



Savage Mass Effect: Nouvelle Ere

Adaptation des règles de Savage Worlds
à l'univers de Mass Effect: Nouvelle Ere.

Compilation et adaptations des différents documents et
conversions disponibles sur internet.

Bruno Cappone

V4.0

TABLE DES MATIERES

Races.....	4	Modules d'armure.....	9
Asari.....	4	Boucliers.....	10
Bénéfices raciaux des Asari:.....	4	Boucliers cinétiques.....	10
Guerre du dernier cycle.....	4	Boucliers à impact.....	10
Butariens.....	4	Armes.....	11
Bénéfices raciaux des Butariens.....	4	Armes à feu.....	11
Guerre du dernier cycle.....	4	Armes de corps à corps.....	13
Drells.....	5	Munitions.....	14
Bénéfices raciaux des Drells.....	5	Armes lourdes.....	14
Guerre du dernier cycle.....	5	Grenades.....	15
Galariens.....	5	Soins.....	16
Bénéfices raciaux des Galariens.....	5	Médigel.....	16
Guerre du dernier cycle.....	6	Compétences.....	17
Humains.....	6	Compétences conservées.....	17
Bénéfices raciaux des Humains.....	6	Nouvelles compétences.....	17
Guerre du dernier cycle.....	6	Compétences abandonnées.....	17
Krogans.....	6	Pouvoirs Biotiques.....	18
Bénéfices raciaux des Krogans.....	6	Biotique.....	18
Guerre du dernier cycle.....	6	Histoire.....	18
Quariens.....	7	Conditions de vie.....	18
Bénéfices raciaux des Quariens.....	7	Formation.....	19
Guerre du dernier cycle.....	7	Biotiques humains.....	19
Turiens.....	7	Biotiques « Aliens ».....	21
Bénéfices raciaux des Turiens.....	7	Atout.....	21
Guerre du dernier cycle.....	7	Arcane (Biotique).....	21
Equipement.....	8	Handicap.....	21
Armures de combat.....	8	Susceptibilité biotique.....	21
Caractéristiques des armures.....	8	Liste des pouvoirs.....	22
		Barrière.....	22

Charge	22	Tourelle	29
Décharge biotique.....	22		
Déchirure	22		
Domination	23		
Munitions disruptives	23		
Onde de choc	23		
Projection.....	23		
Rupture	23		
Singularité	23		
Stase.....	24		
Télékinésie	24		
Pouvoirs OmniTech	25		
Atout	25		
Arcane (OmniTech)	25		
OmniTechs	25		
Fonctions de base	25		
Liste des programmes (Pouvoirs).....	25		
Aide (Compétence)	25		
Armure	26		
Camouflage tactique	26		
Choc neural	26		
Cryo Blast	26		
Drone	26		
Incinération.....	28		
Munitions disruptives	28		
Omni-lame	28		
Piratage d'IA.....	28		
Siphon d'énergie	28		
Surcharge	29		

RACES

ASARI

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 parthénogénèse, en reliant leur système nerveux à celui d'un partenaire de sexe et d'espèce indifférents. Cette capacité singulière est à l'origine de nombreuses rumeurs infondées concernant la promiscuité sexuelle des Asari.

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 Matriarche, où elles endossent le rôle de leaders et conseillères.

BENEFICES RACIAUX DES ASARI:

- **Déterminée:** Les Asari commencent le jeu avec d6 en Âme.
- **Délicate:** Les Asari ont un malus de -1 en Résistance.
- **Séduisante:** Les autres races civilisées trouvent en général les Asari charmantes, et leur réputation en tant que diplomates, ambassadeurs et conseillers n'est plus à faire. Elles bénéficient d'un bonus de +2 en Charisme.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Exception faite des longues années de troubles qui ont suivi la Guerre du dernier cycle, maintenant que Thessia est entièrement reconstruite et rendue aux citoyens, les Asari n'ont pas sorti affaiblies ou renforcées. Leurs relations avec toutes les espèces conciliennes n'ont pas changé.

BUTARIENS

Race bipède à quatre yeux originaire de Khar'Shan, les Butariens sont une espèce peu recommandable qui ont choisit de s'isoler du reste de la galaxie. Les Systèmes Terminus sont infestés de pirates et d'esclavagistes butarien qui alimentent le stéréotype du Butarien hors-la-loi. Il est important de noter que ces criminels ne représentent pas les citoyens ordinaires qui n'ont pas l'autorisation de quitter l'espace butarien à cause de leur gouvernement omniprésent et paranoïaque.

En dépit de plusieurs désaccords avec le Conseil de la Citadelle et leur hostilité avec les Humains, la plupart des Butariens choisissent des activités criminelles rentables comme le trafic de drogue ou d'esclave ou des activités directement militaire comme le mercenariat. Ils ont également la réputation d'être des hommes d'affaire avisés et de bons commerçants, bien que dans les régions les plus anarchiques de la galaxie comme Oméga, les négociations avec les Butariens se font le plus souvent avec des gens armés.

BENEFICES RACIAUX DES BUTARIENS

- **Excellente vision:** Sans grande surprise, les Butariens bénéficient d'une excellente vision. Ils bénéficient d'un bonus de +2 en perception pour les jets impliquant la vue.
- **Mauvaise réputation:** Les Butariens ont une mauvaise réputation et subissent un malus de -2 en Charisme.
- **Négociateur:** Même si leurs méthodes peuvent paraître discutables, les Butariens n'en demeurent pas moins d'excellents négociateurs. Ils commencent le jeu avec d6 en Intimidation et en Réseaux.
- **Vision nocturne:** Dans l'obscurité, les yeux des Butariens amplifient la lumière et ignorent les malus aux attaques pour des obscurités Légère ou Forte.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

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. En 2171, suite aux incidents de la Bordure Skylienne, les Butariens fermèrent leur ambassade sur la Citadelle, 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 reçurent pas d'aide de la Citadelle et leur monde d'origine ainsi que leurs colonies furent presque entièrement détruits. Les survivants considèrent que les humains sont responsables de l'anéantissement de leur civilisation.

NOTE IMPORTANTE

Un joueur souhaitant incarner un Butarien doit obligatoirement jouer un personnage issue de la diaspora butarienne ou ayant quitté Khar'Shan avant 2195. Depuis cette date toute communication avec l'espace butarien est impossible, y compris pour les Butariens exilés.

DRELLS

Les Drells sont des humanoïdes reptiliens omnivores qui ont une espérance de vie moyenne de 85 ans. L'apparence des Drells est très similaire à celles des Asari ou des Humains, mais leur tissu musculaire est légèrement plus dense, leur donnant ainsi une force physique légèrement plus importante. Bien que la plupart de leurs traits reptiliens soient assez discrets, leur os hyoïde, situé dans la gorge, est particulièrement développé. Cela leur permet de gonfler la gorge pour produire des sons vocaux en dehors des capacités humaines.

Les Drells possèdent une mémoire eidétique si développée, qu'un simple stimulus externe peut déclencher un rappel de souvenirs très puissant. Ces rappels sont si vifs et détaillés que certains Drells peuvent les confondre avec la réalité.

