



## CHAPITRE 2 — ÉQUIPEMENT

## ARMURES DE COMBAT

Les armures sont équipées d'un double blindage. La doublure est constituée d'une protection textile dotée de rembourrage cinétique. Les parties rigides de la combinaison, notamment le torse et les tibias, sont renforcées par des feuilles de céramique ablatrice ultra légères.

Les armures de combat sont dotées d'une fonction intégrale qui protège le porteur des conditions climatiques les plus extrêmes. L'équipement standard comprend en outre un terminal intégré doté des fonctions de communication, de navigation et de détection les plus récentes. Enfin, l'affichage tête haute est compatible avec les systèmes d'aide à la visée des armes actuelles, procurant une réactivité accrue.

» **Armures Légères** : les armures légères font passer le confort avant tout : la protection qu'elles offrent est modeste, mais le malus de mouvement qui affecte la précision du tir est lui aussi minime.

» **Armures Intermédiaires** : l'armure intermédiaire offre une meilleure protection, mais également des malus de mouvement et de précision plus importants.

» **Armures Lourdes** : l'armure lourde offre une

protection incomparable, mais inflige de sévères malus de mouvement et de précision. En conséquence, elle est réservée aux soldats de première ligne formés à cet effet.

**Marques des armures : Légères** — Aldrin Onyx, Aldrin Agent, Elanus Risk Duelist, Hahne-Kedar Scorpion, Serrice Phantom, Armax Predator, Ariake Mercenary. **Intermédiaires** — Aldrin Onyx, Aldrin Agent, Devlon Survivor, Hahne-Kedar Scorpion, Serrice Phantom, Elkoss Assassin, Hahne-Kedar Silverback, Devlon Liberator. **Lourdes** — Aldrin Onyx, Aldrin Agent, Serrice Geist, Hahne-Kedar Scorpion, Serrice Phantom, Devlon Justicar, Sirta Viridian, Devlon Arbitrator.

## BOUCLIERS

Certaines armures peuvent être dotées d'un revêtement externe qui fait office de barrière cinétique. Si l'armure dispose d'une quantité d'énergie suffisante, tout objet la percutant au-delà d'une vitesse donnée déclenche son système réflexe, qui dévie instantanément le projectile.

Lorsqu'un bouclier est chargé, chaque blessure ou un chaque état Secoué résultant d'un jet de dégât est absorbé par le bouclier. Les dégâts supplémentaires sont résolus normalement.

Au début de chaque round, si la carte d'initiative d'un personnage est un cœur, son bouclier se recharge d'une unité.

## OMNITECH

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 et leurs capacités sont décrits



Type d'armure	Armure	Pds	Prix	Notes
Combinaison environnementale	+1	10	100	Protège de l'atmosphère
Armure légère	+4	10	250	Couvre l'ensemble du corps, Bouclier I
Armure intermédiaire	+6	20	800	Couvre l'ensemble du corps, Bouclier I
Armure lourde	+8	30	2400	Couvre l'ensemble du corps, Bouclier I

Type de bouclier	Charges	Prix	Notes
Bouclier I	1	100	Inclus dans toutes les armures légères ou supérieures
Bouclier II	2	800	
Bouclier III	3	2000	

Catégorie d'arme	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	For. min.	Notes
Pistolet	12/24/48	2d6+1	2	250	1	—	PA1, semi-auto
Shotgun	12/24/48	1-3d6+1	1	150	2	—	PB1
Fusil d'assaut	24/48/96	2d8+1	3	400	3	—	PA2, automatique
Fusil de précision	50/100/200	2d10+1	1	1300		d6	PA5, AL, Tir statique

plus en détail dans le chapitre qui leur est consacré.

## ARMES

Du pistolet au fusil d'assaut, les armes de l'infanterie moderne intègrent toutes une technologie électromagnétique miniaturisée. Les projectiles sont de minuscules billes de métal maintenues en suspension dans un champ gravitationnel, puis soumises à une accélération magnétique suffisante pour infliger des dégâts cinétiques.



Le chargeur est en fait un bloc de métal. L'ordinateur interne de l'arme calcule la masse nécessaire pour atteindre la cible en fonction de la distance, de la pesanteur, et de la pression atmosphérique, puis tailler littéralement un projectile dans le bloc de métal. Un seul bloc peut fournir des milliers de balles, ce qui élimine les problèmes d'approvisionnement en munitions lors des combats.

