mètres suivants. Ensuite, les dégâts tombent à 0.

Comme pour toutes les armes, les dégâts minimums théoriques sont des dégâts normaux, le reste étant appliqué en tant que dégâts aggravés.

Par exemple, une arme dont les dégâts sont de **2d6 + 6** et dont l'atténuation est de **1D6 / 2m**, va faire :

2D6 + 6 dégâts au lieu d'impact (8 dégâts normaux, le reste en aggravé).

1D6 + 6 dégâts à 2 mètres du lieu d'impact (7 dégâts normaux, le reste en aggravé).

6 dégâts à 4 mètres du lieu d'impact (6 dégâts normaux, le reste en aggravé).

Plus aucun dégâts au delà.

Contrairement aux autres types d'attaque, la réussite du jet d'attaque n'influe pas sur l'aléa des dés. Ainsi, si un joueur obtient 5 succès sur un jet d'attaque, il lancera les dés de dégâts la même manière que s'il avait fait 1 seul succès. Cependant, si l'explosion est due à un objet lancé (typiquement, une grenade), les succès permettent de diminuer l'aléa sur la distance entre la cible et la zone d'explosion (voir page 79).

DÉGATS

Bonus d'armure

Le bonus d'armure de la cible intervient dans le calcul des dégâts et dépend de l'armure et de l'arme utilisée. Le bonus d'armure est égal à : Facteur d'armure de la cible +/- Modificateur d'armure de l'arme. Ce bonus ne peut pas être négatif.

Points de dégâts

Si un joueur réussit une attaque, il peut lancer les dés correspondants aux dégâts de l'arme. Ce jet de dés est modifié par le degré de réussite de l'attaque. On considère 3 niveaux de réussite :

1 ou 2 succès : le joueur a réussi à toucher la cible, mais avec très peu de précision. La localisation de l'impact (et donc la gravité des dégâts) est lié à la chance plus qu'aux talents du tireur. Le joueur lance les dés de dégâts sans modification.

3 ou 4 succès : le tir n'est pas parfait, mais le joueur a réussi à toucher la cible sur une zone vitale. Le point d'impact précis est encore assez aléatoire, mais les dégâts seront élevés. Dans ce cas, la moitié des dégâts liés aux dés seront fixes, l'autre moitié sera soumise à un jet de dé équivalent à la moitié de la valeur initiale du dé. S'il y a plusieurs dés dans les dégâts de l'arme, on divise le nombre de dés par 2. Par exemple :

1D10 + 2 devindra 5 + 1D5 + 2.

2D6 devindra 6 + 1D6.

4D4+2 devindra : 8 + 2D4+2.

5 succès ou plus : le tir est parfait. Le joueur a tiré en plein dans le mille. Les dégâts sont maximums. Le joueur ne lance pas les dés. Les dégâts sont égaux aux dégâts maximums de l'arme.

Exemple : un joueur utilise une arme dont les dégâts sont 1D10+2. Le joueur fait un jet d'attaque et obtient 1 succès. Pour les dégâts, il lance alors 1D10 et ajoute 2 au résultat. S'il fait 7 au dés, les dégâts seront égaux à 7+2 = 9.

Le joueur attaque de nouveau et obtient 4 succès sur son jet d'attaque. Les dégâts sont alors équivalents à 5 + 1D5 + 2. S'il fait 3 au dé, les dégâts seront égaux à 5+3+2 = 10.

Le joueur attaque une dernière fois et obtient 5 succès sur son jet d'attaque. Il ne lance pas les dés pour les dégâts, ceux-ci sont égaux aux dégâts maximums de l'arme, à savoir 10+2 = 12.

Application des dégâts

Passage du bouclier / barrière

Si la cible est protégée par une barrière ou un bouclier cinétique, les dégâts maximums de l'arme sont appliqués à la barrière ou au bouclier, quelque soit le niveau de réussite sur le jet d'attaque (à partir du moment où le joueur obtient au moins 1 succès). En effet, que le projectile touche le petit doigt ou l'œil de la cible, le bouclier devra dépenser la même énergie pour le stopper.

Si la barrière ne tombe pas, la cible ne reçoit aucune blessure et l'application des dégâts est terminée.

Si la barrière tombe, on retranche des dégâts réalisés par le joueur les points de barrière qui restaient et on applique le résultat sur la cible.

Passage de l'armure

Si des dégâts touchent effectivement la cible, on retranche des dégâts l'armure de la cible modifiée par le modificateur d'armure de l'arme.

Dégâts effectifs sur la cible

Les dégâts qui restent sont retirés des points de vie de la cible.

Type de dégâts

Suivant le type d'arme utilisé, les dégâts générés ne seront pas les mêmes :

Corps à corps : dégâts légers ;

Armes contondantes : dégâts légers ;

Armes blanches : dégâts normaux + aggravés ;

Armes à feu : dégâts normaux + aggravés.

Dans le cas des armes blanches et à feu, les N premiers dégâts infligés sont des dégâts normaux, les dégâts suivants sont des dégâts aggravés. N étant égal aux dégâts minimums que peut produire l'arme.

Exemple : le joueur utilise une arme qui fait 1D10 dégâts. Lors d'une attaque 6 points de dégâts touchent la cible après passage de l'armure. Les dégâts minimums que peut produire l'arme sont de 1 (valeur minimale que l'on peut obtenir sur le D10). Les dégâts sont donc de 1 blessure normale et 5 blessures aggravées.

Exemple : le joueur utilise une arme qui fait 2D6+1 dégâts. 8 points de dégâts touchent la cible. Les dégâts minimum de l'arme sont 2*1(valeur minimale sur 1D6)+1 = 3. Les 8 points de dégâts sont donc répartis en 3 blessures normales et 5 blessures aggravées.