BENEFICES RACIAUX DES DRELLS

- **Bizarrie (Piété):** Les Drells sont extrêmement pieux à un point qui peut déconcerter les autres espèces de la galaxie.
- **Mémoire eidétique:** Les Drells sont capables de faire revenir à leur mémoire des images, des odeurs ou des sons avec une extrême précision. Cette capacité peut être déclenchée par le MJ. Dans ce cas, le Drell doit réussir un jet d'Âme ou tomber dans une sorte

de transe (-4 à tous les jets de Trait) pour toute la durée de la scène.

- **Résistance à la chaleur:** Les Drells bénéficient d'un bonus de +4 pour résister à la chaleur.
- **Tissus musculaire dense:** Les Drells commencent le jeu avec d6 en Force.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Exception faite des Drells tués par les Moissonneurs, la Guerre du dernier cycle n'a pas eu d'impact fondamental sur leur société et n'a changé en rien leur relation avec les autres espèces conciliennes.

GALARIENS

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: 40 ans en moyenne.

Ce sont les Galariens qui ont accéléré le développement de l'espèce krogane afin d'en faire des soldats durant la Guerre Rachni ; ce sont eux aussi qui, quelques siècles plus tard, 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 et leur faculté à raisonner de façon non linéaire. Ces facultés leur procurent un don naturel pour la recherche et l'espionnage. Leur engouement pour les inventions et les expériences est tel que beaucoup les soupçonnent de garder pour eux une part de leur savoir.

BENEFICES RACIAUX DES GALARIENS

- **Bizarrie (hyperactivité):** Les Galariens ont tendance à être hyperactifs, bavards, et toujours en activité.
- **Fragile:** Les Galariens doivent dépenser deux points pour augmenter leur Vigueur durant la création du personnage.
- **Mémoire eidétique:** Les Galariens sont capables de faire revenir à leur mémoire des images, des odeurs ou des sons avec une extrême précision.
- **Vif:** Les Galariens commencent le jeu avec d6 en Agilité et en Intellect.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

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. Conséquence de quoi les Galariens redoutent maintenant une expansion incontrôlée des Krogans.

HUMAINS

Cela ne fait qu'à peine plus d'un quart de siècle que l'humanité a rejoint la civilisation galactique. Encore hésitante quant à l'attitude à adopter avec ses nouveaux voisins, le souvenir de la Guerre de Premier Contact de 2157 est encore très présent.

Ce qui caractérise le plus l'humanité c'est sa diversité, sa capacité d'apprentissage et d'adaptation. Souhaitant coloniser la galaxie sans frictions avec la Citadelle, l'humanité cherche une voie médiane, voire un siège au conseil.

BENEFICES RACIAUX DES HUMAINS

- **Versatile:** Les humains commencent un Atout de leur choix.
- **Compétent:** Les humains commencent avec une Compétence à d6 lors de la création du personnage
- **Nouveau-venu:** Les humains sont nouveaux sur la scène galactique, et sont considérés comme peu fiables par les autres races civilisées. Ils subissent un malus de -2 à leur Charisme.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Les humains ont joué un rôle central lors de la Guerre du Dernier Cycle. La plupart des espèces 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 sont pourvus d'une grande curiosité et d'une soif de connaissances intarissable.

OPTION SUITE A LA GUERRE DU DERNIER CYCLE

Leur nouveau statut de héros devrait annuler le malus en Charisme, déséquilibrant la conception de la race (Versatile +2, Compétent +1, Nouveau venu -1).

KROGANS

Lorsque les Galariens découvrirent les Krogans, ces derniers essayaient tant bien que mal de survivre à l'hiver nucléaire qu'ils avaient eux-mêmes provoqué. Les Galariens entreprirent alors leur éducation culturelle, leur apprenant à utiliser et à développer les technologies modernes afin qu'ils servent de soldats dans la Guerre Rachni.

Débarassés des contraintes de leur planète d'origine, les Krogans connurent une explosion démographique sans précédent et se lancèrent à la conquête des planètes voisines, pourtant déjà habitées. Cette Rébellion krogane dura près d'un siècle et prit fin soudainement, quand les Turiens utilisèrent le "génophage". Sous ce nom se cache une arme biologique conçue par les Galariens, qui limite les naissances kroganes viables à une pour mille. Aujourd'hui, les Krogans sont en voie d'extinction.

BENEFICES RACIAUX DES KROGANS

- **Ennemi juré:** S'ils haïssent cordialement toutes les races, ce sont les Turiens qu'ils considèrent comme responsables du génophage. Ils subissent un malus de -4 en Charisme vis à vis des Turiens.
- **Long à la détente:** Les Krogans doivent payer deux points par dé d'Intellect lors de la création de personnage.
- **Puissant:** Les Krogans commencent le jeu avec d6 en Force.
- **Résistant:** Les Krogan bénéficient d'un bonus de +1 à leur Résistance.
- **Vision acérée:** Grâce à leur vision périphérique, les Krogans bénéficient d'un bonus de +2 en perception pour les jets impliquant la vue.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

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.

QUARIENS

Chassés de leur monde d'origine par les Geths il y a de ça près de trois siècles, les Quariens vivent à bord de la Flotte nomade, véritable caravane de cinquante mille vaisseaux allant de la navette de transport à la station spatiale mobile.

Cette flotte regroupe plus de 17 millions de Quariens et ses ressources sont rares ; en conséquence, chaque Quarien doit entreprendre un Pèlerinage, rite d'initiation consistant à quitter la flottille pour n'y retourner qu'après avoir trouvé quelque chose de valeur à rapporter.

Il existe de nombreuses idées reçues sur les Quariens, selon lesquelles par exemple leurs vêtements et leur masque respiratoire cachaient des être cybernétiques, mi-organiques, mi-synthétiques.

BENEFICES RACIAUX DES QUARIENS

- **Déficience immunitaire:** Les Quariens commencent le jeu avec une combinaison environnementale. Si cette dernière perd son intégrité (si le Quarien subit une blessure), il doit faire immédiatement un jet de Vigueur ou devenir malade, ce qui est équivalent au Handicap Anémique. Il doit faire un nouveau jet de Vigueur chaque jour. En cas d'échec il subit un niveau de Fatigue. Deux succès consécutifs permettent d'éliminer la maladie.
- **Intelligent:** Les Quariens commencent le jeu avec d6 en Intellect.
- **Méprisés:** Les autres espèces ont tendance à mépriser les Quariens pour avoir créé les Geths et pour l'influence négative de leur flotte à l'entrée dans un système. Ils subissent un malus de -2 à leur Charisme.
- **Technicien:** Les Quariens commencent le jeu avec d6 en Réparation et d6 en Omnitech.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Les Geths occupant toujours Rannoch malgré plusieurs demandes -toutes rejetées- faites au Conseil pour aider le peuple quarien à récupérer leur planète d'origine, la guerre du dernier cycle n'a rien changé à la situation des Quariens et à la manière dont les autres espèces concilienne les perçoivent.

TURIENS

Voilà près de 2 siècles que 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.