Les armes les plus perfectionnées disposent d'une aide à la visée qui tient compte des conditions météorologiques et environnementales. Le confort de tir est ainsi le même en pleine tempête que sur un champ de tir par une journée ensoleillée. Cela étant, l'utilisation de l'aide à la visée ne signifie pas que chaque tir fera mouche comme par miracle ; ce dispositif permet seulement de faciliter l'alignement de la cible.

**Surchauffe** : l'accélération magnétique permet-



tant l'augmentation de la cadence de tir a un léger désavantage : la surchauffe. Si la première carte d'initiative d'un joueur (avant la résolution des Atouts Tête Froide et Vif) est un trèfle d'une valeur de 5 ou moins, et que le personnage a utilisé son arme au round précédent, cette dernière a surchauffé et il ne pourra pas s'en servir ce round.

**Pénétration de boucliers (PB X)** : une arme avec cette capacité, lorsqu'elle touche un adversaire, élimine immédiatement X charge d'un bouclier actif.

On trouve des armes de toutes qualités dans l'univers de Mass Effect. Les impacts sur les caractéristiques des armes sont choisies par les joueurs lors de l'acquisition de ces dernières :

### Armes de faible qualité

» Prix divisé par 2,

» **Effet** (un au choix) : portée x ½, le dé de dégâts est réduit d'un type, Poids x 3, Tir -1.

» **Marques : Pistolets** — *Elanus Risk Striker, Elkoss Combine Edge, Kahne-Kader Kessler*. **Shotguns** — *Ariake Katana, Armax Avalanche, Devlon Firestorm*. **Fusils d'assaut** — *Ariake Tsunami, Armax Crossfire, Devlon Raptor*. **Fusils de précision** — *Ariake Naginata, Armax Punisher, Devlon Striker*.

### Armes de qualité moyenne

» Prix indiqué par la table,

» Pas d'effets supplémentaires.





» **Marques : Pistolets** — Ariake Raikou, Devlon Stinger, Haliat Stiletto. **Shotguns** — Elanus Risk Hurricane, Elkoss Combine Scimitar, Hahne-Kader Storm. **Fusils d'assaut** — Elanus Risk Banshee, Elkoss Combine Avenger, Hahne-Kader Lancer. **Fusils de précision** — Elanus Risk Hammer, Elkoss Combine Reaper, Hahne-Kader Avenger.

## Armes de qualité

» Prix multiplié par 2,

» **Effet** (un au choix) : Tir +1, Dégâts +1, Poids x 1/2.

» **Marques : Pistolets** — Armax Brawler, Kassa Razer, Rosenkov Karpov, Carnifex Hand Cannon. **Shotguns** — Haliat Tornado, Kassa Armageddon, Rosenkov Sokolov. **Fusils d'assaut** — Haliat Thunder, Kassa Breaker, Rosenkov Kovalyov. **Fusils de précision** — Haliat Equalizer, Kassa Harpoon, Rosenkov Volkov.

## Armes de corps à corps

Il est tout à fait possible de trouver des armes de corps à corps dans l'univers de Mass Effect. En général, elles ont été quelque peu améliorées par rapport à

leurs équivalents médiévaux, délivrant des décharges électriques au contact, ou étant dotés d'un fil monofilament ou d'une vibro-lame.

Quoi qu'il en soit, ces armes bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts et coutent le double du prix indiqué dans les règles de Savage Worlds.

## Munitions

Les chargeurs de munitions sont de simples blocs de métal. C'est l'ordinateur interne à l'arme qui calcule la masse nécessaire à atteindre la cible en se basant sur la distance, la gravité et l'atmosphère, puis extrait un morceau approprié du bloc. Un chargeur peut ainsi fournir littéralement des milliers de balles, ce qui rend le décompte précis des munitions sans grand intérêt.

Pour simuler cet état de fait, les munitions sont gérées pour les personnages de la même manière que les munitions des Alliés (p. 141 du livre de règles de Savage Worlds), avec les exceptions suivantes :

» le niveau de munition diminue d'un rang à la fin de chaque session de jeu où l'arme a été utilisée.

