

Puissance Amplification

●●●●●



Ce pouvoir permet d'augmenter la force du biotique durant un bref instant : le temps de réaliser une action simple et rapide ne dépassant pas 1 round. L'utilisation de cette aptitude demande un chargement minimum en puissance de 1 point d'ézo.

Cette aptitude amplifie la force du biotique mais ne renforce pas son corps. Ainsi, un coup de poing donné avec cette aptitude contre un mur risquera de causer des dommages au biotique si sa main n'est pas correctement protégée par une armure physique ou biotique.

Structure biotique Amplification

●●●●●



Ce pouvoir permet au biotique d'imprégner son corps d'un champ renforçant ses tissus.

La structure biotique dure jusqu'à expiration, elle n'est pas détruite par les éventuels coups reçus.

La structure biotique ne peut pas être cumulée avec la barrière mais peut être cumulée avec le bouclier cinétique de l'armure.

Charge biotique Amplification

●●●●●



Ce pouvoir permet d'effectuer une charge à grande vitesse sur une cible, causant éventuellement des dégâts à l'impact. La cible doit se trouver à portée biotique.

Célérité Amplification

●●●●●



Une fois lancée, cette aptitude augmente la vitesse de tous les mouvements du biotique, augmentant ainsi sa vitesse de déplacement, sa défense, et la force des coups portés.

L'aptitude « Puissance » ne peut pas être utilisée lorsque Célérité est actif.

Nova Amplification

●●●●●



Le déclenchement de cette aptitude permet au biotique de sacrifier sa structure biotique et d'utiliser son énergie pour projeter violemment tous les objets situés autour de lui.

Pour lancer cette aptitude, le biotique doit donc avoir une structure biotique encore active.

Ecrasement Destruction

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer un puissant champ de gravité centré sur une cible. Ce champ est orienté vers l'intérieur, ce qui provoque un écrasement de la cible.

Détonation Destruction

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer un puissant champ explosif qui détruit les champs de gravité situés sur la cible. Ce pouvoir permet donc de détruire une barrière biotique, de libérer un individu d'une stase ou d'une lévitation, etc.

Déchirure Destruction

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer un champ de gravité chaotique très puissant, soumettant la cible à de puissantes forces contradictoires, ce qui provoque des dégâts structurels à la cible.

Tempête Destruction

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer un puissant champ de gravité chaotique, soumettant tout ce qui se trouve à l'intérieur à d'importantes forces contradictoires. Ceci provoque des dégâts structurels à tout objet ou être organique se trouvant dans l'aire d'effet.

Charge biotique

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Dextérité + Altération + Amplification - Masse du biotique.

Succès : le biotique atteint la cible durant le round de lancement. La cible peut faire un jet de Astuce + Dextérité - 3 x succès pour éviter d'être percutée. Si la cible est percutée, elle reçoit «3 x succès» dégâts légers (armure x2) et le biotique subit la moitié de ces dégâts. De plus, la cible doit réussir un jet de Force + Masse - Masse du biotique - succès pour ne pas tomber.

Succès critique : une fois au contact, le biotique peut porter une attaque durant le même round. Cette attaque a lieu à une initiative égale à l'initiative du biotique - 10.

Amplification ●●●●

Structure biotique

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Amplification - Masse du biotique.

Succès : tous les dégâts reçus (après déduction des autres protections) sont divisés par 2.

Succès critique : les dégâts sont divisés par 3.

Durée : «2 x Potence» rounds par point d'ézo investi.

Amplification ●●●●

Puissance

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : puissance (obligatoire).

Jet : jet correspondant à l'action réalisée.

Succès : l'action est réalisée avec une force augmentée de la puissance chargée (points d'ézo chargés x Potence). Ainsi, si l'attribut Force est utilisé pour le jet, la puissance chargée est ajoutée au groupement de dés.

Amplification ●●●●

Ecrasement

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction - Masse.

Succès : la cible subit «3 x succès» dégâts légers par round. Aucune protection ne permet d'atténuer les dégâts infligés. La cible peut tenter à chaque round un jet de Astuce + Force - 2 x succès pour sortir du champ, mais tant qu'elle est à l'intérieur, elle ne peut effectuer aucun mouvement.

Succès critique : si la cible porte une armure rigide, celle-ci se déforme de façon irréversible, induisant un malus à toutes les actions impliquant les attributs physiques. Ce malus augmente de 1 point par round.

Coût de maintien : «Masse de la cible / 3» points d'ézo par round (arrondi à l'inférieur) à partir du deuxième round.

Destruction ●●●●

Nova

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération. Centré sur le biotique.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Amplification.