Leur territoire et leur influence allant croissant, les Turiens ont appris à se lier aux Galariens pour les renseignements militaires et aux Asari pour la diplomatie. La hiérarchie turienne, malgré son attitude colonialiste, a compris qu'elle avait bien plus à gagner dans une collaboration interraciale que dans un règne totalitaire sur la galaxie.

Les Turiens constituent une société autocratique qui prône discipline et sens de l'honneur, personnel comme collectif.

Turiens et Humains se regardent en chiens de faïence depuis la Guerre du Premier Contact, ou "incident du relais 314" comme l'appellent les Turiens, qui eut lieu en 2157. Officiellement, ces deux espèces sont toutefois alliées et entretiennent des relations diplomatiques courtoises à défaut d'être amicales.

BENEFICES RACIAUX DES TURIENS

- **Discipline...:** Les Turiens suivent un code très strict. Ils commencent le jeu avec d6 en Âme.
- **Formation martiale:** En raison de leur formation, les Turiens commencent le jeu avec un Atout de combat de leur choix. Ils doivent remplir les pré requis normalement.
- **... et Honneur:** Les Turiens subissent les effets du Handicap Code d'honneur.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Leur planète mère Palavan ayant été sauvée in-extremis par les Krogans, la guerre du dernier cycle n'a au final eu que peu d'impact sur les Turiens, si l'on met de côté les effroyables pertes en vies turiennes.

EQUIPEMENT

ARMURES DE COMBAT

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

Elles sont équipées, de manière standard :

- D'une protection intégrale contre les conditions climatiques les plus extrêmes (sauf gravité)
- D'un terminal de communication, de navigation, de senseurs atmosphériques et de marquage/suivi de cibles
- D'une interface d'arme Mk1 affichant la portée des cibles marquées, l'état des armes et des munitions
- D'un affichage tête haute affichant toutes ces informations
- D'une dague moléculaire.

CARACTERISTIQUES DES ARMURES

En plus de la combinaison environnementale qui ne protège que des atmosphères toxiques, il existe 3 différents types d'armure de combat: armure légère, moyenne et lourde.

Chaque armure impose une force minimale pour être portée sans malus. Pour chaque dé d'écart avec l'indice de For.min, le porteur subit un malus de -2 à tous ses jets, ainsi qu'à son Allure.

POINTS D'ACCROCHE DES ARMES

Chaque armure est pourvue de différents points d'accroche pour les armes.

- Point d'accroche léger: pistolet.
- Point d'accroche lourd: mitraillette, shotgun, fusil d'assaut, fusil de sniper et arme de corps à corps.

Lorsqu'elle est placée sur son point d'accroche, une arme est en mode "compact", et elle est 2 à 3 fois moins longue et volumineuse qu'en mode "déployé". Elles sont alors totalement sécurisées et bien verrouillées sur le point d'accroche, il n'y a *aucun risque* qu'elle se détache par exemple lors de sortie en gravité zéro. Enfin, une arme en mode "compact" peut se faire rouler dessus par un Mako sans subir le moindre dommage. Les armes lourdes n'ont par contre pas de mode "compact" et ne sont pas compatibles avec les points d'accroche.

RESERVE DE MEDIGEL

Chaque armure dispose d'une réserve de médigel utilisable pour soigner son porteur ou quelqu'un d'autre, voir la section correspondante.

CAPACITE D'EMPORT ET MODULES D'AMURE

Chaque armure peut être équipée de différents modules d'armure, dont le nombre varie en fonction de son type.

Type d'armure	Armure	For. min	Prix	Points d'accroche	Réserve de médigel	Modules installables	Notes
Combinaison environnementale	+1		100	Léger *1	2	0	Protège de l'atmosphère
Armure légère	+4	d6	1000	Léger *1 Lourd *1	3	1	Couvre l'ensemble du corps, Bouclier I
Armure moyenne	+6	d8	2000	Léger *1 Lourd *2	4	2	Couvre l'ensemble du corps, Bouclier I
Armure lourde	+8	d10	4000	Léger *1 Lourd *2	5	3	Couvre l'ensemble du corps, Bouclier I

MODULES D'ARMURE

Pourvu que l'armure dispose des emplacements en nombre suffisant, les modules sont interchangeables et s'installent en 10 minutes si le jet de Réparation est un succès. Chaque Relance diminue le temps d'installation de 2 minutes.

Module	Prix	Emplacements	Notes
Amplificateur biotique	1000	1	Ajoute +1 aux jets de Biotique (Âme)
Amplificateur OmniTech	1000	1	Ajoute +1 aux jets d'OmniTech (Intellect)
Bouclier cinétique renforcé	1000	1	Ajoute +1 charge au bouclier cinétique installé sur l'armure
Blindage renforcé	2000	2	Annule les effets d'une arme ou munition PA1 et PA2
Exosquelette de combat	2000	2	Ajoute +1 aux jets de Combat et en Parade
Interface d'arme Mk2	2000	2	Ajoute +1 aux jets de Tir, permet de tirer derrière les angles
Interface médicale avancée	2000	2	Ajoute +1 aux jets pour récupérer d'un état Secoué (se cumule avec les Atouts) et +1 aux jets de Soins.
Exosquelette de puissance	3000	3	Ajoute +1 dé à la force (d10 devient d12, d12 devient d12+1, etc.), augmentant de facto la capacité de portage et les dégâts au .corps à corps

AMPLIFICATEUR BIOTIQUE

Le gorgerin et le casque de l'armure sont pourvus de nodules d'ézo conçus pour amplifier la puissance biotique du porteur de l'armure, facilitant de facto l'utilisation des pouvoirs.

AMPLIFICATEUR OMMITECH

Ce module se connecte au générateur fournissant l'énergie à l'armure afin de fournir ponctuellement un surcroît de puissance aux programmes de l'OmniTech.

BOUCLIER CINÉTIQUE RENFORCE

L'unité générant le bouclier cinétique de l'armure est dotée de d'accumulateurs supplémentaires, augmentant sa capacité d'encaissement des tirs.

BLINDAGE RENFORCE

Le revêtement extérieur en céramique de armure est renforcé par de nouveaux alliages ultra dense qui amoindrissent l'effet perce-armure des munitions et armes.

EXOSQUELETTE DE COMBAT

Contrairement à l'exosquelette de puissance et malgré son appellation, l'exosquelette de combat est un ensemble de

programmes compilant des centaines de routines de combat qui, chargés dans l'ordinateur interne de l'armure, infléchissent et optimisent imperceptiblement les coups et les parades du porteur, améliorant de facto ses compétences de combat au corps à corps.

INTERFACE D'ARME MK2

L'interconnexion de base entre l'afficheur tête haute et les armes du porteur de l'armure est augmentée du nec plus ultra des programmes de calculs prédictifs de trajectoire intégrant tous les paramètres de visée de l'ordinateur interne de l'arme plus ceux des senseurs de suivi des cibles, ainsi une petite kill cam.

La caméra permet aussi de tirer derrière les angles sans s'exposer au feu ennemi. La nouvelle interface intègre aussi de nouveaux logiciels de calcul pour les armes à tir indirect, tels que les lance-grenades M-100.