Armes particulières

Les **fusils à pompe** disposent de 3 valeurs de dégâts, correspondant à la distance à laquelle a été réalisé le tir. Par exemple, pour un fusil disposant de dégâts « 1D6+3 / 1D4+2 / 1D4 », si l'attaque a été réalisée à courte portée, les dégâts de l'arme seront de 1D6+3. Si l'attaque a été réalisée à longue portée, les dégâts seront de 1D4.

Pour les **armes automatiques**, chaque succès est considéré comme un projectile touchant la cible. On applique alors pour chaque projectile les règles présentées ci-dessus.

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN ROUND DE COMBAT

Combat au corps-à-corps

Un round de combat au corps-à-corps se déroule au maximum en 4 étapes :

- 1/ Jet d'attaque :** Dextérité + Arme blanche - Défense ou Dextérité + Bagarre - Défense. S'il y a au moins un succès, on continue, sinon l'attaque est ratée et l'action est terminée.
- 2/ Jet de dégâts :** On jette les dés de dégâts, modifiés par le niveau de réussite de l'attaque.
- 3/ Armure :** On retranche l'armure (modifiée du modificateur d'armure de l'arme) des dégâts obtenus avec le jet de dés.
- 4/ Blessure :** Les dégâts restants sont retranchés des points de vie de la cible, en répartissant entre dégâts normaux et aggravés pour les armes blanches.

Combat à l'arme à feu

Un round de combat à l'arme à feu se déroule au maximum en 5 étapes. L'étape supplémentaire correspond au passage du bouclier cinétique (et/ou de la barrière).

- 1/ Jet d'attaque :** Dextérité + Arme à feu + Bonus AF en fonction de la portée – Malus de portée. S'il y a au moins un succès, on continue, sinon le tir est raté et l'action est terminée.
- 2/ Passage du bouclier :** si la cible a un bouclier actif (et/ou une barrière), on soustrait les dégâts maximum de l'arme des points restant sur le bouclier. Si le bouclier tombe, on continue, sinon le bouclier a entièrement absorbé les dégâts et l'action est terminée.

- 3/ Jet de dégâts :** On jette les dés de dégâts.

Arme non automatique : on modifie l'aléa des dés en fonction du nombre de succès : 1 ou 2 succès : jet de dés normal. 3 ou 4 succès : la moitié de la valeur des dés est fixées, l'autre moitié est lancée. 5 succès ou plus : on prend les dégâts maximums de l'arme, sans lancer les dés.

Arme automatique : on lance autant de dés que de succès. Les succès sont limités par le bonus d'AF à courte portée.

S'il restait des points dans la barrière de la cible, on les retranche des dégâts obtenus. S'il reste des dégâts on continue, sinon l'action est terminée.

- 4/ Passage de l'armure :**

Arme non automatique : on retranche l'armure (modifiée du modificateur d'armure de l'arme) des dégâts obtenus avec le jet de dés.

Arme automatique : on retranche l'armure sur chaque dé et on somme les valeurs restantes.

S'il reste des dégâts on continue, sinon l'action est terminée.

- 5/ Application des Blessure :** Les dégâts restants sont retranchés des points de vie de la cible, en répartissant entre dégâts normaux et aggravés.

Exemple complet

Le joueur A tire sur un PNJ B.

Arme de A : dégâts = 1D10. Mod d'armure = -1.

Armure de B : coef d'armure : 3. Bouclier : 15.

A tire et obtient 2 succès. B étant protégé par un bouclier, on applique au bouclier les dégâts maximums de l'arme, à savoir 10. Le bouclier tombe alors à 5. Il arrête donc le projectile et B n'est pas touché.

A tire de nouveau et obtient 3 succès. B étant toujours protégé par un bouclier, on lui applique les dégâts maximum de l'arme. Le bouclier passe à -5 ce qui signifie qu'il a été désactivé. A ayant obtenu 3 succès sur son jet d'attaque, les dégâts de l'arme sont transformés en $5+1D5$. Le joueur lance 1D5 et obtient un 4, réalisant donc $5+4 = 9$ points de dégâts. Le bouclier étant tombé, on retranche des dégâts de A le nombre de points qui restaient dans la barrière de B. Il reste donc $9-5 = 4$ points de dégâts qui touchent la cible. Enfin, on retranche l'armure de la cible (3) modifiée du modificateur d'armure de l'arme (-1). Les dégâts restant sont donc : $4-(3-1) = 2$. Les dégâts minimums de l'arme étant égaux à 1, B reçoit 1 blessure normale et 1 blessure aggravée.

A tire de nouveau et obtient 5 succès. Le joueur ne lance pas les dés et obtient automatiquement 10 points de dégâts. B n'étant plus protégé par une barrière, on lui applique les dégâts après passage de l'armure, à savoir : $10-(3-1) = 8$. B reçoit donc 1 blessure normale et 7 blessures aggravées.

Le PNJ B est mort !

BIOTIQUE

ACTIVATION D'UNE APTITUDE

L'activation d'une aptitude biotique se fait en associant un attribut biotique (Altération ou Intégration) et un talent biotique (Télékinésie, Tachykinésie, Fortification, Destruction, Amplification).

Les biotiques peuvent activer la plupart de leurs aptitudes instantanément, en utilisant l'énergie disponible dans leurs nodules d'ézo. Plus le biotique dispose de nodules, plus l'aptitude lancée instantanément est puissante.

Les aptitudes biotiques sont activées en utilisant des mnémoniques physiques, qui consistent à utiliser un mouvement pour provoquer l'activation de certains neurones qui enverront un signal électrique à un nodule d'ézo, créant ainsi l'effet désiré. Le biotique doit donc être libre de ses mouvements pour activer une aptitude.