Succès : tous les objets dont la masse est inférieure ou égale à «2 x Potence» sont projetés en arrière à «2 x succès» mètres. S'ils percutent une surface dure, ils subissent «2 x succès» points de dégâts légers (modificateur d'armure : x2). Toutes les cibles projetées se retrouvent au sol.

Succès critique : le modificateur d'armure en cas de dégâts passe à +1.

Amplification ●●●●

Célérité

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Résolution + Intégration + Amplification - Masse du biotique.

Succès : la vitesse de base du biotique est augmentée de 50 %, sa défense augmente de 1, tous les dégâts qu'il réalise au corps-à-corps sont augmentés de 2 et son initiative bénéficie d'un bonus de 4.

Succès critique : tous les bonus sont doublés.

Durée : Potence rounds par point d'ézo investi.

Amplification ●●●●

Tempête

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction.

Succès : toutes les cibles se trouvant dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure à «succès» subissent 1 point de dégâts aggravés / round. Aucune protection ne permet de réduire les dégâts infligés. Le champ étant fixe, les créatures animées peuvent en sortir, mais leur vitesse de déplacement maximale ne peut dépasser leur vitesse de marche. Elles subissent de plus un malus de 3 à toutes leurs actions impliquant un attribut physique.

Succès critique : les cibles subissent 2 points de dégâts / round.

Coût de maintien : 1 point d'ézo par round à partir du deuxième round.

Destruction ●●●●

Déchirure

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction - Masse.

Succès : la cible subit «succès» points de dégâts aggravés. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne permet de réduire les dégâts infligés.

Succès critique : en plus des dégâts, toutes les protections biotiques de la cible sont désactivées et toute l'électronique présente dans l'aire d'effet est détruite, en particulier les cellules d'énergie de l'armure, ce qui désactive le bouclier et empêche sa réactivation jusqu'à ce que l'armure soit réparée.

Destruction ●●●●

Détonation

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction. Le nombre de succès doit être supérieur ou égal aux succès réalisés lors de la création du champ visé.

Succès : le champ visé est détruit. La détonation cause «succès» points de dégât léger à la cible. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne peut réduire les dégâts infligés.

Destruction ●●●●

Orbe Destruction

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer une sphère de gravité chaotique d'un diamètre de 1 mètre, appelée « Orbe », qui provoque des dégâts structurels sur tout ce qui se trouve à proximité.

La sphère persiste durant plusieurs secondes et ne peut être déplacée.

Bastion Fortification

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer un dôme fixe autour du biotique, empêchant tous les objets à faible vitesse d'entrer. Le biotique ne peut pas se déplacer tant que le dôme est actif.

Les objets à haute vitesse tels que les projectiles d'armes à feu peuvent traverser le dôme sans subir de malus.

Barrière Fortification

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer une barrière biotique protégeant le biotique (et lui seul) des projectiles à haute énergie.

La barrière ainsi créée ne peut pas être cumulée avec la Structure Biotique (talent Amplification) mais peut être cumulée avec le bouclier cinétique de l'armure.

La barrière se situe à environ 1 cm de tout élément recouvrant le biotique (comme par exemple son armure). Ainsi, un tir à bout portant sera arrêté par la barrière mais pas un tir à bout touchant.

Stase Fortification

●●●●●



Ce pouvoir permet d'emprisonner une cible à l'intérieur d'un champ de gravité.

Cette aptitude peut être utilisée pour bloquer un ennemi, mais également pour protéger un allié de dégâts importants qu'il pourrait recevoir.

Vortex Fortification

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer une sphère mobile autour du biotique au sein de laquelle la gravité subit des changements brusques et importants, ralentissant et gênant tous les individus se trouvant à l'intérieur : alliés ou ennemis.

Le biotique doit maintenir le pouvoir mais il peut se déplacer (pas plus rapidement qu'à sa vitesse de marche) et donc déplacer avec lui l'aire d'effet. Le biotique lui-même n'est pas impacté par le vortex.

Dôme Fortification

●●●●●



Ce pouvoir permet de créer un dôme de protection mobile autour du biotique. Celui-ci doit maintenir le dôme, mais il peut se déplacer (pas plus rapidement que la marche) tout en le maintenant actif.

Tout individu se trouvant à l'intérieur du dôme bénéficie de la protection ainsi créée.

Magister

● Portée étendue

Cette aptitude étend la portée de base des compétences biotiques à «30 x Résolution» mètres.

●● Résistance à la charge

Grâce à cette aptitude, un personnage peut charger 1 point d'ézo supplémentaire avant d'être en surcharge. Sa caractéristique «Charge max» est donc augmentée de 1.