INTERFACE MÉDICALE AVANCÉE

En plus d'un moniteur de condition qui permet de surveiller en permanence toutes ses constantes vitales dans l'afficheur tête haute, l'armure injectera directement dans l'organisme du porteur des drogues de combat pour lui permettre de continuer à se battre après avoir des blessures qui, d'ordinaire, l'auraient lourdement handicapé.

EXOSQUELETTE DE PUISSANCE

Uniquement disponible pour les armures lourdes, l'exosquelette transforme le porteur en véritable titan. Une structure externe caractéristique est greffée et connectée à l'armure, augmentant sa force de façon prodigieuse. Le générateur d'origine est remplacé par autre, nettement plus puissant.

BOUCLIERS

BOUCLIERS CINÉTIQUES

Les armures de combat sont dotées d'une sorte de champ de force 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.

Tant que l'armure dispose d'1 charge de bouclier, un état Secoué et chaque blessure résultant d'un jet de dégât suppriment 1 charge de bouclier. Quand la charge tombe à 0, les dégâts supplémentaires sont résolus normalement.

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

Hors combat, le bouclier se recharge intégralement au bout de (rounds) charges.

Exemple: un bouclier indice 3 se recharge intégralement au bout de 3 rounds.

Type de bouclier	Prix	Emplacements	Charges	Notes
Bouclier I		0	1	Inclus dans toutes les armures légères ou supérieures
Bouclier II	2000	1	2	
Bouclier III	3000	2	3	

BOUCLIERS A IMPACT

Ces boucliers sont les lointains descendants des boucliers primitifs en métal utilisés par les combattants de toute espèce, avant l'invention des armes à feu. Néanmoins, les boucliers utilisés par certaines unités dans l'univers de Mass Effect sont, exception faite des alliages utilisés, de conception quasi identique: une large plaque de métal, des attaches pour

l'accrocher et le tenir au bras, certains incorporent une meurtrière qui permet de tirer sans s'exposer une fois que le bouclier lourd est posé au sol.

Par contre, ces boucliers protègent uniquement contre les attaques venant d'en face et de la gauche du personnage s'il est droitier, ou le côté droit s'il est gaucher.

Utilisé comme arme, un bouclier à impact fait For+For min. (d6 ou d8 donc) dégâts en cas de touche.

Type de bouclier	Armure	For min	Prix	Notes
Bouclier moyen		d6	100	+1 en parade, +2 en Armure contre les attaques à distance qui touchent.
Bouclier lourd		d8	200	+2 en parade, +2 en Armure contre les attaques à distance qui touchent.

ARMES

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.

ARMES A FEU

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.

PENETRATION ARMURE (PA X)

Une arme avec cette capacité ignore X points de résistance.

PENETRATION DE BOUCLIERS (PB X)

Une arme avec cette capacité, lorsqu'elle touche un adversaire, élimine immédiatement X charge(s) d'un bouclier actif.

SURCHAUFFE

L'accélération magnétique permettant l'augmentation de la cadence de tir a un léger désavantage : la surchauffe.

RAPPEL SUR LES MODES ET CADENCES DE TIR

Modes et cadences de tir	Effets
Semi-automatique	2 projectiles, +1 au jet de Tir et en cas de touche, +1 aux dégâts
Tir en rafales	3 projectiles, +2 au jet de Tir et en cas de touche, +2 aux dégâts
Tir en automatique + Cdt X	X jets de Tir, -2 au jet de Tir et chaque touche fait des dégâts normaux Cas particulier : Tir en rafales + Cdt X → X tirs en rafales
Tir statique	Un personnage qui se déplace durant l'action de Tir subira une pénalité de -2

PISTOLETS LOURDS

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Prix	For.min	Notes
Pistolet Arc	8/16/32	2d6	1	500		PA1, Tir en rafales, Quarien
M-3 Predator	8/16/32	2d6	1	250		PA1, Semi-auto
M-5 Phalanx	8/16/32	2d6	1	250		PA1, Semi-auto
M-11 Suppressor	8/16/32	2d6	1	500	d6	PA1, Semi-auto, Silencieux
N7 Eagle	8/16/32	2d6	1	500		PA1, Tir en rafales
M-6 Carnifex	12/24/48	2d6+1	1	500	d6	PA1, Semi-auto
M-358 Serre	12/24/48	2d6+1	1	500	d6	PA1, Semi-auto, Cerberus
Scorpion	12/24/48	2d6+1	1	500	d6	PA1, Semi-auto
Acolyte	12/24/48	2d6+1	1	500		PA1, PB1, Semi-auto
M-77 Paladin	15/30/60	2d8	1	500	d8	PA1, Semi-auto
Exécuteur	15/30/60	2d8+1	1	750	d8	PA2

MITRAILLETES

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Prix	For.min	Notes
M-4 Shuriken	8/16/32	2d6-1	2	300		PA1, Tir en rafales
M-9 Tempest	10/20/40	2d6-1	3	300		PA1, Automatique
Pistolet à plasma Geth	12/24/48	2d6-1	6	N/A		PA1, Automatique, Geth
N7 Hurricane	12/24/48	2d6-1	3	300		PA1, Automatique
M-12 Locust	15/30/60	2d6-1	3	300	d6	PA1, Automatique
M-25 Hornet	10/20/40	2d6	1	350	d6	PA1, Tir en rafales
Bourreau	12/24/48	2d6	3	350	d6	PA1, Automatique

SHOTGUNS

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Prix	For.min	Notes
Carabine Reegar	8/16/32	1-3d6-2	1	300	d6	PB2, Automatique, Quarien
M-23 Katana	8/16/32	1-3d6-1	1	150	d6	PB1, Semi-automatique
N7 Pirahna	2/4/8	1-3d6	3	200	d6	PB1, Automatique
Disciple	5/10/20	1-3d6	1	200	d6	PB1, Semi-automatique
Fusil à plasma Geth	5/10/20	1-3d6	1	N/A	d6	PB1, Semi-automatique
Lance-Pic Graal	5/10/20	1-3d6	1	200	d6	PB1, Semi-automatique
M-27 Cimenterre	5/10/20	1-3d6	3	200	d6	PB1, Automatique
N7 Crusader	5/10/20	1-3d6	1	200	d6	PB1, Semi-automatique
M-22 Ecorcheur	5/10/20	1-3d8	1	300	d8	PB1, Semi-automatique
AT-12 Raider	5/10/20	1-3d8	1	300	d8	PB1, Semi-automatique
M-11 Spectre	5/10/20	1-3d8	1	300	d8	PB1, Semi-automatique
M-300 Claymore	3/6/12	1-3d10	1	450	d10	PB2, Krogan, <i>surchauffe après chaque tir</i>

