



MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE

REGLES OPTIONNELLES

Par Guirom

LIMITE DE CONVERSION A LA CREATION

Chaque type de caractéristique ne peut être la cible ou le bénéficiaire que d'une seule conversion.

Exemple : il est possible de convertir jusqu'à 4 points d'Avantage en points de Module Omnitech ; mais dans ce cas, il ne sera pas possible de convertir d'autres points d'Avantage ou de Module Omnitech en une autre caractéristique, et il ne sera pas non plus possible de gagner des points d'Avantage ou de Module Omnitech à l'aide d'une autre conversion.

EXPERIENCE ET MODULES OMNITECH

A la création, un personnage dispose d'un certain nombre de points de Module Omnitech (8 par défaut). Il est possible d'en obtenir d'autres via achat par l'expérience acquise, pour un coût de 3 points d'expérience par point de Module Omnitech.

CELLULES D'ARMURE ECHANGEABLES

Chaque armure dispose d'un nombre de cellules limité, qui peuvent être rechargées en les connectant à une source d'alimentation adaptée. Recharger une cellule prend une dizaine de minutes. Il est également possible de remplacer une de ses cellules déchargée par une autre chargée.

FUSIL SNIPER

Les fusils sniper ne peuvent pas être utilisés à portée courte, uniquement portée moyenne et plus.

Les boucliers et barrières subissent le triple des dégâts de l'arme. Exemple : un personnage avec un bouclier de 20 points subit un tir de krysae ; 1D8+2 dégâts, tiré 6, soit 7 dégâts). L'arme inflige $(1 \times 8 + 2) \times 3 = 30$ points de dégâts au bouclier, ce qui suffit à le désactiver. Reste $8 - 20/3 = 2$ dégâts subis par le personnage en tant que blessures aggravées.

MEDIGEL

Les doses de médigel sont stockées dans des compartiments spécifiques dans les armures, qui disposent de plus ou moins d'emplacements en fonction de leur modèle. Réserve maximale par type :

- Combinaison tactique : 2
- Armure légère : 3
- Armure moyenne : 4
- Armure lourde : 5
- Armure titan : 6

L'utilisation d'une dose de médigel nécessite un jet d'Intelligence+médecine+2, à moins de disposer d'un module omnitech medipack (pour soi-même) ou mediscan (pour une tierce personne).

EQUIPEMENT FOURNI PAR LE MDC

Le Ministère de la Défense Concilien met à disposition de ses agents GEIST un équipement standardisé, ainsi que de quoi l'entretenir.

Cependant, il leur est également donné à chaque mission une prime de 10 000 crédits afin de leur servir comme monnaie d'échange pendant leurs missions, acheter le matériel supplémentaire qu'ils jugeraient utiles, ou tout simplement comme complément de salaire. Ces crédits sont virés par un montage complexe afin d'être intraquables.

BOUCLIER CINETIQUE PARTIELLEMENT TOUCHE

Au bout de « rechargement » rounds sans subir de dégâts (3 ou 4 en fonction du nombre de cellules de l'armure), un bouclier cinétique est rechargé à sa valeur maximale. Cette opération est gérée par une IV intégrée à l'amure, et ne peut être ni accélérée, ni retardée, ni annulée, sauf talent spécifique. Coût en énergie de cette opération :

- Si le nombre de points de bouclier restants est supérieur ou égal à la moitié de sa capacité maximale, le rechargement ne consomme pas d'énergie.
- Si le nombre de points de bouclier restants est inférieur à la moitié de sa capacité maximale, le rechargement consomme 1 point d'énergie.
- Si le bouclier est désactivé, le rechargement consomme 3 points d'énergie.

MODULES D'ARMES ET D'ARMURES

Il est possible d'acheter des modules supplémentaires qui se fixent sur les armes et armures des personnages. Chaque objet dispose d'un certain nombre de points d'ancrage, limitant le nombre de modules possibles.

Type d'objet	Nb d'ancrage
Pistolet	2
Arme longue	3
Armure légère	2
Armure moyenne	3
Armure lourde	4

Les modules d'armes et de munitions peuvent uniquement être fixés sur des armes. Les modules d'armures peuvent uniquement être fixés sur des armures. Il est impossible de fixer plus d'un module de munition par arme, et sauf exception, il est impossible de fixer plusieurs fois le même module que ce soit sur une arme ou une armure.

L'installation d'un module coûte 100 crédits en plus du coût du module en lui-même. Cette opération n'est possible que sur un vaisseau ou chez un marchand.

Il est possible de retirer un module pour s'en resservir sur une autre arme ou armure ; cette opération coûte 50 crédits.

