



CHAPITRE 3 — BIOTIQUES



Le terme biotique fait référence à l'aptitude de plusieurs formes de vie à créer des champs gravitationnels (mass effect field en anglais) en utilisant des nodules d'élément zéro intégrés dans les tissus de leur organisme. Ces pouvoirs sont accessibles et augmentés par l'usage des 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.

Histoire

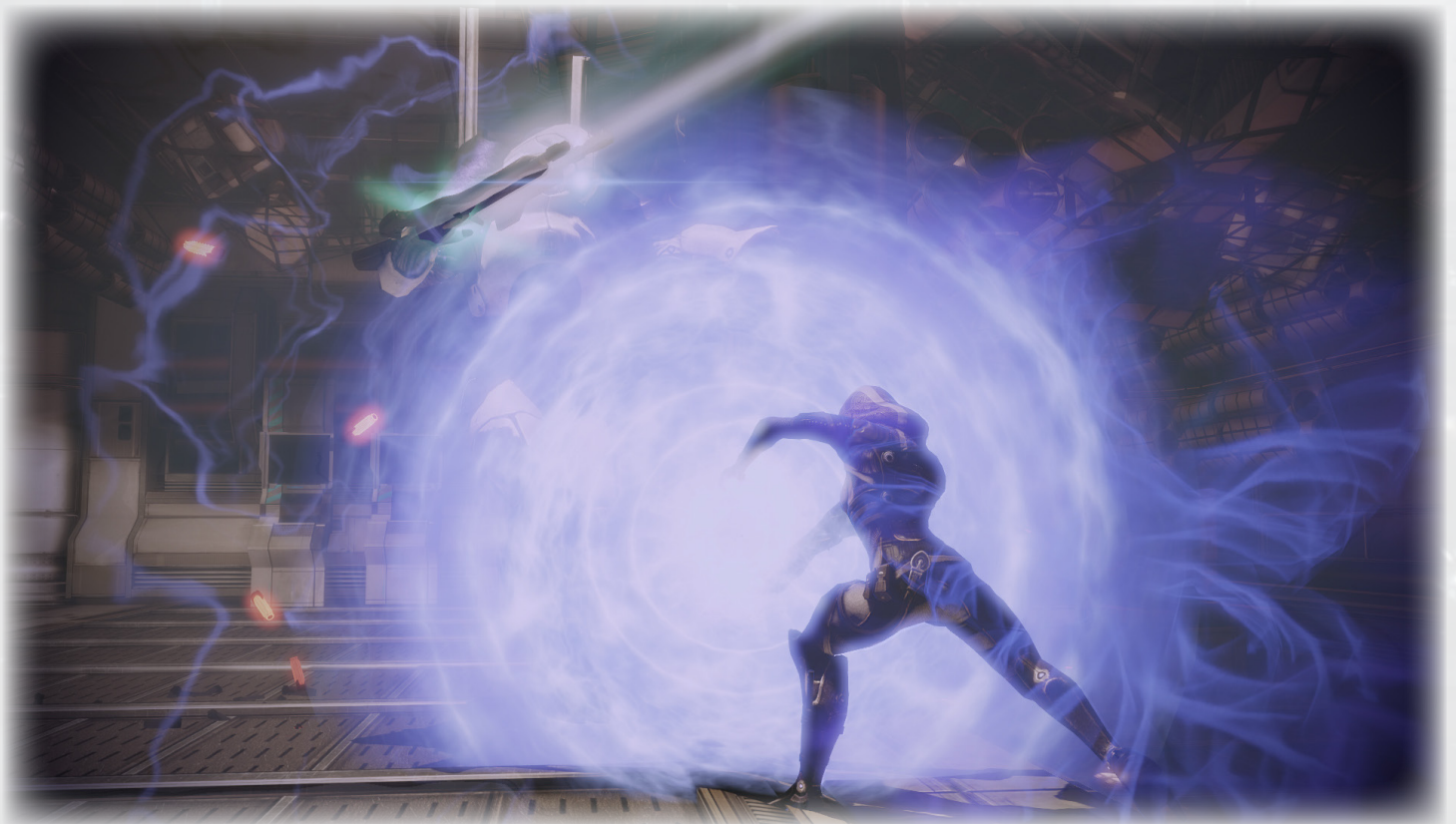
Toutes les asari sont naturellement des biotiques à la naissance, mais elles ne choisissent pas toutes de développer leurs capacités. Au sein des autres espèces, les biotiques sont des individus qui ont été exposés in utero à de la poussière d'élément zéro («ézo») et ont comme conséquence développé des nodules d'ézo partout 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 foetus exposés ne sont pas affectés du tout alors que d'autres développeront des tumeurs cérébrales ou des malformations physiques. Chez les humains, seuls un nourrisson exposé à l'ézo sur dix développera des talents biotiques à la fois suffisamment puissants et stables pour mériter un entraînement, et ces aptitudes ne sont pas forcément permanentes. Dans de rares cas, les humains exposés in utero mais ne manifestant aucune aptitude biotique

étant enfant peuvent les développer une fois jeunes adultes en bénéficiant d'une exposition supplémentaire.