Toutefois, les Asaris peuvent lancer leurs aptitudes sans effectuer de mouvements, grâce à leur Avantage de race « Ézo-mentaliste ». Ce lancement sans mouvements est cependant soumis à des malus (voir page 59).

Portée d'une aptitude

Pour pouvoir lancer une aptitude, le biotique doit voir la cible ou la zone où il souhaite créer un champ de gravité. Une vision partielle suffit, ainsi une cible cachée derrière un couvert pourra être atteinte si une partie de son corps est visible.

Enfin, un biotique ne peut pas lancer une aptitude à une

distance supérieur à 20 mètres par point en Résolution. Au delà de cette distance, il pourra tout de même lancer son aptitude, mais avec un malus de 1 dé par tranche de 20 mètres au delà.

Aire d'effet

L'aire d'effet représente le diamètre de la zone sur laquelle l'aptitude est effective. Il s'agit d'une aire d'effet maximale, le biotique pouvant choisir de la limiter à une zone plus petite. L'aire d'effet varie d'une aptitude à une autre, elle est précisée pour chacune d'elles dans la liste des talents biotiques (page 40).

Type de champ

Les aptitudes biotiques reposent toutes sur la création de champs de gravités, qui peuvent être de trois types différents :

Champ explosif : c'est un champ dont la durée de vie est très courte (quelques millisecondes) mais dont l'effet est puissant. La puissance de ces champs peut être augmentée en chargeant l'aptitude avant son lancement. Exemple : Projection, Déchirure.

Champ maintenu : c'est un champ qui est maintenu dans le temps grâce à la concentration du biotique. Le champ peut donc durer aussi longtemps que le biotique est en mesure de le maintenir. Pendant que le biotique maintient le champ, il ne peut rien faire d'autre. La puissance de ce type de champ peut être augmentée en chargeant l'aptitude avant son lancement. Exemple : Élévation, Dôme.

Champ persistant : c'est un champ qui persiste dans le temps sans que le biotique n'ai besoin de se concentrer dessus. Une fois ce champ créé, le biotique peut donc faire autre chose, tandis que le champ reste actif. La durée de vie du champ dépend du nombre de points d'ézo chargés avant sa création. Ce type de champ impose donc une charge minimum pour être créé. Par ailleurs, ils ne peuvent pas être chargés en puissance. Exemple : Barrière, Lévitacion.

CHARGEMENT D'UNE APTITUDE

La plupart du temps, le biotique souhaite utiliser plus d'énergie que celle disponible instantanément, pour augmenter la puissance d'une aptitude ou pour la maintenir sur la durée. Dans ce cas, le biotique concentre l'énergie issue de ses nodules pour la libérer durant le lancement afin de générer une aptitude plus puissante.

Potence

La Potence du biotique est égale à (Altération + Intégration) / 3, en prenant l'arrondi supérieur. Elle correspond à la puissance qu'il peut ajouter à ses aptitudes en les chargeant. L'effet produit dépend du type de charge réalisé.

Types de charge

Il est possible de réaliser 2 types de charge :

Charge de puissance. Le biotique accumule de l'énergie avant de lancer une aptitude, afin d'augmenter la puissance de celle-ci. Chaque point d'ézo investi dans l'aptitude **ajoute Potence dès à son pull**. Ce type de charge est généralement

utilisé pour les aptitudes liées à l'Altération.

Charge de durée. Le biotique accumule de l'énergie avant de lancer une aptitude, afin de créer un champ de gravité qui va durer dans le temps. Les points d'ézo investis n'ajoutent pas de dés au pull mais allonge la durée d'existence du champ créé. Pour la plupart des aptitudes qui persistent sur la durée, le champ créé reste actif durant Potence rounds par point d'ézo chargé. Ce type de charge est généralement utilisé pour les aptitudes liées à l'Intégration.

Réservoir de points d'ézo

Pour charger ses aptitudes, un biotique dispose d'un réservoir de points d'ézo égal à 3 * Altération. A chaque fois qu'il charge une aptitude, il coche autant de cases que de points d'ézo utilisés. Plus le nombre de points restants est faible, plus le biotique se fatigue. Si le nombre de points d'ézo restants tombe trop bas, la fatigue du biotique se traduit par un malus à toutes ses actions (voir feuille de personnage) jusqu'à ce qu'il soit reposé. Si le réservoir tombe à 0, le biotique perd connaissance.

Le réservoir se recharge à raison de 1 point toutes les heures, à condition que le biotique se repose et puisse manger à sa faim. En effet, consommer des points d'ézo génère une importante faim, qui doit être satisfaite pour régénérer les réserves.

Chargement

Le biotique peut charger 1 point d'ézo par round. Les points chargés sont retranchés de son réservoir de points d'ézo.

Suivant le nombre de points chargés, l'aptitude est lancée avec un décalage variable au sein d'un tour :

0 point : le biotique lance son aptitude directement, sans la charger. L'aptitude est lancée dans le round courant avec un bonus de 8 à l'initiative. Le joueur doit déclarer un lancement sans charge en début de tour afin de permettre au meneur de tenir compte du décalage de son initiative.

1 point : le biotique lance son aptitude en effectuant une charge de 1 point. L'aptitude est lancée dans le round courant sans bonus ni malus sur son initiative.

2 points ou plus : le biotique lance son aptitude en effectuant une charge longue. L'aptitude est lancée avec un retard de X -1 rounds, X étant le nombre de points chargés. Par exemple, si le joueur charge 2 points d'ézo, l'aptitude sera lancée durant le tour suivant.

Charge normale

Il est recommandé aux biotiques de ne pas trop charger leurs aptitudes afin d'éviter des contre-coups néfastes pour leur santé. Ainsi, un biotique peut accumuler 2 points d'ézo sans dangers.