Modules de munitions

Mods	Effets	Spécial	Coût
Cryo •	Si la balle traverse les protections, +1 blessure aggravée et un malus cumulatif de -1 à l'initiative.	Bouclier cible +5	100
Cryo ••	Si la balle traverse les protections, +1 blessure aggravée et un malus cumulatif de -1 à l'initiative.	Bouclier cible +3	1 500
Cryo •••	Si la balle traverse les protections, +1 blessure aggravée et un malus cumulatif de -1 à l'initiative.	Bouclier cible +1	5 000
Perforantes •	Armure de la cible réduite de 1.	Capac. arme -1	100
Perforantes ••	Armure de la cible réduite de 2.	Capac. arme -1	1 500
Perforantes •••	Armure de la cible réduite de 3.	Capac. arme -1	5 000
Incendiaires •	Si la balle traverse les protections, +1 blessure aggravée.	Armure cible +1	100
Incendiaires ••	Si la balle traverse les protections, +2 blessures aggravées.	Armure cible +1	1 500
Incendiaires •••	Si la balle traverse les protections, +3 blessures aggravées.	Armure cible +1	5 000
Déchirantes •	+1 dégât contre une cible organique.	Capac. arme -1	100
Déchirantes ••	+2 dégâts contre une cible organique.	Capac. arme -1	1 500
Déchirantes •••	+3 dégâts contre une cible organique.	Capac. arme -1	5 000
Electro-mag. •	+1 dégât contre une cible synthétique.	Capac. arme -1	100
Electro-mag. ••	+2 dégâts contre une cible synthétique.	Capac. arme -1	1 500
Electro-mag. •••	+3 dégâts contre une cible synthétique.	Capac. arme -1	5 000
Phasiques •	+2 dégâts contre les boucliers et les barrières.	Capac. arme -1	150
Phasiques ••	+4 dégâts contre les boucliers et les barrières.	Capac. arme -1	2 000
Phasiques •••	+6 dégâts contre les boucliers et les barrières.	Capac. arme -1	7 500
Radioactives •	Si la balle inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 1 dégât léger si elle rate un jet de vitalité.	Capac. arme -1	200
Radioactives ••	Si la balle inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 1 dégât aggravé si elle rate un jet de vitalité.	Capac. arme -1	3 000
Radioactives •••	Si la balle inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 2 dégâts aggravés si elle rate un jet de vitalité.	Capac. arme -1	10 000
Traçantes •	+1 bonus de visée contre les cibles camouflées ou invisibles.		100
Traçantes ••	+2 bonus de visée contre les cibles camouflées ou invisibles.		1 500
Traçantes •••	+3 bonus de visée contre les cibles camouflées ou invisibles.		5 000
Hammerhead •	Si la balle traverse le bouclier, la cible est jetée à terre si elle rate un test de masse.	Capac. arme -1	150
Hammerhead ••	Si la balle traverse le bouclier, la cible est jetée à terre si elle rate un test de masse avec un malus de 1.	Capac. arme -1	2 000
Hammerhead •••	Si la balle traverse le bouclier, la cible est jetée à terre si elle rate un test de masse avec un malus de 2.	Capac. arme -1	7 500

Modules d'armes			
Mods	Effets	Spécial	Coût
Viseur •	-1 au malus de portée (min 1).		150
Viseur ••	-1 au malus de portée (min 1) et +1 à la perception.		2 000
Viseur •••	-2 au malus de portée (min 1) et +1 à la perception.		7 500
Chargeur amélioré •	+1 capac.		100
Chargeur amélioré ••	+2 capac.		1 500
Chargeur amélioré •••	+3 capac.		5 000
Canon gros calibre •	+1 dégât léger.		150
Canon gros calibre ••	+2 dégâts légers.		2 000
Canon gros calibre •••	+3 dégâts légers.		7 500
Scanner de combat •	Réduit de 1 le malus contre un adversaire camouflé (min 1).		150
Scanner de combat ••	Réduit de 2 le malus contre un adversaire camouflé (min 1).		2 000
Scanner de combat •••	Réduit de 3 le malus contre un adversaire camouflé (min 1).		7 500
Baïonnette •	+1 dégât aggravé en cas d'utilisation au corps-à-corps.		100
Baïonnette ••	+2 dégâts aggravés en cas d'utilisation au corps-à-corps.		1 500
Baïonnette •••	+3 dégâts aggravés en cas d'utilisation au corps-à-corps.		5 000
Amortisseur de recul •	Une fois par round, permet de relancer un dé qui ne donne pas un succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		100
Amortisseur de recul ••	Réduit de 1 le nombre de succès nécessaire pour un critique.		1 500
Amortisseur de recul •••	Une fois par round, transforme un dé en succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		10 000
Alliages hyper légers •	Réduit la force nécessaire pour porter l'arme de 1 (min 1).		150
Alliages hyper légers ••	Réduit la force nécessaire pour porter l'arme de 2 (min 1).		2 000
Poignée tactique •	L'arme est considérée comme une arme à une main pour le changement d'arme.		500
Ejecteur de chargeur •	Réduit de 1 le temps de rechargement (min 1).		1 000