●●● Potence accrue

Cette aptitude augmente de 1 la Potence d'un personnage.

Élévation Psychokinésie

●●●●●



Ce pouvoir permet de soulever tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet. Au sein du champ produit, la vitesse et l'énergie sont conservées. Ainsi, un objet en mouvement se trouvant dans une zone de lévitation continuera son mouvement actuel mais il sera libéré des frottements avec le sol. Cependant, si cet objet sort de la zone, il sera à nouveau soumis à la gravité naturelle. Le biotique peut contrôler la hauteur des objets mais ne peut modifier leur trajectoire.

Une fois lancé, le champ de gravité ne peut pas être déplacé. En chargeant le pouvoir, il est possible de soulever des objets ayant une masse très importante.

Télékinésie Psychokinésie

●●●●●



Ce pouvoir permet de déplacer un objet suivant une trajectoire complexe. Le biotique peut se déplacer lui-même en utilisant cette aptitude.

La télékinésie permet simplement de déplacer un objet, pas d'avoir une interaction complexe avec lui.

Barrière

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée une barrière pouvant absorber jusqu'à «5 x succès» points de dégâts provoqués par des projectiles à haute vitesse. Les dégâts reçus sont infligés à la barrière. La barrière ne protège pas des coups portés au corps-à-corps.

Succès critique : la durée d'existence de la barrière est doublée (et non les points de protection qu'elle octroie).

Durée : «2 x Potence» rounds par point d'ézo investi.

Fortification ●●●●

Bastion

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1,5 m / point en Intégration.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée autour du biotique un dôme d'un diamètre de 1,5 mètres par point en Intégration. Quiconque veut pénétrer à l'intérieur du dôme doit faire un jet de Force + Masse – 3 x succès. Si l'individu ou l'objet prend de l'élan pour tenter de traverser, il peut ajouter à son groupement de dés sa Vitesse divisée par 3. Si le groupement de dés tombe à 0, il est impossible d'entrer. Impossible de se déplacer tant que le dôme est maintenu.

Coût de maintien : 1 point d'ézo par round à partir du deuxième round.

Fortification ●●●●

Orbe

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 m / point en Intégration.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Destruction.

Succès : toutes les cibles se trouvant dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure à «succès + 2» subissent 1 point de dégâts aggravés / round. Aucune protection ne permet de réduire les dégâts infligés. Le champ étant fixe, les créatures animées peuvent en sortir, mais leur vitesse de déplacement maximale ne peut dépasser leur vitesse de marche. Elles subissent de plus un malus de 3 à toutes leurs actions impliquant des attributs physiques.

Succès critique : les cibles subissent 2 points de dégâts / round.

Durée : Potence rounds / ézo chargé.

Destruction ●●●●

Dôme

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1,5 m / point en Intégration.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée autour du biotique un dôme d'un diamètre de 1,5 mètres par point en Intégration qui réduit les dégâts reçus (causés par des projectiles à haute vitesse) de «3 x succès». Le dôme ne subit pas de dégâts et persiste tant que le biotique le maintient actif. Les projectiles sortants du dôme voient leurs dégâts augmenter de 1 par succès. Les objets de faible vitesse peuvent traverser le dôme en réussissant un jet de Force + Masse – succès.

Coût de maintien : 1 point d'ézo par round à partir du deuxième round.

Fortification ●●●●

Vortex

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 2 m / point en Intégration.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Fortification.

Succès : crée autour du biotique une sphère d'un diamètre de 2 mètres par point en Intégration. Les individus se trouvant à l'intérieur du vortex et dont la masse est inférieure ou égale au nombre de succès obtenus subissent un malus de «2 x succès» à toutes leurs actions liées à la Dextérité et à la Force, et voient leur vitesse réduite de «2 x succès». Les projectiles à haute énergie ne sont pas impactés par le vortex.

Succès critique : les personnes se trouvant dans l'aire d'effet doivent, à chaque round, réussir un jet de Dextérité + Force – succès pour ne pas tomber.

Coût de maintien : 1 point d'ézo par round à partir du deuxième round.

Fortification ●●●●

Stase

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Fortification – Masse.

Succès : la cible ne peut plus effectuer le moindre mouvement, mais elle bénéficie d'un facteur d'armure de 15. Elle peut tenter à chaque round un jet de Astuce + Force – 4 x succès pour sortir du champ. Si elle réussit, elle ne pourra réaliser aucune autre action durant le round.

Succès critique : durée doublée.

Durée : Potence rounds par point d'ézo investi.

Fortification ●●●●

Télékinésie

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Psychokinésie – Masse.