Surcharge

Dans certains cas, le biotique peut vouloir aller au delà d'une charge raisonnable, généralement lors d'une situation extrême. La seule limite est alors son réservoir de points d'ézo. Cependant, cela n'est pas sans risques. Lorsque le biotique libérera l'énergie pour lancer l'aptitude, il devra faire un jet de Masse + Vitalité - (points d'ézo accumulés en surcharge * Potence) :

Échec : le biotique subit 2 point de dégât aggravé par point d'ézo en surcharge et perd connaissance. Suivant le niveau de surcharge, il reste sans connaissances pendant quelques rounds, tombe dans le coma, ou meurt. Laissé à l'appréciation du maître de jeu suivant la situation.

Succès : le biotique subit des désagréments physiques : saignements, troubles de la vision, étourdissement, forte fatigue, etc. Laissé à l'appréciation du maître de jeu en fonction du nombre de points en surcharge.

Succès critique : le biotique ne subit aucun désagrément.

EXEMPLES

TECHNOLOGIE

PIRATAGE

Un matériel qui peut être piraté est représenté par 3 caractéristiques :

Protocole : il représente la complexité du système piraté. Plus la complexité est élevée, plus il faut un niveau élevé d'intelligence et d'interface pour en venir à bout. Cette valeur varie généralement de 4 pour un système basique à 12 pour un système très sophistiqué.

Intégrité : elle représente le nombre de « couches » de sécurité à traverser. Plus le système est résistant, plus il est long à pirater. Cette valeur va de 1 pour un système basique à 20 pour un système très haut de gamme de classe militaire.

Détection : il représente la puissance de l'IV de détection d'intrusion. Plus cette valeur est élevée, plus le système détectera facilement une tentative d'intrusion. Une valeur égale à 0 indique que le système n'a pas d'IV de détection d'intrusion.

Niveau de Protocole

Le niveau de protocole varie de 4 pour un système civil basique à 12 pour un système militaire de très haute sécurité et pratiquement impirable. A partir d'un niveau 8 il est pratiquement impossible de pirater un système sans disposer du talent « Piratage » (voir page 51).

- 4 : Système civil basique (porte de placard à balais).
- 6 : Système civil standard (porte de maison, terminal, IV civile).
- 8 : Système civil complexe, système militaire basique (coffre de banque, porte sécurisée, terminal sécurisé, réseau d'entreprise, IV militaire basique).
- 10 : Système militaire standard (IV militaire complexe, réseau extranet).
- 12 : Système militaire complexe (réseau militaire, dispositif de très haute sécurité).

Niveau d'intégrité

Le niveau d'intégrité varie de 1 pour un système civil

basique à 20 pour un système militaire très sensible.

1 à 2 : Système civil basique.

3 à 4 : Système civil standard.

5 à 8 : Système civil complexe, système militaire basique.

9 à 14 : Système militaire standard.

15 à 20 : Système militaire complexe.

Règles générales

Pour pirater un système, il faut disposer d'un module Omnitech « Interface » de niveau 3, et se trouver à moins de 100 mètres de la cible. Pour pirater un réseau non connecté à l'extranet, il faut disposer d'un terminal sur lequel se connecter au réseau (ce terminal peut être lui-même piraté).

Jet de piratage

Piratage d'une IV : **Intelligence + Interface – Protocole** de la cible.

Piratage d'une IA : **Intelligence + IA – Protocole** de la cible.

Si le pool de dés tombe à 0, il n'y a pas de jet de chance.

Le talent « Piratage » (voir page 51) permet d'améliorer les chances de réussir le piratage.

Pour réussir le piratage d'une cible, le joueur peut faire 1 jet par round jusqu'à ce qu'il totalise autant de succès que l'Intégrité de la cible.

Une fois le nombre de succès nécessaires atteint, le joueur a réussi à entrer dans le système, reste à profiter de la situation ! (voir plus loin : Piratage réussi).

Échec sur un jet

Si le joueur échoue sur un jet, le meneur fait un jet de Détection pour la cible. Si le jet est réussi, l'intrusion est détectée, ce qui déclenche une alerte. Le pirate peut continuer à pirater, mais il devra faire face à la réaction déclenchée par la détection de son piratage.

Échec sur une IV

Sur les cibles simples (porte, terminal, réseau, IV civile), la détection d'une intrusion peut se traduire par une alerte sonore, une alerte auprès d'un responsable sécurité, etc.

Sur les cibles IV militaires, l'IV peut augmenter son intégrité au détriment d'autres fonctions (diminuer sa dextérité ou sa compétence de tir par exemple. Chaque point sacrifié augmente l'intégrité de 2) ou s'auto-détruire si elle est très proche d'être piratée.

Échec sur une IA

Sur une IA, si l'intrusion est détectée, la réponse est plus complexe que sur une IV. L'IA peut mutualiser ses ressources avec une autre IA (une autre IA « donne » des points d'intégrité à la cible), tenter de « pirater le pirate », trouver physiquement le pirate pour l'arrêter, etc. En dernière extrémité, l'IA va s'auto-détruire si elle considère qu'il s'agit de la meilleure option.

Piratage réussi

Piratage d'une IV

Si la cible est un dispositif très simple (porte, etc), un terminal ou un réseau, vous pouvez la manipuler, accéder

aux données ou les modifier. Suivant la complexité de l'action, le meneur peut demander un jet d'Interface.

S'il s'agit d'un système IV civil, vous pouvez le reprogrammer grâce à votre compétence Interface.

S'il s'agit d'une IV militaire, vous pouvez la reprogrammer en utilisant le talent « Expert mécas » (voir page 48).