Modules d'armes de corps-à-corps			
Mods	Effets	Spécial	Coût
Poignard / Sabre			
Lame crantée •	Si l'arme inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 1 dégât léger si elle rate un jet de vitalité.		100
Lame crantée ••	Si l'arme inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 1 dégât aggravé si elle rate un jet de vitalité.		5 000

Lame effilée •	Armure de la cible réduite de 1.		100
Lame effilée ••	Armure de la cible réduite de 2.		5 000
Poignée ergonomique •	Une fois par round, permet de relancer un dé qui ne donne pas un succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		500
Poignée ergonomique ••	Une fois par round, transforme un dé en succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		5 000
Poignée manchonnée •	Augmente la défense de 1.		500
Poignée manchonnée ••	Augmente la défense de 2.		5 000
Fouet énergétique			
Champ discontinu •	+1 dégât léger.		150
Champ discontinu ••	+2 dégâts légers.		2 000
Champ discontinu •••	+3 dégâts légers.		7 500
Focalisateur •	Double la portée.		5 000
Moduleur de phase •	Une fois par round, permet de relancer un dé qui ne donne pas un succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		500
Moduleur de phase ••	Une fois par round, transforme un dé en succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		5 000
Arcs électriques •	Augmente la défense de 1.		500
Arcs électriques ••	Augmente la défense de 2.		5 000
Marteau de guerre			
Tête barbelée •	Si l'arme inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 1 dégât léger si elle rate un jet de vitalité.		100
Tête barbelée ••	Si l'arme inflige au moins 1 blessure, alors pendant 5 rounds, la cible subit 1 dégât aggravé si elle rate un jet de vitalité.		5 000
Tête percussive •	Armure de la cible réduite de 1.		100
Tête percussive ••	Armure de la cible réduite de 2.		5 000
Poignée ergonomique •	Une fois par round, permet de relancer un dé qui ne donne pas un succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		500
Poignée ergonomique ••	Une fois par round, transforme un dé en succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		5 000
Poignée manchonnée •	Augmente la défense de 1.		500
Poignée manchonnée ••	Augmente la défense de 2.		5 000
Marteau énergétique			
Poignée ergonomique •	Une fois par round, permet de relancer un dé qui ne donne pas un succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		500
Poignée ergonomique ••	Une fois par round, transforme un dé en succès (uniquement s'il y a déjà un autre succès).		5 000
Poignée manchonnée •	Augmente la défense de 1.		500
Poignée manchonnée ••	Augmente la défense de 2.		5 000

Modules d'armure			
Mods	Effets	Spécial	Coût
Capacité médigel	Augmente de 1 la réserve de médigel.	Peut être installé plusieurs fois	250
Recharge rapide du bouclier •	Réduit de 1 round (min 1) le rechargement du bouclier.		1 000
Recharge rapide du bouclier ••	Réduit de 2 rounds (min 1) le rechargement du bouclier.		7 500
Trame dermique renforcée •	Augmente de 1 l'armure et augmente de 1 le malus de dextérité.		2 500
Trame dermique renforcée ••	Augmente de 2 l'armure et augmente de 1 le malus de dextérité.		10 000
Alliages hyper-légers •	Réduit la force nécessaire pour porter l'armure de 1.		150
Alliages hyper-légers ••	Réduit la force nécessaire pour porter l'armure de 2.		2 000
Générateur de bruit blanc	Réduit de 1 (min 0) le malus de discrétion de l'armure.		2 000
Cellules améliorées	Augmente le multiplicateur de cellules de l'armure. La réserve d'énergie est alors égale à 4 x cellules au lieu de 3 x.	Occupe 2 points d'ancrage	5 000
Amplificateur biotique intégré	Réduit le malus de biotique de 1 (min 0).		2 500
Médigel concentré	Soigne +1 blessure par utilisation (toujours 2 max par combat).		1 500
Amplificateur de bouclier	Augmente le multiplicateur de cellules de l'armure. Le bouclier est alors égal à 6 x cellules au lieu de 5 x.	Occupe 2 points d'ancrage	5 000
Cellules de secours	Augmente le nombre de cellules de l'armure de +1.	Occupe 2 points d'ancrage	5 000
IV de soins intégrée	Lorsque le personnage tombe inconscient, une unité de médigel encore disponible est automatiquement utilisée.		2 500
Bouclier de secours •	La première fois durant la scène que le bouclier tombe à 0, le round suivant, un bouclier de secours de 1xcellules apparaît.		1 000
Bouclier de secours ••	La première fois durant la scène que le bouclier tombe à 0, le round suivant, un bouclier de secours de 2xcellules apparaît.		5 000