Les personnes dont les aptitudes biotiques ont été identifiées doivent être équipées d'un amplificateur implanté chirurgicalement, souvent au moment de la puberté, pour rendre leur talent suffisamment fort 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 asari qui disposent naturellement d'un certain degré de contrôle). La rétroaction biologique est employée pour faciliter ce processus. Une fois entraîné, un biotique peut générer et contrôler l'énergie noire; pour déplacer des objets, générer des barrières protectrices ou affaiblir un adversaire. Les aptitudes biotiques sont activées en utilisant une technique de mnémoniques physiques, qui consiste 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. Un biotique peut améliorer certains aspects de ses capacités en effectuant des mises à niveaux de son amplificateur grâce à des implants biotiques.

Les aptitudes biotiques peuvent être regroupées en trois catégories : la télékinésie, via l'utilisation de champ réducteur de masse pour soulever ou projeter des objets ; les champs cinétiques, des champs de gravité augmentée qui permettent d'immobiliser des objets (en combat, principalement les tirs ennemis) ; la distorsion spatiale, la création de champs gravitation-



nels changeant qui déchirent les objets pris en leur sein.

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, les biotiques humains sont souvent 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 la déshumanisation de l'espèce. L'armée est pour ainsi dire 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 biofeedback et des moyens mnémotechniques : un geste ou un mouvement musculaire donné déclenche alors une séquence nerveuse activant une capacité particulière.

Conatix Industries a ouvert la voie de la formation biotique avec le Programme d'Adaptation et de Modération Biotique. Bien que ce programme n'ait pas atteint les résultats escomptés, de nombreuses techniques développées dans ce cadre sont encore utilisées aujourd'hui.

Actuellement, plusieurs groupes de recherche humains tentent de mettre au point une sorte de « su-



per-soldat biotique ». La plupart de ces projets ne sont que de petites tentatives pour donner plus de flexibilité aux troupes ; d'autres, plus discrets, tentent de donner naissance à un véritable Übermensch nietzschéen

Biotiques humains

Après une série d'accidents de vaisseau spatiaux qui dispersèrent de l'élément zéro sur des zones peuplées aux alentours de 2150, les premiers biotiques humains naquirent, bien que leurs aptitudes ne soient pas encore connues. Quand les enfants devinrent adolescent, l'Alliance avait établi un contact avec la Citadelle et appris les effets d'une exposition in utero à l'ézo. Une compagnie nommée Conatix Industrie fut créée pour traquer les individus exposés et développer des implants pour les humains. Certaines rumeurs prétendent que, après que le lien entre les pouvoirs biotiques et l'ézo fut établi, plusieurs colonies humaines furent délibérément exposées à de la poussière d'élément zéro pour créer plus d'enfants biotiques.

En 2160, Conatix créa le programme BAaT (Biotic Acclimation and Temperance Training) pour entraîner les premières générations de biotiques. Étant donné le manque de connaissance de l'Alliance sur les procédures à suivre, l'entreprise fit secrètement appel à des mercenaires turiens comme instructeurs. Mais l'un de ces instructeurs, le commandant Vyrnnus fut tué lors d'une altercation avec un étudiant et le programme fut suspendu. Les documents relatifs au programme sont encore classés secret défense.

L'Alliance a connu un succès bien supérieur avec ses autres projets d'entraînement. Les humains biotiques sont maintenant supervisés par le sous-comité parlementaire de l'Alliance pour les études transhumaines.

Les humains biotiques « modernes » utilisent l'implant L3 créé par l'Alliance qui, malgré son manque de puissance, est d'un usage sûr. Cependant, la plupart des biotiques les plus vieux doivent utiliser les

implants L2 qui permettent à leur pouvoirs d'être plus forts ; par exemple, les pouvoirs de Kaidan Alenko sont comparables à ceux d'une asari, mais le coût en élevé. Les implants L2 sont en effet connus pour leurs complications médicales graves tel que la folie, l'instabilité mentale ou encore des douleurs invalidantes. Il est possible de «mettre à jour» un implant L2 pour un implant L3, mais l'opération est rarement effectuée car elle risque d'endommager le cerveau. De nombreux L2 considèrent que l'Alliance ne leur a pas fourni un soutien médical et financier suffisamment important et demandent réparations pour les préjudices subis. Il faut dire que dans la plupart des cas, un stress physique ou psychologique intense peut provoquer entraînent un L2 stable à éprouver les même problèmes de santé.