Piratage d'une IA

Une fois le piratage réussi, vous avez accès au noyau IA et pouvez agir dessus. Vous pouvez alors utiliser le talent « Intelligence artificielle » (voir page 52) et notamment les niveaux 2 et 4.

Exemple de systèmes piratables

Portes :

Local à balais : 4 / 1 / 0

Appartement / véhicule : 6 / 4 / 0

Appartement / véhicule sécurisé : 8 / 6 / 1

Coffre de banque classique : 9 / 8 / 2

Pièce militaire de très haute sécurité : 10 / 16 / 3

Terminaux :

Terminal extranet standard : 6 / 4 / 0

Terminal extranet sécurisé : 8 / 6 / 1

Terminal militaire : 10 / 12 / 2

Réseaux :

Réseau peu sécurisé : 8 / 4 / 0

Réseau Extranet standard : 10 / 12 / 1

Réseau très sécurisé : 10 / 15 / 2

Réseau militaire : 12 / 20 / 3

CAMOUFLAGE TACTIQUE

Certains modules d'Omnitech (voir page 69) permettent de rendre son porteur pratiquement invisible. Pour utiliser efficacement ce module, le talent « Tueur de l'ombre » (voir page 46) est fortement conseillé.

Une fois le camouflage actif, pour détecter le personnage les adversaires doivent réussir un jet de **Perception contre Dextérité + Discrétion**.

En fonction de la mobilité du personnage camouflé, le jet de Perception est soumis aux modificateurs suivants :

Personnage immobile : -3

Marche ou footing : 0

Course ou sprint : +2

Attaque au corps-à-corps : +3

Attaque à l'arme à feu : +5 (implique l'utilisation du talent « Tueur de l'Ombre » niveau 3).

L'invisibilité n'étant pas totale, si un adversaire se concentre en regardant avec attention dans la direction du personnage camouflé, le malus appliqué à sa perception baisse de 1 par round passé à scruter la zone. Cette baisse du malus ne peut cependant excéder 3 points.

Une fois repéré, un adversaire peut viser le personnage camouflé avec un malus de 3.

Si le personnage est touché ou s'il effectue un tir avec une arme technologique, son camouflage est automatiquement désactivé.

INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Une intelligence artificielle est généralement composée de 2 éléments : un **noyau d'IA** lui permettant d'apprendre, réfléchir et agir, et une **plate-forme** lui permettant d'interagir avec l'environnement physique. Certaines IAs ne disposent pas de plate-forme et ne sont que « purs esprits », c'est par exemple de cas de IDA.

Noyau d'IA

Un noyau IA est défini par sa capacité à développer des processus cognitifs. Cette capacité s'exprime en nombre de **neuro-processeurs** disponibles. Ce nombre est limité par la dimension des noyaux IA, ceux-ci étant assez volumineux. Plus le nombre de neuro-processeurs est élevé, plus il est possible d'enseigner des concepts variés et complexes à un noyau.

Caractéristiques

Une IA dispose de caractéristiques, comme un être organique. Certaines d'entre-elles sont liées à son noyau d'IA et sont donc issues d'un enseignement. Elles peuvent être améliorées via un nouvel enseignement ou par l'apprentissage naturel, dans la limite de la puissance du noyau IA. Ces caractéristiques sont créées durant la phase d'apprentissage des Processus cognitifs primaires. Ceci est réalisé en utilisant le niveau 2 et/ou 5 du talent « Intelligence Artificielle » (voir page 52).

D'autres caractéristiques sont liées à sa plate-forme et ne peuvent pas être modifiées, sauf en transférant le noyau dans une nouvelle plate-forme, ou en modifiant mécaniquement la plate-forme.

Intelligence : l'intelligence est uniquement hébergée au sein du noyau d'IA. Elle n'est limitée que par la puissance du noyau IA.

Astuce : une IA de **dispose pas** d'astuce. Elle n'a pas d'intuition, et n'est pas en mesure d'agir de manière illogique ou au « feeling ». Une IA ayant prit conscience pourrait éventuellement développer de l'astuce. Les Geths n'ont pas développés d'astuce.

Résolution : la résolution est uniquement hébergée au sein du noyau d'IA. Pour une IA il s'agit principalement de sa capacité à résoudre un problème. Elle n'est limitée que par la puissance du noyau IA.

Force : la force est uniquement liée aux caractéristiques mécaniques de la plate-forme.

Dextérité : la dextérité est liée aux processus cognitifs permettant de maîtriser la plate-forme, elle est donc hébergée par le noyau IA. Elle est limitée par la dextérité mécanique maximale de la plate-forme.

Vitalité : la vitalité représente la solidité mécanique de la plate-forme. Une plate-forme bas de gamme aura une vitalité de 2. Une plate-forme haut de gamme, une vitalité de 5.

Présence : la présence est uniquement liée à la plate-

forme, à sa capacité à impressionner une créature organique. Certaines plate-formes particulièrement bien conçues peuvent également provoquer un trouble ou une attirance sur une créature organique. C'est par exemple le cas du corps du docteur Eva Coré dont IDA s'est emparé.

Manipulation : une IA ne dispose pas de Manipulation. Une IA ayant prit conscience pourrait éventuellement développer de la Manipulation. Les Geths n'ont pas développés de Manipulation.

Sang-Froid : une IA de dispose pas de sang-froid. Ou plutôt, elle dispose d'un sang-froid infiniment élevé. En effet, elle ne ressent pas d'émotions et ne peut donc pas être affectée par la peur, la tristesse, la colère, le stress, la panique, etc. Une IA ayant prit conscience pourrait passer d'un Sang-Froid infini à une valeur variable, si elle développe des sentiments et ressent des émotions.