FUSILS D'ASSAUT

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Prix	For.min	Notes
Phaeston	12/24/48	2d6-1	4	450	d6	Automatique, Turien
Spitfire Get	15/30/60	2d6-1	6	N/A	d10	PA1, Automatique, <i>uniquement Geth</i>
Fusil Adas Anti-Synthetic	12/24/48	2d6	3	400	d6	PB1, Automatique, Quarien
M-8 Avenger	12/24/48	2d6	3	400	d6	Automatique
M-15 Vindicator	15/30/60	2d6	1	400	d6	PA2, Tir en rafales
M-76 Revenant	15/30/60	2d6	5	400	d10	Automatique, Tir en rafales, Tir statique
N7 Typhoon	15/30/60	2d6	5	400	d10	Automatique, Tir en rafales, Tir statique
Fusil à impulsion Geth	20/40/80	2d6	3	N/A	d6	PA2, Automatique, Tir en rafales, Geth
Harrier	20/40/80	2d6	3	400	d6	PA2, Automatique, Cerberus
M-99 Sabre	30/60/120	2d6+1	1	425	d6	PA2, Semi-automatique
Fusil d'assaut Striker	10/20/40	2d8	3	450	d10	PA2, Automatique, Tir en rafales, Krogan
M-55 Argus	10/20/40	2d8	1	450	d8	PA2, Tir en rafales
M-96 Mattock	18/36/72	2d8	1	450	d6	PA2, Semi-automatique
N7 Valkyrie	20/40/80	2d8	1	450	d6	PA2, Semi-automatique
M-37 Falcon	20/40/80	2d8+1	1	500	d6	PA2, Semi-automatique
Seide	50/50/100	2d8+1	1	N/A	d6	PA2, Semi-automatique, Asari

FUSILS DE SNIPER

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Prix	For.min	Notes
M-13 Raptor	20/40/80	2d6	1	600	d6	PA2, Semi-automatique, Tir statique
M-29 Incisor	25/50/100	2d6	1	600	d6	PA1, Tir en rafales, Tir statique
M-90 Indra	30/60/120	2d6+1	3	650	d6	Automatique, Tir statique
M-97 Viper	30/60/120	2d8	1	700	d6	PA2, Semi-automatique, Tir statique
M-92 Mantis	30/60/120	2d8	1	700	d8	PA4, Tir statique
N7 Valiant	30/60/120	2d8	1	700	d6	PA2, Semi-automatique, Tir statique
M-96 Veuve	30/60/120	2d10	1	750	d8	PA4, AL, Tir statique
Fusil Krysaë	50/100/200	2d10	1	N/A	d8	PA5, AL, Tir statique, Turien
Harpon Kishock	25/50/100	2d10+1	1	N/A	d8	PA5, AL, Tir statique, Butarien
Veuve Noire	50/100/200	2d10+1	1	1300	d8	PA5, AL, Tir statique
Javelin	75/150/300	2d10+1	1	N/A	d10	PA5, AL, Tir statique, Geth

ARMES DE CORPS A 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.

DAGUE ET EPEE MOLECULAIRE

Ces deux armes sont au final assez semblables. Forgées avec le nec plus ultra des alliages spatiaux, les lames de ces deux armes, dont le tranchant de l'ordre de la molécule est entretenu par un dispositif intégré dans la poignée, découpent armures, chairs et os avec une étonnante facilité. Alors que le fourreau de la dague est magnétisé et peut se fixer un peu partout sur une armure, le fourreau de l'épée est uniquement compatible avec les points d'accroche lourds des armures.

MARTEAU DE GUERRE KROGAN

Le marteau de guerre est l'arme emblématique des seigneurs de guerre. Ils l'utilisent sur le champ de bataille pour briser rapidement la cohésion des troupes ennemies, inspirer la terreur et éliminer facilement les adversaires suffisamment

inconscients pour s'approcher d'eux. On raconte qu'un seigneur de guerre sous l'effet d'une rage du sang peut projeter un rangé de Galariens à plus de 6 mètres d'un seul coup de marteau. Bien que cette arme soit emblématique des seigneurs de guerre, elle peut être utilisée par n'importe quel Krogan.

Le marteau de guerre krogan se fixe sur un point d'accroche lourd.

MARTEAU TONNERRE KROGAN

Rare sont les adversaires des Krogans à avoir vu cette arme et à en être revenu pour en témoigner.

Le marteau Tonnerre est l'arme favorite des Foudres de Guerre krogan, surnoms donnés aux rares mais puissants biotiques de cette race. Sa conception en est si simple qu'elle fait froid dans le dos: il s'agit d'un marteau de guerre couplé à un générateur de champ de force qui pulvérise les boucliers cinétiques et la matière à l'impact. Le résultat est tout simplement terrifiant d'efficacité.

Le marteau Tonnerre krogan se fixe aussi sur un point d'accroche lourd.

Type	Dégâts	Poids	Prix	Notes
Dague moléculaire	For+d4+2		250	PA 2, ne peut pas être lancé
Épée moléculaire	For+d8+2	d6	500	PA 4
Marteau de guerre Krogan	For+d8	d8	N/A	PA2; Parade -1, se manie à 2 mains, Krogan
Marteau Tonnerre Krogan	For+d10+2	d10	N/A	PB1, PA2; Parade -1, se manie à 2 mains, Krogan

MUNITIONS

Le chargeur est donc 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 taille littéralement un projectile dans le bloc de métal. Ainsi, un seul bloc peut fournir des milliers de balles.

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. 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."

Le niveau de munitions est donc soit Très Haut, Haut (niveau normal), Bas ou À court.

MODULES DE MUNITIONS

Chaque arme peut être équipée d'un unique module, ce dernier modifiant les effets des munitions tirées.

Type de munition	Prix	Notes
Anti-personnelle	non	Module de munitions fourni par défaut avec toutes les armes à feu
Anti-blindage	1400	PA2
Cryo	1200	-2 en Allure et aux Compétences liées à l'Agilité et la Force. Jet de Vigueur pour annuler l'effet.
Incendiaire	1200	La cible prend feu (1 sur 1d6). Dégâts 1d10/round.

ARMES LOURDES

On trouve de nombreuses armes lourdes dans l'univers de Mass Effect, mais ces dernières sont généralement réservées aux unités (para)militaires. Toutes doivent être rechargées avec un

générateur à haute puissance généralement trouvé dans les vaisseaux, navettes incluses, dans les bases ou dans un Mako, au rythme d'1 charge/10 minute de chargement. Seuls le lance-grenades M-100 et le lance-missiles ML-77 peuvent être manuellement réapprovisionnés sans l'aide de ce générateur.

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Tirs	For. min	Notes
Lance-grenades M-100	12/24/48	—	1	4000	10	d6	en fonction des grenades
M-451 Firestorm	Cône	2d10	1	6000	10	d6	Ignore Amure et Boucliers
M-622 Avalanche	12/24/48	3d6	1	8000	20	d6	-2 en Allure et aux Compétences liées à l'Agilité et la Force. Jet de Vigueur pour annuler l'effet.
Projecteur Arc M-490	4/8/16	3d6	1	6000	10	d6	Ignore les Boucliers, Grand Gabarit
Blackstorm	12/24/48	4d6	1	60000	10	d6	PA12, PB6, Gabarit Moyen
Lance-missiles ML-77	24/48/96	4d8	1	8000	15	d6	Tir statique, PA6, Gabarit Moyen

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 affiliées aux Berserkers. Efficace contre les blindages, les barrières biotiques et les boucliers. Les grenades utilisées ont les mêmes caractéristiques que celles décrites plus loin dans la section "Grenades".