Les humains biotiques doivent faire souvent face aux préjugés et à la méfiance généralisé de la part du reste de leur espèce, principalement dû à une incompréhension de leurs capacités (nombreux sont ceux qui croient à tort que les biotiques peuvent lire ou contrôler les pensées d'autrui). Des instituts religieux et idéologiques sont également opposé à la notion de modification biotique. Certains biotiques sont connus pour avoir abusé de leurs pouvoirs - en trichant à la roulette ou en écartant la chaise d'une personne juste avant qu'elle s'assoie. Il y eut des rapports faisant mention de personnes comme celles-ci étant attaquées par la foule effrayée -et parfois même tuées.

Les militaires au sein de l'Alliance accueillent en revanche les biotiques à bras ouverts et tentent du recrutement en masse. Il est fréquent de trouver

des biotiques sur les lignes de front, dans les unités de combat terrestre. En raison de l'énorme effort physique requis pour générer de l'énergie noire, les soldats biotiques disposent d'une ration calorique plus grande au quotidien (4 500 calories par jour pour un biotique, 3 000 calorie pour un soldat non-biotique) ainsi que des boissons énergétiques qui les aide à maintenir leur glycémie et leur niveau d'électrolyte. Les champs électriques dans leur corps provoquent également de petites décharges d'électricité statique lorsqu'ils touchent du métal.

Implants

Tous les biotiques cherchant à développer leurs pouvoirs à un niveau utile sont équipé 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. Les biotiques sont classés en fonction de leur modèle d'implant et par la force de leurs capacités:

» **L1** - Ces biotiques peuvent manipuler de petits objets mais leurs aptitudes ne sont pas assez développer pour un usage offensif car les L1 ont été implanté après la puberté.

» **L2** - Les implants L2 ont été utilisé pour la première fois en 2167. Les résultats sont variables : certains L2 sont à peine plus fort qu'un L1, d'autres sont forts mais instables tandis qu'un petit nombre est à la fois suffisamment fort et stable pour une usage offensif



de leurs pouvoirs, même si les implants L2 causent une certaine gêne. Les L2 ont environ tous le même âge.

» **L3** - Les implants L3 ont été développés en 2170. Les plupart des L3 sont stables avec une force modérée. La limite supérieure des L3 est inférieure à celle des L2, mais les L3 sont plus stables et sont dépourvus d'effets secondaires nocifs. La plupart des L3 ont 25 ans ou moins, en raison de la mise en service du prototype, mais certains sont plus âgés, ayant été implantés plus tard dans leur vie.

» **L3-R** - Diminutif de 'L3-retrofit' (soit en français, L3-rénovation ou L3-réajusté), le terme désigne les L1 ou L2 qui ont subi une opération pour remplacer leur implant par un modèle plus récent.

» **L3-X** - Implants installés dans un mauvais candidat.

» **L4** - 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. Chez les L3, l'utilisation de cette implant permet une augmentation de 10-15% de puissance chez 90% des sujets changeant d'implants sans effet secondaire connu.

Biotiques Aliens

Les pouvoirs biotiques sont d'une rareté et d'une puissance variable suivant les espèces :

» 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 pouvoirs 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 pouvoirs biotiques sont un pré-requis pour les asaris qui souhaitent effectuer leur service militaire. L'entraînement le plus exigeant est celui des Commando asari.

» 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.

» Les biotiques sont également peu communs chez les Turien et ne sont généralement pas plus puissants qu'un humain L3. Ils sont vus avec suspicion par les généraux turien et tendent à être relégués aux unités spéciales nommées «Cabales», où ils sont employés pour des missions clés.

Les quelques Krogan biotiques sont extrêmement puissants et sont souvent en train de s'entraîner

pour devenir des Maîtres de Guerre Krogan. Avant le génophage, les biotiques krogan enrôlés dans l'armée montaient rapidement les échelons ; les autres soldats les craignaient, si bien qu'ils furent promus. Les krogan ont développé un procédé chirurgical conférant des aptitudes biotiques mais l'opération ayant un fort taux de mortalité, son utilisation a cessé après l'apparition du génophage.

» 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.