Compétences

Une IA dispose également de compétences, comme un être organique. Ces compétences peuvent être apprises par la pratique et l'entraînement, comme le ferait une créature organique. Une IA peut cependant monter en compétence plus rapidement car elle ne se lasse pas de refaire inlassablement la même chose durant des heures, voir des jours sans s'arrêter.

Un entraînement de ce type reste malgré tout très long. Il ne sera en moyenne que 5 fois plus rapide que l'entraînement d'un être organique ayant les mêmes caractéristiques.

En pratique, ces compétences sont créées durant la phase d'apprentissage des Processus cognitifs secondaires. Cela est réalisé grâce à l'utilisation d'IVs d'enseignement qui permettent d'apprendre les compétences à une IA en quelques heures ou quelques jours, suivant la complexité et le niveau souhaité. Ceci est réalisé en utilisant le niveau 2 et/ou 3 du talent « Intelligence Artificielle » (voir page 52).

Divers

Les caractéristiques secondaires d'une IA sont calculées de la manière suivante :

Points de vie = $2 * (\text{Vitalité} + \text{Masse})$

Défense : la défense doit s'apprendre comme une compétence

Initiative = Intelligence + Dextérité

Perception = Qualité des capteurs + Intelligence. La qualité des capteurs varie de 4 à 8.

Vitesse : la vitesse dépend des caractéristiques mécaniques de la plate-forme.

Éducation

L'éducation d'une IA est réalisée en utilisant une IV d'enseignement que votre personnage peut créer grâce au talent « Intelligence Artificielle » niveau 3 et 5 ou en utilisant une IV déjà existante.

Le niveau maximum que l'IA pourra atteindre est égal au niveau de l'IV d'enseignement. Chaque caractéristique et chaque compétence nécessite une IV différente. Ainsi, une IV d'enseignement d'intelligence de niveau 3 ne pourra pas enseigner autre chose que la caractéristique Intelligence et pas plus haut que le niveau 3.

Le temps d'apprentissage et le coût en neuro-processeurs pour un processus cognitif primaire (caractéristique) est le suivant :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8
Coût	3	8	27	64	125	216	343	512
Durée	2h	4h	14h	1,5j	3j	5j	7j	10j

Le temps d'apprentissage et le coût en neuro-processeurs pour un processus cognitif secondaire (compétence) est le suivant :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8
Coût	2	4	9	16	25	36	49	64
Durée	1h	2h	5h	8h	12h	18h	1j	1,5j

Exemples du nombre de neuro-processeurs disponibles sur les noyaux de différentes IA :

Geth Trooper : 70
Geth Prime : 250
Geth Armature : 300
IDA : 600

Réserve

Les Geths ont réussi à mettre au point un mécanisme de « Processus de réserve ». Il s'agit de processus inactifs qui peuvent être utilisés pour booster les processus d'autres Geths ou pour remplacer des processus défailants.

Personne ne sait exactement comment fonctionne ce mécanisme. Le Consensus Geth dispose de milliards de processus en réserve. Un Geth Prime ou une Armature dispose d'une dizaine de processus en réserve.

LANGUES

Chaque joueur connaît sa langue natale (voir page 14) au niveau 3. Ce niveau est le niveau minimum pour pouvoir communiquer sans malus. Une langue parlée à 2 donne un malus de 1, tandis qu'une langue parlée au niveau 1 donne un malus de 3.

La communication via un système de traduction automatique donne un malus de 1.



X. CRÉATION DE PERSONNAGE

RACE

Le premier élément à déterminer est votre race. Voir la description des races page 16. Choisissez alors la feuille de personnage correspondante.

Suivant votre race, vous bénéficiez de talents ou d'avantages gratuits, quelque soit votre niveau de base (voir tableau ci-dessous). Les talents et avantages offerts ici sont gratuits car inhérents à votre race. Vous n'avez donc pas à la payer avec des points de création.

	Talent	Avantage
Asari	Télékinésie ●●●	Biotique ●●●● Ézo-mentaliste ●● Charmeuse ●●● Fusion de l'esprit ●
Galarien		Réflexes rapides ●●●●● Mémoire eidétique ●● Œil de lynx ●●● Sens commun ●●●● Évasion ●●●
Turien	Infanterie ●●	Œil de lynx ●●●●● Code d'honneur ●●● Résistance aux radiations ● Sprinteur ●●
Humain	3 points au choix	10 points au choix
Krogan		Œil de lynx ●●● Résistance aux radiations ●● Résistance aux toxines ●● Armure naturelle ●●●● Vitalité Krogane ●●●●● Guérison Krogane ●●●●● Rage du sang ●
Quarien	Pilotage spatial ●● Xéno-éthnologie ●	Touche à tout ●●●●● Doué pour la technologie ● Doué pour le bricolage ● 4 points au choix

CLASSE

Choisissez votre classe parmi les suivantes (voir page 31 pour plus de détails). Votre classe définira les talents que vous pourrez acheter, vous indiquera les compétences à monter en priorité et vous orientera vers votre équipement (arme, armure, Omnitech). Le choix d'une classe est facultatif, mais il permet de créer un personnage cohérent, ayant un sens dans l'univers de Mass Effect.

Biotique :

Némésis : Combat à distance.

Valkyrie : Combat rapproché.

Soldat :

Commando : Combat à distance / combat rapproché.

Sniper : Combat à distance, infiltration.

Ingénieur :

Machiniste : Soutient technologique.

Technologue : Combat technologique.

Soldat / Biotique :

Furie : Combat rapproché.

Foudre de guerre : Combat à distance.

Soldat / Ingénieur :

Infiltrateur : Espionnage, assassinat.

Franc-Tireur : Combat à distance.

Biotique / Ingénieur :

Sentinelles : Protection.

Destructeur : Combat à distance.