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 utilisée pour modifier les projectiles 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.

GRENADES

Les grenades à mains n'ont guère évoluées depuis plusieurs siècles. Elles peuvent être réglées pour exploser à l'impact ou activées à distance, nécessitant une action supplémentaire pour la faire détoner.

Type	Portée	Dégâts	Prix	Notes
Fragmentation	5/10/20	3d6	50	PA1, Gabarit Moyen
Suppression	5/10/20	4d6	75	PA4, Gabarit Petit
Inferno	5/10/20	2d6	75	Gabarit Large, PA2, les objets enflammer peuvent prendre feu (p.154-155)
Cryo	5/10/20		100	Gabarit Moyen, les cibles Secouées ou Blessées sont gelées (comme le pouvoir Enchevêtrement p. 200-201)
Lévitiation	5/10/20		100	Gabarit Petit, les cibles dans la zone d'effet lévitent pendant 3 rounds
Flash-bang	5/10/20		100	Gabarit Petit, les cibles deviennent Aveugles et Sourdes pendant 1 round
Fumigène	5/10/20		50	Gabarit Large, bloque les lignes de vue et impose un malus de -2 pour tirer sur les cibles dans l'aire d'effet

SOINS

Les soins suivent les règles standards décrites p. 131 à 133.

A cela s'ajoute la généralisation de l'utilisation d'une sorte de pâte translucide appelé médigel, généralement appliquée via l'OmniTech du soigneur.

MEDIGEL

Les pansements et les bandages ont depuis longtemps été remplacés par des applications de médigel dans l'univers de Mass Effect.

Mécaniquement, l'utilisation du médigel fonctionne comme le pouvoir Guérison (p.202 de SW), en remplaçant le jet de la compétence d'Arcane par un jet de Soins.

Son utilisation soigne uniquement les blessures récentes. Le médigel doit être utilisé durant "l'heure d'or": il n'a aucun effet sur les blessures vieilles de plus d'une heure.

Pour les Jokers, chaque application de médigel efface une blessure avec un succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus de tout malus dont le lanceur de sort lui-même serait affublé).

Pour les Extras, le MJ doit d'abord déterminer si l'allié est mort (un simple jet de Vigueur). Si c'est le cas, l'utilisation du médigel est impossible. Sinon, un jet réussi de Soins remet l'allié dans un état Secoué.

Le médigel peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'événement déclencheur.

COMPETENCES

COMPETENCES CONSERVEES

Les compétences suivantes sont utilisées dans cette conversion:

- Combat (Agilité)
- Connaissance (Intellect)
- Discrétion (Agilité)
- Escalade (Force)
- Intimidation (Âme)
- Jeu (Intellect)
- Perception (Intellect)
- Persuasion (Âme)
- Pilotage (Agilité)
- Pistage (Intellect)
- Recherche (Intellect)
- Réparation (Intellect)
- Réseaux (Intellect)
- Sarcasme (Âme)
- Soins (Intellect)
- Survie (Intellect)
- Tir (Agilité)

NOUVELLES COMPETENCES

Les compétences suivante ont été ajoutées dans cette conversion:

- Biotique (Âme): Cette compétence est utilisée au moment du lancement des pouvoirs biotiques.
- Omnitech (Intellect): Cette compétence englobe toutes les actions réalisées par l'intermédiaire de l'Omnitech.

Ces actions sont divisées en 3 catégories:

1. Le lancement des programmes d'Omnitech.
2. L'interaction avec tous les systèmes et programmes, ou tout ce qui fonctionne avec des programmes
3. Le savoir faire pour les détourner le fonctionnement de ces systèmes et programmes, ainsi que leur exploitation à son avantage.

Par exemple, Omnitech peut donc être utilisée pour pirater un Omnitech adverse, déverrouiller une porte à distance, accéder à un système et y dérober des informations ou pirater et contrôler un Mech à distance.

COMPETENCES ABANDONNEES

Les compétences suivantes ne sont plus utilisées dans cette conversion:

- Conduite (Agilité): cette compétence a été absorbée par Pilotage.
- Crochetage (Agilité): cette compétence a été remplacée par Réparation pour les portes encore pourvues de systèmes de fermeture mécaniques et Sécurité pour les celles contrôlés via des programmes.
- Equitation (Agilité): les montures biologiques ne sont quasiment plus utilisées dans Mass Effect.
- Lancer (Agilité): cette compétence a été absorbée par Tir.
- Natation (Agilité): dans un futur lointain, nager est quelque part un art qui se perd...
- Navigation (Agilité): les bateaux et leur utilisation n'ont quasiment plus lieu d'être dans l'univers de Mass Effect.

POUVOIRS BIOTIQUES

BIOTIQUE

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 fœtus exposés ne sont pas affectés du tout alors que d'autres développeront des tumeurs cérébrales ou des malformations physiques.

Chez les humains, seul 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 niveau de son amplificateur grâce à des implants biotiques.

Les aptitudes biotiques peuvent être regroupée 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 gravitationnels 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 « super-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 adolescents, 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.

L'implant L5 ayant été mis au point peu de temps avant la guerre du dernier cycle, la plupart des 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 est élevé. Les implants L2 sont en effet connus pour leurs complications médicales graves telles 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 entraînant un L2 stable à éprouver les mêmes problèmes de santé.

Les humains biotiques doivent faire souvent face aux préjugés et à la méfiance généralisée 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 opposés 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 calories pour un soldat non-biotique) ainsi que des boissons énergétiques qui les aident 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 implantés 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. La 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 cet implant permet une augmentation de 10-15% de puissance chez 90% des sujets changeant d'implants, sans effet secondaire connu.
- **L5:** Génération des implants actuels, ils combinent la stabilité des implants L3, tout en haussant leur niveau de puissance grâce aux amplificateurs biotiques expérimentés sur les L4. Tous les nouveaux biotiques humains détectés suffisamment tôt et entraînés dans un cadre militaire sont désormais équipés de ce modèle d'implant.

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 Asari qui souhaitent effectuer leur service militaire. L'entraînement le plus exigeant est celui des Commando asari.
- Les biotiques Galarien sont peu courant 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 commun chez les Turien 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 clé.
- Les quelques Krogan biotiques sont extrêmement puissants 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 montaient rapidement les échelons; les autres soldats les craignaient, si bien qu'ils furent très rapidement promus. Les Krogans 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 quarien 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, pour 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.
- Enfin, et sans atteindre la même proportion que les Asaris, de très nombreux Drells sont biotiques à divers degrés et n'ont pas besoin d'implants.

ATOUT

ARCANE (BIOTIQUE)

- Compétence: Biotique (Âme)
- Points de pouvoir: 10
- Pouvoirs: 3

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.

DEGATS ET RELANCE(S)

Les pouvoirs biotiques suivent la même règle que les armes à feu et au corps à corps, à savoir que chaque Relance sur le jet de compétence ajoute +1d6 aux dégâts indiqués dans la description du pouvoir.

HANDICAP

SUSCEPTIBILITE 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 personnage sont augmentés de +2 et +4 respectivement.

