



CHAPITRE 4 — OMNITECHS

L'informatique, l'électronique, et toutes ces activités hautement techniques ont un rôle très importants dans l'univers de Mass Effect. La capacité de retourner des mechas ennemis contre leurs propriétaires ou de désactiver des tourelles sont prises en compte grâce à l'Atout Arcane (Omnitech).

ATOUT

Arcane (Omnitech)

- » **Compétence** : Electronique (Intellect)
- » **Points de pouvoir** : —
- » **Pouvoirs** : —

Tous les personnages sont susceptibles d'utiliser cette Arcane, à condition d'avoir au moins d4 en Electronique et de disposer d'un Omnitech. A partir de là, le personnage peut investir dans des programmes qui seront gérés dans les faits comme des programmes.

Lorsqu'un personnage veut utiliser un programme, il doit avoir la compétence suffisante pour utiliser ce dernier. Il fait alors un jet d'Electronique. En cas d'échec, le programme ne fonctionne pas comme prévu, mais sans plus de dégâts.

Dans le cas d'un échec critique, l'Omnitech est endommagé par une surcharge. Il ne fonctionnera plus que pour les activités basiques (recherches extranet, communications) jusqu'à une réparation nécessitant un jet d'Electronique réussi et 1d6 heures de travail.

OMNITECHS

Un Omnitech est un dispositif portatif intégrant un terminal informatique, un kit d'analyse sensorielle ainsi qu'un micro atelier. Fiable et polyvalent, il peut servir à analyser et modifier à distance les propriétés de nombreux équipements, comme les armes et armures.

Les Omnitechs recyclent les matériaux de récupération courants comme les plastiques, céramiques et métaux légers, qu'ils convertissent en une pâte modulable nommée «omni-gel». Il est ainsi tout à fait possible pour un soldat doté de kits de modification d'adapter à la volée son équipement en fonction de la situation.

Fonctions de base

Les fonctions de bases disponibles dans n'im-



porte quel Omnitech sont accessibles à toute personne ayant une compétence Electronique de d4+. Elles comportent :

- » Camera,
- » Communication video, audio, et holographiques,
- » Fabrication d'objets simples,
- » Lampe torche,
- » Progamation et piratage,
- » Réparation d'objets,
- » Scanner,
- » Soins par application de Medi-gel,
- » Téléchargement,
- » Transformation d'objets en medi-gel.

Sans OmniTech, les compétences suivantes subissent un malus de -2 : Soins, Recherche (à moins de disposer d'un accès à un terminal informatique), Sécurité (l'Omnitech permet de décrypter les codes) et Réparation (il permet de créer les outils de base).

Prix et améliorations

Un Omnitech de base coute 500 crédits. Il dispose pour ce prix de 5 points à répartir entre :

- » sa **capacité**
- » ses **programmes**

Il est possible de faire évoluer simplement un Omnitech : par tranche de 100 crédits investis, il est possible d'utiliser un point supplémentaire dans Ice dernier. Sauf circonstances exceptionnelle, il est impossible pour un Omnitech d'avoir une capacité supérieure à 25.

Marques d'Omnitech : Aldrin Bluewire, Sirta Chameleon, Elkoss Combine Cipher, Ariake Logic Arrest, Armali Nexus, Serrice Savant.

Chaque omnitech est capable de supporter un certain nombre de programmes en fonction de sa capacité.

PROGRAMMES

Aide (Compétence)

- » **Electronique** : d4+
- » **Taille** : 1.
- » **Portée** : Personnelle
- » **Durée** : spéciale

Les programmes d'aide permettent de bénéfici-

er d'un support lors de l'utilisation de certaines compétences. Ils permettent à un personnage d'augmenter une de ses propres compétences d'un type de dé en cas de succès, et de deux en cas de Relance. Cette dernière peut dépasser d12 : chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, une Relance obtenue sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté donnerait un Trait à d12+2 pour la durée du pouvoir.