ATOUT

Arcanes (Biotique)

» **Compétence** : Biotique (Vigueur)

» **Points de pouvoir** : 10

» **Pouvoirs** : 2

Un biotique crée des champs gravitationnels en utilisant des nodules d'élément zéro intégrés dans les tissus de son organisme. Les biotiques ont découvert comment ces pouvoirs sont accessibles et augmentés par l'usage des 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.

» **Contrecoup** : quand un biotique obtient un 1 sur son dé de compétence (peu importe le dé Joker), il est automatiquement Secoué. Sur un échec critique, le personnage laisse échapper une décharge biotique qui le rend Secoué, ainsi que tous les alliés se trouvant dans un Grand Gabarit autour de lui qui ne réussissent pas un jet d'Âme. Un personnage déjà Secoué affecté par cet effet subit une blessure.

HANDICAPS

Susceptibilité biotique

Le personnage est particulièrement sensible à l'énergie gravitationnelle produite par les biotiques. Si le Handicap est mineur, il subit un malus de -2 pour résister à tout pouvoir biotique, ainsi qu'à sa Résistance contre un tel pouvoir. Dans le cas d'un Handicap



Majeur, le malus est de -4.

Les dégâts des pouvoirs biotiques contre le personnages sont augmentés de +2 et +4 respectivement.

POUVOIRS

Barrière

- » **Rang** : Novice
- » **Points de pouvoir** : 2-4
- » **Portée** : —
- » **Durée** : 3 (1 / round)
- » **Aspect** : aura bleue électrique autour du biotique..

Ce pouvoir crée une barrière cinétique autour du personnage, créant un bouclier ou renforçant un bouclier existant.

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

» **Effets supplémentaires** : pour le double de points de pouvoir, la barrière affecte un Gabarit Moyen centré sur le biotique.

Décharge biotique

- » **Rang** : Novice
- » **Points de pouvoir** : 1-3 ou 2
- » **Portée** : 12 / 24 / 48
- » **Durée** : Instantanée
- » **Aspect** : Décharges biotiques.

Ce pouvoir permet de projeter des décharges biotiques vers un ou plusieurs ennemis Les dégâts d'une décharge sont de 2d6.

» **Décharges supplémentaires** : le personnage peut lancer jusqu'à 3 décharges au prix d'un Point de Pouvoir supplémentaire pour chacune. DLe biotique

doit décider du nombre de décharges créées avant d'activer le pouvoir. Les décharges peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix du biotique. Ce dernier fait un jet de Biotique pour chaque décharge, qu'il oppose à la Difficulté pour toucher chaque cible (comme pour un Tir). S'il est un Joker, il lance un seul dé Joker, lequel peut remplacer n'importe lequel de ses dés de Biotique.

» **Dégâts supplémentaires** : le personnage peut également porter les dégâts d'une décharge à 3d6 en dépensant 2 Points de pouvoir. Il ne peut pas lancer d'éclairs supplémentaires lorsqu'il utilise cette option.

Déchirure

- » **Rang** : Aguerri
- » **Points de pouvoir** : 2-4
- » **Portée** : Vigueur × 2
- » **Durée** : Instantanée
- » **Aspect** : champ biotique.

Bien qu'imprévisible, ce pouvoir permet à un biotique de changer le cours d'un combat, faisant voler en un éclair les participants d'un bout à l'autre du champ de bataille.

Avec un succès, le biotique place un Gabarit moyen. Toutes les créatures affectées doivent faire un jet de Force (avec un malus de -2 en cas de Relance). En cas d'échec, la victime est éjectée de 2d6 cases dans une direction aléatoire (utilisez 1d12 et le cadran d'une montre) et se retrouve au sol. Si une telle victime heurte un objet inanimé, elle est en outre Secouée. Les cibles qui s'abritent peuvent retirer le bonus de couverture à la distance parcourue (avec un minimum de 0), et les créatures volantes subissent un malus de -2 supplémentaire à leur jet de Force. De plus, une cible aérienne tire 1d6 pour savoir si elle se rapproche du sol (1-2), reste stable (3-4) ou s'en éloigne (5-6).

» **Effets supplémentaires** : pour le double de Points de pouvoir, Ravage affecte un Grand Gabarit.

Domination

- » **Rang** : Vétéran
- » **Points de pouvoir** : 3
- » **Portée** : Vigueur
- » **Durée** : 3 (1 / round)
- » **Aspect** : champ biotique autour de la cible.

Domination utilise un jet de Biotique opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la victime attaquera ses alliés et ira même jusqu'à se donner la mort, bien qu'un tel acte octroie un nouveau jet d'Âme pour échapper à l'emprise.

Munitions disruptives

- » **Rang** : Novice
- » **Points de pouvoir** : 2
- » **Portée** : Toucher
- » **Durée** : 3 (1 / round)
- » **Aspect** : aura bleux électrique sur l'arme.