Type de munition	Prix	Poids	Notes
Anti-personnelle	10	—	Munition fournie par défaut avec toutes les armes à feu
Anti-blindage	1400	1	PA2
Chimique	1800	1	+1d6 de dégâts en cas de jet de Vigueur raté par la cible
Cryo	1200	1	-2 en Allure et aux Compétences liées à l'Agilité et la Force. Jet de Vigueur pour annuler l'effet.
Incendiaire	1200	1	La cible prend feu (1 sur 1d6). Dégâts 1d10/round.
Phasique	1400	—	PB4
Radioactive	4000	2	PA1, PB1, Dégâts +1.

» un personnage se retrouve à court de munitions s'il était à un niveau Bas et qu'il tire un 2 en première carte d'initiative.

## ARMES LOURDES

On trouve de nombreuses armes lourdes dans l'univers de Mass Effect, mais ces dernières sont généralement réservées aux unités militaires. Contrairement aux armes à feu conventionnelles, leurs munitions sont limitées. Toutes les armes lourdes requièrent une Force de d6 au moins pour être utilisées.

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	Notes
Lance-grenades M-100	12/24/48	—	1	4000	5	10	<i>en fonction des grenades</i>
Lance-missiles ML-77	24/48/96	4d8	1	8000	5	15	<i>en fonction des roquettes</i>
M-451 Firestorm	Cone	2d10	1	6000	8	10	Ignore Amure et Boucliers
M-622 Avalanche	12/24/48	3d6	1	8000	5	20	-2 en Allure et aux Compétences liées à l'Agilité et la Force. Jet de Vigueur pour annuler l'effet.
M-490 Blackstorm	12/24/48	4d6	1	60000	10	10	PA12, PB6, Gabarit Moyen
Projecteur Arc	4/8/16	3d6	1	6000	8	10	Ignore les Boucliers, Grand Gabarit

» **Lance-grenades M-100** : un lance-grenades à cadence rapide, capable d'éliminer plusieurs cibles d'un seul tir bien ajusté. L'arme privilégiée des mercenaires vortchas affiliés aux Berserkers. Efficace contre les blindages, les barrières biotiques et les boucliers.

» **Lance-missiles ML-77** : lance-missiles à têtes chercheuse à cadence rapide. Efficace contre les blindages, les barrières biotiques et les boucliers. L'utilisation de lance-missiles est de plus en plus répandue au sein des factions mercenaires des systèmes Terminus. Personne ne sait toutefois avec certitude comment ces mercenaires ont pu se les procurer. Chacun de ces missiles est équipé d'un module d'identification garantissant ainsi qu'il atteindra dans tous les cas une cible ennemie, même s'il ne s'agit pas de la cible définie à l'origine. Particulièrement utile dans les environnements urbains pour l'élimination de snipers et autres ennemis retranchés. Les mercenaires des Soleils bleus en ont fait l'une de leurs armes de prédilection. Celle-ci est néanmoins quasiment impossible à reproduire grâce à l'utilisation du dispositif avancé FRM (Fabrication Rights Management).

» **M-451 Firestorm** : utilisable uniquement en combat rapproché, le Firestorm neutralise les capacités de régénération des Vortchas et des Krogans. Efficace contre les blindages, les barrières biotiques et les boucliers.

» **M-622 Avalanche** : la technologie cryo est uti-

lisée pour modifier les projectifs conventionnels. Un laser refroidissant transforme le projectile en un petit condensat de Bose-Einstein, une masse de particules subatomiques à ultra basse température, qui gèle instantanément les cibles à l'impact.

» **M-490 Blackstorm** : le Projecteur de singularité Blackstorm, communément appelé «Fusil à trou noir», emprisonne des particules de matières dans un intense champ de gravité, leur conférant ainsi une masse quasi-infinie. En pratique, l'arme crée un puits gravitationnel qui attire inexorablement toute matière située à proximité, puis désintègre une fois qu'elle a

atteint l'horizon de la singularité. Bien que l'effet gravitationnel ne dure pas très longtemps, les résultats sont dévastateurs.

» **Projecteur arc** : le projecteur arc ionise les cibles au moyen d'un laser invisible à l'œil nu pour les mettre en condition d'une attaque électrique à haute tension. Tandis que le premier coup, aussi rapide et puissant que l'éclair, frappe la première cible, un système de ciblage automatique des plus sophistiqué désigne les autres cibles grâce à un laser d'ionisation, afin que l'électricité prenne le chemin présentant le moins de résistance et forme un arc reliant toutes ses cibles. Une équipe ennemie tout entière peut être électrocutée à mort, en seulement trois impulsions sur la gâchette.