On choisit la compétence concernée à chaque fois que ce programme est sélectionné. Il peut être choisi plusieurs fois comme s'il s'agissait d'un programme différent. L'utilisation de ce programme dure le temps d'une scène où la compétence concernée est utilisée.

Les Compétences disponibles sont : Connaissances (toutes), Electronique, Recherche, Réparation, Soins.

Armure

- » **Electronique** : d4+
- » **Taille** : 2
- » **Portée** : Personnelle
- » **Durée** : 3

Ce programme crée une barrière cinétique autour du personnage, créant un bouclier ou rechargeant un bouclier existant.

Un succès donne 2 points de Bouclier. et une Relance 4 points.

Camouflage tactique

- » **Electronique** : d6+
- » **Taille** : 5
- » **Portée** : Personnelle
- » **Durée** : 3

Avec un succès, le personnage est transparent mais sa silhouette est visible. Il est possible de le détecter en ayant une raison de se douter de sa présence et en réussissant un jet de Perception avec un malus de -4.

Avec une Relance, le personnage est totalement invisible, et le malus passe à -6.

Dans les deux cas, le pouvoir affecte le personnage et les objets qu'il transporte. Un objet saisi après que le pouvoir ait été lancé reste visible.

Choc neural

- » **Electronique** : d4+

- » **Taille** : 2
- » **Portée** : Electronique
- » **Durée** : spécial

Choc neural permet d'étourdir des cibles (organiques ou synthétiques) se trouvant dans un Gabarit Moyen en surchargeant leurs réseaux neuronaux ou leurs circuits imprimés.

Si le jet d'Electronique est un succès, les victimes potentielles doivent réussir un jet de Vigueur ou se retrouver Secoués. En cas de Relance, le jet de Vigueur se fait avec un malus de -2.

Omni-lame

- » **Electronique** : d4+
- » **Taille** : 1
- » **Portée** : Personnelle
- » **Durée** : 3

Le personnage fait jaillir une lame holographique solide de son OmniTech, utilisable avec la compétence Combat, et causant For+d8+2 points de dégât.

Piratage d'IA

- » **Electronique** : d8+
- » **Taille** : 3
- » **Portée** : Electronique
- » **Durée** : 3

Le personnage prend le contrôle d'une machine à distance, y-compris une IV ou une IA, à condition de réussir un jet d'Electronique opposé à l'Âme de la cible. En cas de succès, la victime attaquera ses alliés et ira même jusqu'à se mettre hors service, bien qu'un tel acte octroie, dans le cas d'une IA (comme un Geth par exemple), un nouveau jet d'Âme pour échapper à l'emprise.

Siphon d'énergie

- » **Electronique** : d6+
- » **Taille** : 2
- » **Portée** : 24 / 48 / 96
- » **Durée** : Instantanée

Ce programme peut affecter un grand nombre d'adversaires synthétiques en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait un jet d'Electronique. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement. L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est

raté, le siphon est dévié de la même manière qu'un projectile.

Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts.

» **Effets additionnels** : pour le double du prix, Siphon d'énergie peut faire jusqu'à 3d6 points de dégâts ou affecter une aire définie par un Grand Gabarit. Pour le triple du prix, il peut faire les deux.

Surcharge

- » **Electronique** : d6+
- » **Taille** : 3.
- » **Portée** : 6/12/24
- » **Durée** : instantanée

Surcharge permet de lancer sur une cible un faisceau de signaux électroniques d'une grande puissance. Ce programme ne provoque pas de dégâts chez les organiques mais peut anéantir les boucliers ou bloquer leurs armes. Il provoque par contre de lourds dégâts chez les synthétiques.

Chaque succès ou Relance supprime un point de Bouclier chez la cible, avant même l'application des dégâts. Un succès fait également surchauffer l'arme de la cible. Un synthétique, enfin, subit 3d6 points de dégât.