Ce pouvoir se lance sur une arme. S'il s'agit d'une arme à distance, il affecte un chargeur entier. Tant que le pouvoir fait effet, les dégâts de l'arme sont augmentés de +2, et de +4 avec une Relance.

Onde de choc

- » **Rang** : Novice
- » **Points de pouvoir** : 2
- » **Portée** : Gabarit de Cône
- » **Durée** : Instantanée
- » **Aspect** : une série de mini-explosions de singularité partant du biotique.

Ce pouvoir déclenche un déluge d'énergie devant le biotique, provoquant des dégâts sur toutes les cibles présentes dans la zone.

Lorsque le pouvoir est lancé, le biotique pose un Gabarit de Cône sur le plateau de jeu avec comme origine la figurine de son personnage.

Les cibles se trouvant sous le Gabarit peuvent éviter la déflagration en réussissant un jet d'Agilité opposé au jet de Biotique. Ceux qui échouent subissent

2d10 de dégâts. Ce pouvoir est considéré comme une Arme Lourde.

Projection

- » **Rang** : Aguerri
- » **Points de pouvoir** : 3
- » **Portée** : Vigueur
- » **Durée** : 3 (1 / round)
- » **Aspect** : champ biotique autour de la cible.

Projection représente la capacité de déplacer brusquement une créature par un pouvoir Biotique. Un biotique peut projeter cinq fois son dé de Biotique avec un succès, et 25 fois son dé de Biotique avec une Relance.

Une créature peut être projetée d'autant de cases que le dé de compétence du biotique. Les créatures « lâchées » subissent les dégâts de chute habituels. Les victimes qui sont projetées contre des murs ou d'autres objets solides subissent Biotique+d6 points de dégâts.

Rupture

- » **Rang** : Aguerri
- » **Points de pouvoir** : 3
- » **Portée** : Vigueur
- » **Durée** : 3 (1 / round)
- » **Aspect** : champ biotique autour de la cible.



Ce pouvoir permet de drainer la santé de la cible et neutralise ses résistances, augmentant votre protection contre les dégâts tant que ce pouvoir fait effet.

Le biotique fait un jet opposé contre la Vigueur de la cible. En cas de succès, cette dernière subit 2d6 points de dégât, et le biotique acquiert un point de bouclier. En cas de Relance, la cible perd jusqu'à deux points de bouclier, et le biotique en récupère un de plus.

Singularité

- » **Rang** : Aguerri
- » **Points de pouvoir** : 2-6
- » **Portée** : 24 / 48 / 96
- » **Durée** : Instantanée
- » **Aspect** : explosion biotique.

Singularité est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement. L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, l'Explosion est déviée 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 de Points de pouvoirs, Singularité fait 3d6 points de dégâts ou affecte une aire définie par un Grand Gabarit. Pour le triple de points, Singularité fait les deux.

Stase

- » **Rang** : Novice
- » **Points de pouvoir** : 2-4
- » **Portée** : Vigueur
- » **Durée** : Spécial
- » **Aspect** : champ biotique autour de la cible.

Ce pouvoir permet à un personnage de restreindre les mouvements d'une cible.

Le jet de Biotique est opposé à un jet d'Agilité de la cible. En cas de succès, la cible est partiellement empêtrée, et subit un malus de -2 à son Allure, ainsi qu'à tous les jets de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité. Avec une Relance, la cible est totalement immobilisée et ne peut pas utiliser de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité.

Chaque round suivant, une cible affectée peut

tenter de s'échapper en réussissant un jet de Force ou d'Agilité. D'autres personnages peuvent également tenter de libérer une victime en réussissant un jet Force avec un malus de -2.

Pour 2 Points de pouvoir, Stase affecte une cible unique. Pour 4 Points de pouvoir, il affecte toutes les cibles dans un Gabarit Moyen.

Télékinésie

- » **Rang** : Aguerri
- » **Points de pouvoir** : 5
- » **Portée** : Vigueur
- » **Durée** : 3 (1 / round)
- » **Aspect** : champ biotique autour de la cible.

Télékinésie représente la capacité de déplacer une créature (y compris soi) par un pouvoir Biotique. Un biotique peut soulever cinq fois son dé de Biotique avec un succès, et 25 fois son dé de Biotique avec une Relance.

Les cibles peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet de Biotique. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique ce pouvoir, et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper.

Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à Télékinésie. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet de compétence du biotique. En cas de succès, il a réussi à s'agripper, et ne peut pas être déplacé ou écrasé ce round.