LISTE DES POUVOIRS

BARRIERE

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 2-4
- Portée: le biotique ou un Gabarit Moyen
- 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 SUPPLEMENTAIRES

Pour le double de points de pouvoir, la barrière affecte un Gabarit Moyen centré sur le biotique.

CHARGE

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 1
- Portée: Toucher
- Durée: 3 (1/round)
- Aspect: Champ biotique entourant du biotique.

Les combattants qui ont besoin de se rapprocher le plus rapidement possible de leurs ennemis utilisent régulièrement ce pouvoir, tout autant que ceux qui fuient fréquemment devant les créatures horribles qui n'auraient jamais dues être découvertes.

Charge permet à la cible de se déplacer plus rapidement. Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel.

DECHARGE 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.

DECHARGES SUPPLEMENTAIRES

Le personnage peut lancer jusqu'à 3 décharges au prix d'un Point de Pouvoir supplémentaire pour chacune. Le biotique doit décider du nombre de décharges créées se avant d'activer le pouvoir. Les décharges peuvent être réparties 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.

DEGATS SUPPLEMENTAIRES

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.

DECHIRURE

- Rang: Aguerri
- Points de pouvoir: 2-4
- Portée: Âme *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 SUPPLEMENTAIRES

Pour le double de Points de pouvoir, Ravage affecte un Grand Gabarit.

DOMINATION

- Rang: Vétéran
- Points de pouvoir: 9
- Portée: Âme
- Durée: 3 (1/round)
- Aspect: Champ biotique entourant la cible.

Domination permet d'utiliser les champs gravitiques pour forcer les mouvements et gestes d'une cible. Ce pouvoir demande une concentration extrême de tous les instants.

Domination utilise un jet de Biotique opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, le biotique contrôle les mouvements de la victime. A chaque round, celle-ci a droit à un jet d'Âme avec un bonus cumulatif de +2 (+0 au round 0 de Domination, +2 au round 1, +4 au round 2, etc.)

MUNITIONS DISRUPTIVES

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

Ce pouvoir se lance sur une arme, à feu ou corps à corps. Tant que le pouvoir fait effet, les dégâts de l'arme sont augmentés de +2, et confèrent l'attribut PB1 avec une Relance.

L'effet de ces munitions remplace celui d'un éventuel module de munitions déjà installé sur l'arme.

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: Âme
- 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 une masse égale à 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: Âme
- 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.

SINGULARITE

- 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: Âme
- 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.

EFFETS SUPPLEMENTAIRES

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

TELEKINESIE

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

Télékinésie représente la capacité de déplacer une créature (y compris soi) par la seule force de sa pensée.

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.

POUVOIRS OMNITECH

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

ATOUT

ARCANE (OMNITECH)

- Compétence: Omnitech (Intellect)
- Points de pouvoir: 10
- Pouvoirs: 2

Contrairement à l'Arcane (Biotique), tous les personnages sont susceptibles de prendre cette Arcane au cours de leur progression.

A partir de là, le personnage peut investir dans des programmes qui seront gérés dans les faits comme des pouvoirs standards, consommant de l'énergie (PP) au moment où ils sont exécutés.

CONTRECOUP

Dans le cas d'un échec critique, c'est à dire 1 sur son dé de compétence (peu importe le dé Joker), l'OmniTech est endommagé par une surcharge. Il ne fonctionnera plus que pour les activités basiques (recherches extranet, communications) pendant (points de pouvoir dépensés) rounds ou jusqu'à une réparation nécessitant un jet d'Omnitech réussi.

DEGATS ET RELANCE(S)

Les pouvoirs d'OmniTech suivent la même règle que les armes à feu et au corps à corps, à savoir que chaque Relance sur le jet de compétence ajoute +1d6 aux dégâts indiqués dans la description du pouvoir.

OMNITECHS

Un OmniTech est donc un dispositif portable 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.

FONCTIONS DE BASE

Les fonctions de bases sont accessibles à tout possesseur d'un OmmniTech même s'il ne dispose pas de l'Atout (OmniTech). Elles comportent:

- Camera,
- Communication vidéo, audio, et holographiques,
- Fabrication d'objets simples,
- Lampe torche,
- Programmation et piratage,
- Réparation d'objets,
- Scanner,
- Soins par application de médigel,
- Téléchargement.

Liste des Programmes (Pouvoirs)

AIDE (COMPETENCE)

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 2
- Portée: Personnelle
- Durée: 3 (1/round)

Les programmes d'aide permettent de bénéficier 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), Sécurité, Recherche, Réparation, Soins.

ARMURE

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 2
- Portée: Toucher
- Durée: 3 (1/round)

Ce programme crée une barrière cinétique autour du personnage touché, créant un bouclier ou rechargeant un bouclier existant. Un succès donne 2 points de Bouclier. et une Relance 4 points.

CAMOUFLAGE TACTIQUE

- Rang: Aguerri
- Points de pouvoir: 5
- Portée: Personnelle
- Durée: 3 (1/round)

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

CHOC NEURAL

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 2
- Portée: 12/24/48
- 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'Omnitech est un succès, les victimes potentielles doivent réussir un jet de Vigueur ou se retrouver Secouées. En cas de Relance, le jet de Vigueur se fait avec un malus de -2.

CRYO BLAST

- Rang: Vétéran
- Points de pouvoir: 3-9
- Portée: 24/48/96
- Durée: Instantanée

Ce programme permet de geler un grand nombre de cibles en même temps.

Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait un jet d'Omnitech. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement. L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, Cryo Blast est dévié de la même manière qu'un projectile. Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts et les cibles Secouées ou Blessées sont gelées (comme le pouvoir Enchevêtrement p. 200-201).

EFFETS ADDITIONNELS

En doublant le coût en PP, Cryo Blast peut faire jusqu'à 3d6 points de dégâts ou affecter une aire définie par un Grand Gabarit. En triplant le coût, il peut faire les deux.

DRONE

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 3-7
- Portée: Intellect
- Durée: 3(1/round)

Ce programme permet de faire apparaître un petit drone lumineux sphérique qui attaquera toute cible désignée jusqu'à sa destruction ou un ordre contraire. Avec un succès, le drone peut être matérialisé n'importe où dans la zone d'effet du pouvoir. Avec une Relance, le drone acquiert la capacité Résistant. Le drone agit lors de la carte du technicien, et peut agir immédiatement après son apparition.

PPs	Rang du drone	Omnitech
3	Novice	d6
4	Aguerri	d8
5	Vétéran	d10
7	Légendaire	d12

Le rang du personnage limite de facto le rang du drone.

Cependant, s'il lui est possible de matérialiser un drone Aguerri ou supérieur, il lui est aussi possible de choisir de matérialiser plusieurs drones de Rang inférieur. Pour chaque Rang de différence, il obtient un drone supplémentaire.

Exemple: un OmniTechnicien Vétéran peut dépenser 5 PP pour invoquer un drone de Rang Vétéran, deux drones de Rang Aguerri ou trois de Rang Novice. Tous les drones convoqués doivent être les mêmes pour chaque utilisation du pouvoir.