NIVEAU DE BASE

Le niveau de base de votre personnage est décidé par votre meneur de jeu. Il permet de définir les points dont vous allez disposer pour créer votre personnage. Il existe quatre niveaux :

Inférieur : votre personnage est médiocre. Il ne brille dans aucun domaine. Il peut toutefois être utile pour réaliser des tâches basiques. C'est un niveau plutôt destiné à créer des PNJ faibles. 12 % des individus d'une race sont de ce niveau.

Commun : votre personnage est l'équivalent de « monsieur tout le monde ». Il n'est pas particulièrement brillant, mais il est toutefois suffisamment compétent pour être très utile dans une ou plusieurs tâches. 70 % des individus d'une race sont de ce niveau.

Supérieur : votre personnage est plus brillant et compétent que la moyenne. Il sort clairement du lot et on peut lui confier des missions plus complexes et difficiles. 12 % des individus d'une race sont de ce niveau.

Élite : votre personnage fait partie de l'élite de la société. Il est particulièrement brillant et extrêmement compétent dans son domaine d'expertise. Les Spectres et les agents du Geist sont tous de ce niveau. 3 % des individus d'une race sont de ce niveau.

Légendaire : ce niveau n'est pas accessible aux joueurs, il permet de créer des PNJ particulièrement puissants. Les personnages légendaires sont exceptionnellement brillants et doués. Le maître de jeu peut les créer sans aucune restriction sur l'attribution des points. Seuls 0,01 % des individus d'une race sont de ce niveau.

ATTRIBUTS

Votre personnage dispose de 12 attributs, qui représentent vos capacités innées, telles que la force, l'intelligence ou la présence. Ils sont divisés en quatre colonnes correspondant aux attributs mentaux, physiques, sociaux et biotiques. La valeur maximale d'un attribut est généralement 5 mais peut être légèrement inférieure ou supérieure en fonction de votre race.

Le nombre de points à répartir dans chacune des catégories (mentale, physique, sociale, biotique) dépend de votre race et du niveau de base de votre personnage (voir votre maître de jeu pour connaître ce niveau). Pour les Humains et les Quariens, qui sont des races très

flexibles, les points peuvent être répartis comme le joueur le souhaite (y compris en Altération et Intégration, si l'Avantage Biotique a été acheté). Pour les autres races, les points doivent être répartis dans les 4 colonnes (mental, physique, social, biotique) en fonction de la répartition donnée dans le tableau ci-dessous.

Pour les races autres que les Asaris, le mérite « Biotique » doit être acheté en concertation avec le maître de jeu pour pouvoir monter vos scores d'Altération et d'Intégration, sans quoi ils doivent rester à 0.

	Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
Asari	6 / 5 / 7 / 0	8 / 7 / 9 / 2	9 / 9 / 11 / 4	10 / 10 / 13 / 6
Galarien	7 / 5 / 6 / 0	9 / 7 / 8 / 0	11 / 9 / 9 / 0	13 / 10 / 10 / 0
Humain	18	24	29	33
Krogan	6 / 8 / 4 / 0	8 / 11 / 7 / 0	9 / 12 / 9 / 0	10 / 15 / 10 / 0
Quarien	18	24	29	33
Turien	6 / 7 / 5 / 0	8 / 9 / 7 / 0	9 / 11 / 9 / 0	10 / 13 / 10 / 0

Butarien	18	24	29	33
----------	----	----	----	----

Enfin, la masse dépend également de votre race. Le tableau ci-dessous présente la masse moyenne d'un individu en bonne santé et athlétique. Ce sont les valeurs à utiliser par défaut. Sortir de ses valeurs est possible, mais indique que votre personnage est particulièrement maigre ou en sur-poids. Cela aura un impact sur ses capacités physiques et éventuellement sur sa vitalité. A discuter avec votre meneur de jeu.

Asari Galarien	Turien	Butarien Humain Quarien	Krogan
3	4	Femme 3 Homme 4	5

COMPÉTENCES

Les Compétences représentent vos capacités acquises, telles que Armes à feu ou Médecine. Parmi les compétences Mentales, Physiques et Sociales, vous devez choisir vos compétences primaires, secondaires et tertiaires. Par exemple, un diplomate choisira les compétences sociales en primaire, mentales en secondaire et physiques en tertiaire.

Le nombre de points à répartir dans chacune des catégories (mentale, physique, sociale) dépend uniquement du niveau de votre personnage. Le tableau ci-dessous présente les points dont vous disposez en fonction de votre niveau pour vos compétences primaires, secondaires et tertiaires. Un diplomate de niveau supérieur pourra donc dépenser 14 points en Social, 9 points en Mental et 5 points en Physique.

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
8 / 5 / 3	11 / 7 / 4	14 / 9 / 5	17 / 11 / 7

TALENTS

Les talents sont des compétences approfondies liées à votre profession, votre parcours, vos relations, etc. Ces talents sont issus d'un entraînement ou d'un apprentissage poussé. Voir la section Talents (page 39) pour trouver une liste détaillée.

Vous disposez d'un nombre de points à utiliser pour acheter des talents. Chaque talent peut être acheté à un niveau qui varie de 1 à 5. Plus le niveau est élevé, plus le talent permet des actions variées et puissantes.

Lors de la création de personnage, le niveau acheté donne automatiquement tous les talents du niveau 1 au niveau acheté. Par exemple, le talent Infanterie acheté au niveau 3 (pour 3 points de création donc), donne accès aux talents de niveau 1 (Vigilant), de niveau 2 (Course tactique) et de niveau 3 (Blindage).

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
0	4	8	12

AVANTAGES

Les avantages sont des capacités particulières qui sont innées. Ils ne peuvent être achetés qu'à la création du personnage. Le nombre de points que vous pouvez utiliser est présenté dans le tableau suivant.

	Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
Krogan	0	0	1	3
Autres	2	4	6	8

XÉNO

Les points de xéno vous permettent de diminuer les malus lors des vos actions avec des races aliens. Le nombre de points que vous pouvez utiliser est présenté dans le tableau suivant.

A noter que vous pouvez convertir des points d'Attributs, Compétences, Talents ou d'Avantages pour acheter des points de xéno supplémentaires (voir paragraphe « Conversion »).

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
0	1	2	4

SPÉCIALITÉS

Une spécialité est un domaine précis dans lequel votre personnage est particulièrement doué. Elle permet d'ajouter 1 dé à votre groupement si l'action que vous réalisez s'inscrit dans une de vos spécialités. Exemple de spécialité : Astrophysique, Culture Asari, Diplomatie galactique, Tuer à mains nues, etc...

Vous pouvez choisir **3 spécialités**.

OMNITECH

Votre personnage dispose forcément d'un Omnitech basique ayant une fonction d'interface de niveau 1. Vous pouvez cependant acheter des fonctionnalités supplémentaires (voir la liste page 67). Un Omnitech ne peut cependant disposer de plus de 4 modules différents. En plus du point déjà offert sur la feuille de personnage, vous disposez de **4 points** à dépenser pour acheter de nouveaux modules.

A noter que vous pouvez convertir des points d'Attributs, Compétences, Talents ou d'Avantages pour acheter des modules ou niveaux de modules supplémentaires (voir paragraphe « Conversion »).

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez acheter des équipements. **TODO**

ARMURE

Vous pouvez choisir une armure dans le catalogue présenté en page 65. Il n'y a pas réellement de restriction sur le choix de celle-ci, si ce n'est la force nécessaire pour la porter et son adéquation avec le type de personnage que vous voulez jouer. Un pro de l'infiltration ne choisira pas une armure lourde par exemple.

Recharge : indique le temps nécessaire (en rounds) afin d'activer votre bouclier. Ainsi, si vous perdez votre bouclier en combat, vous devez attendre Recharge rounds avant qu'il soit de nouveau actif. Chaque rechargement de votre bouclier coûte 3 énergies.

Recharge = 3 si nombre de cellules < 4.

Recharge = 4 si nombre de cellules ≥ 4.

Énergie : Votre réserve d'énergie est égale à 3 fois le nombre de cellules de votre armure. Noircissez les cases en partant du bas à droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Énergie.

Bouclier : Le bouclier est égal à 5 fois le nombre de cellules. Noircissez les cases en partant du bas à droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Bouclier.

BIOTIQUE

Potence : (Altération + Intégration) / 3.

Portée : 20 * Résolutions (mètres).

Ézo : Votre réserve d'ézo est égale à 3 fois votre score en Altération. Noircissez les cases en partant du haut à gauche pour laisser autant de cases blanches que votre score en Ézo.

DIVERS

Santé : Masse + Vitalité + 2. Noircissez les cases en partant du bas à droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Santé.

Krogans : dans la section « Vitalité Krogane », vous disposez de 2 * Vitalité points de vie.

Volonté : Résolution + Sang-Froid. Noircissez les cases en partant de la droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Volonté.

Défense : Astuce ou Dextérité (le score le plus bas).

Initiative : Dextérité + Sang-Froid.

Vitesse : Dextérité + Force. (Dextérité + Force - 2 pour les Krogans).

FOR+DEX < 5 : 0,5/1/4/8 tics / m

FOR+DEX < 9 : 1 / 1,5 / 5 / 9 tics / m

FOR+DEX ≥ 9 : 1,5 / 2 / 6 / 10 tics / m

Perception : Astuce + Sang-Froid.

CONVERSION

Afin de mieux adapter vos caractéristiques à la vision que vous avez de votre personnage, vous pouvez convertir vos points d'attributs, de compétences, de talents et d'avantages entre-eux. La règle de conversion est la suivante.

1 point d'attribut =

2 points de compétences,

ou 2 points de talent,

ou 4 points d'avantage,

ou 4 points de module Omnitech,

ou 8 points de xéno.

On peut ainsi convertir 4 points d'avantage en 2 points de talent ou 1 point d'attribut. Ou convertir 1 point de talent en 2 points d'avantage. Ou 2 points de compétences en 1 point d'attribut. Ou 1 point de talent en 4 points de xéno.

EXPÉRIENCE

L'expérience gagnée durant les parties peut être utilisée pour améliorer votre personnage. Le coût en points d'expérience pour monter une caractéristique est le suivant :

Attribut : 5 * le niveau à atteindre.

Compétence : 3 * le niveau à atteindre.

Talent : 4 * le niveau à atteindre

Avantage : sauf exception (en concertation avec le meneur de jeu), les avantages ne peuvent pas être achetés après la création du personnage.

Spécialité : 3 points par nouvelle spécialité.

Xéno : 3 points d'expérience par point de xéno.

Exemple : un joueur qui dispose d'un attribut au niveau 3 et qui souhaite le monter au niveau 4 doit payer $5 * 4 = 20$ points d'expérience.

Exemple : un joueur qui dispose d'un talent au niveau 4 et qui souhaite le monter au niveau 5 doit payer $3 * 5 = 15$ points d'expérience.

Exemple : un joueur humain a 1 point en xéno-empathie avec les Quariens et souhaite acheter un second point. Ce point lui coûtera 3 points d'expérience.

Le choix du nombre de points gagnés par séance est laissé à la discrétion du meneur. Cependant, un rythme de 1 à 2 points par séance est généralement un bon choix. Dans un soucis de cohérence de l'univers, les personnages ne doivent pas évoluer trop vite.

Enfin, l'achat de nouveaux points se fait en concertation avec le meneur et en cohérence avec les actions réalisées par le personnage.