DRONE NOVICE

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d8

Compétences: Tir d6, Perception d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
6	2	8 (dont +2 Armure)

- Blindage: +2 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les drones sont immunisés à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d6	2d6	1 tir/round

DRONE AGUERRI

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d8

Compétences: Tir d8, Perception d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
10	2	8 (dont +2 Armure)

- Blindage: +2 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les drones sont immunisés à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d8	2d6	2 tirs/round

DRONE VETERAN

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d8

Compétences: Tir d8, Perception d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
10	2	10 (dont +4 Armure)

- Blindage renforcé: +4 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les drones sont immunisés à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d8	2d6	2 tirs/round
Rafale	d8, Cône	2d10	AL, voir pouvoir Rafale p.204-205

DRONE LEGENDAIRE

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d6	d8	d8	d10

Compétences: Tir d10, Perception d6, Omnitech d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
10	2	11 (dont +4 Armure)

- Blindage renforcé: +4 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les drones sont immunisés à toute forme de peur et d'intimidation.
- Barrière: le drone peut lancer un unique programme Armure pour se protéger, lui ou un allié désigné, des tirs adverses. Les boucliers ainsi créés durent jusqu'à leur dissipation ou jusqu'à ce que le drone

disparaisse, le premier des 2 cas qui survient en premier. Le jet de Trait est fait avec la compétence Omnitech d6 du drone (voir le programme Armure pour les effets).

L'effet de ces munitions remplace celui d'un éventuel module de munitions déjà installé sur l'arme.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d10	2d6	3 tirs/round
Rafale	d10, Cône	2d10	AL, voir pouvoir Rafale p.204-205

OMNI-LAME

- Rang: Novice
- Points de pouvoir: 2
- Portée: Personnelle
- Durée: 3 (1/round)

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

En cas de relance, l'attribut PA2 ou PB1 peuvent être en plus choisi (l'un ou l'autre).

INCINERATION

- Rang: Vétéran
- Points de pouvoir: 3+
- Portée: 24/48/96
- Durée: Instantanée

Ce programme permet à l'Omnitech de lancer une petite sphère de plasma brûlant qui explose en incinérant tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, amis, ennemis, cibles organiques et synthétiques, objets inertes.

Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait un jet d'Omnitech. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement. L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, Incinération est déviée de la même manière qu'un projectile. Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts et peuvent prendre feu (voir p.154-155). Si une cible prend feu, elle subit 2d10 points de dégâts par round.

PIRATAGE D'IA

- Rang: Vétéran
- Points de pouvoir: 3
- Portée: Intellect
- Durée: 3 (1/round)

Le personnage prend le contrôle d'une machine à distance, y compris une IV ou une IA, à condition de réussir un jet d'Omnitech 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. De la même manière, Un drone ou une tourelle créé par le programme approprié peut aussi être piraté et contrôlé.

EFFETS ADDITIONNELS

En doublant le coût en PP, Incinération peut faire jusqu'à 3d6 points de dégâts ou affecter une aire définie par un Grand Gabarit. En triplant le coût, il peut faire les deux.

SIPHON D'ENERGIE

- Rang: Aguerri
- Points de pouvoir: 2-6
- 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'Omnitech. 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.

MUNITIONS DISRUPTIVES

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

Ce pouvoir se lance sur une arme, à feu ou corps à corps. Tant que le pouvoir fait effet, les dégâts de l'arme sont augmentés de +2, et confèrent l'attribut PB1 avec une Relance.

EFFETS ADDITIONNELS

Pour le double du coût en PP, Siphon d'énergie peut faire jusqu'à 3d6 points de dégâts ou affecter une aire définie par un Grand Gabarit. Pour le triple du coût, il peut faire les deux.

SURCHARGE

- Rang: Aguerri
- Points de pouvoir: 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 et provoquer la surchauffe des armes. Il provoque par contre de lourds dégâts chez les synthétiques.

Chaque succès et Relance supprime un point de Bouclier chez la cible. Un synthétique subit en plus 3d6 points de dégâts non encaissés par la Résistance. Enfin, en cas de Relance, le système d'accélération magnétique des armes surchauffe et celles qui ne sont pas en mode compact sont désactivées pendant 1 round.

TOURELLE

- Rang: Novice
- Taille: 3-7
- Portée: Intellect
- Durée: 3(1/round)

Ce programme permet de faire apparaître une tourelle statique qui attaquera toute cible désignée jusqu'à sa destruction ou un ordre contraire. Avec un succès, la tourelle peut être matérialisée n'importe où dans la zone d'effet du pouvoir. Avec une Relance, la tourelle acquiert la capacité Résistant. La tourelle agit lors de la carte du technicien, et peut agir immédiatement après son apparition.

PPs	Rang de la tourelle	Omnitech
3	Novice	d6
4	Aguerrie	d8
5	Vétéran	d10
7	Légendaire	d12

Le rang du personnage limite de facto le rang de la tourelle.

Cependant, s'il lui est possible de matérialiser une tourelle Aguerrie ou supérieur, il lui est aussi possible de choisir de

matérialiser plusieurs tourelles de Rang inférieur. Pour chaque Rang de différence, il obtient une tourelle supplémentaire.

Exemple: un OmniTechnicien Vétéran peut dépenser 5 PP pour invoquer une tourelle de Rang Vétéran, deux tourelles de Rang Aguerrie ou trois de Rang Novice. Toutes les tourelles convoquées doivent être les mêmes pour chaque utilisation du pouvoir.

TOURELLE NOVICE

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d10

Compétences: Tir d6, Perception d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
0	2	9 (dont +2 Armure)

- Blindage: +2 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les tourelles sont immunisées à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d6	2d6	1 tir/round

TOURELLE AGUERRIE

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d10

Compétences: Tir d8, Perception d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
0	2	9 (dont +2 Armure)

- Blindage: +2 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.

- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les tourelles sont immunisées à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d8	2d6	2 tirs/round

TOURELLE VETERAN

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d10

Compétences: Tir d8, Perception d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
10	2	11 (dont +4 Armure)

- Blindage renforcé: +4 Armure
- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les tourelles sont immunisées à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d8	2d6	2 tirs/round
Rafale	d8, Cône	2d10	AL, voir pouvoir Rafale p.204-205

TOURELLE LEGENDAIRE

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d6	d8	d8	d12

Compétences: Tir d10, Perception d6, Omnitech d6

DEFENSE

Allure	Parade	Résistance
0	2	12 (dont +4 Armure)

- Blindage renforcé: +4 Armure

- Créature artificielle: +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées.
- Immunisé aux poisons et aux maladies.
- Sans peur: les drones sont immunisés à toute forme de peur et d'intimidation.
- Barrière: la tourelle peut lancer un unique programme Armure pour se protéger, lui ou un allié désigné, des tirs adverses. Les boucliers ainsi créés durent jusqu'à leur dissipation ou jusqu'à ce que le drone disparaisse, le premier des 2 cas qui survient en premier.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts	Notes
Blaster	d10	2d6	3 tirs/round
Rafale	d10, Cône	2d10	AL, voir pouvoir Rafale p.204-205