Succès : l'objet se déplace selon la volonté du biotique à la vitesse maximale de «Résolution + succès» mètres par round.

Coût de maintien : masse de la cible / 3 points d'ézo par round (arrondi inférieur) à partir du deuxième round.

Psychokinésie ●●●●

Élévation

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Psychokinésie – total des masses dans l'aire d'effet.

Succès : tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet se met à flotter dans les airs. Si les cibles sont des êtres animés, elles subissent un malus de 3 à toutes leurs actions impliquant des attributs physiques. De plus les cibles ne peuvent plus contrôler leurs déplacements sauf si elles rencontrent une surface (mur, plafond, etc) leur permettant de trouver un appui.

Coût de maintien : masses dans l'aire d'effet / 3 points d'ézo par round (arrondi à l'inférieur) à partir du deuxième round.

Psychokinésie ●●●●

Magister

●●● Maîtrise des charges

La maîtrise des charges permet à un personnage, lorsqu'il charge une aptitude pour créer un champ persistant, de choisir d'utiliser les charges pour augmenter la puissance de l'aptitude.

Par exemple, si un personnage charge 2 points dans une lévitation : il peut charger 1 point en durée et 1 point en puissance.

●●●● Maître biotique

Lorsque le maître biotique lance une aptitude, son seuil de réussite est de 7 au lieu de 8.

Lévitacion Psychokinésie



Ce pouvoir permet de faire léviter les cibles se trouvant dans l'aire d'effet. L'effet est persistant, contrairement au niveau 1 de ce talent.

Par contre, il ne peut pas être chargé en puissance et doit obligatoirement être chargé en durée.

Manipulation Psychokinésie



Ce pouvoir permet d'agir de manière complexe sur des objets distants. Il est par exemple possible d'appuyer sur les touches d'un clavier, d'ouvrir le couvercle d'une boîte, etc...

Deux objets peuvent être manipulés simultanément et de manière indépendante.

Singularité Psychokinésie



Ce pouvoir permet de créer une sphère de gravité de 10 cm de diamètre, appelée «Singularité» qui attire à elle tout ce qui se trouve à portée. La sphère persiste durant plusieurs secondes et ne peut être déplacée.

La singularité a une aire d'effet moins importante que la lévitation mais sa puissance est supérieure. Ainsi, un individu situé dans l'aire d'effet de la singularité n'a aucune chance de sortir de son attraction et subit un malus plus important que dans le cas d'une lévitation.

Saut biotique Tachyokinésie



Ce pouvoir permet d'effectuer un puissant saut sans prendre d'élan.

Projection Tachyokinésie



Ce pouvoir permet de projeter violemment un objet dans la direction souhaitée par le biotique. Cependant, la projection ne peut se faire que sur un plan horizontal.

Chute biotique Tachyokinésie



Ce pouvoir permet de soulever rapidement une cible puis de la projeter violemment au sol, ce qui a pour effet de provoquer des dégâts légers.

Lasso Tachyokinésie



Ce pouvoir permet de déplacer très rapidement un objet de sa position initiale vers une position déterminée par le biotique.

Le déplacement s'effectue à une vitesse dont le maximum sera de «Potence x 5» mètres par round. La trajectoire ne peut pas être contrôlée durant le déplacement. Cette technique peut être utilisée pour saisir rapidement un objet distant.

En situation de combat, elle est souvent utilisée par les combattants au corps-à-corps afin de placer un ennemi à distance de combat tout en lui infligeant des dégâts en le projetant au sol à l'arrivée.

Déflagration Tachyokinésie



Ce pouvoir permet de créer un champ explosif à un endroit donné, dans la limite de la portée du biotique.

Le champ projette tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet.

Pilotage spatial



Jet : Dextérité + Pilotage.

Un personnage ne disposant pas du talent «Pilotage spatial» peut tenter de réaliser les manoeuvres spatiales disponibles ci dessous avec un malus égal à 3 + le niveau normalement requis pour pouvoir l'effectuer.

• Pilotage spatial

Ce niveau de pilotage spatial permet de piloter en vitesse sub-luminique des vaisseaux de petite taille, tels qu'une navette, un chasseur, ou un intercepteur.

•• Rentrée atmosphérique

Un personnage ayant ce niveau de pilotage sait réaliser une rentrée atmosphérique.

Singularité

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 0,5 m / point en Intégration.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Psychokinésie.

Succès : tous les objets situés dans l'aire d'effet de la singularité et dont la masse est inférieure ou égale à «succès + 2» sont attirés par celle-ci. Les cibles subissent un malus de 5 à toutes leurs actions impliquant des attributs physiques et n'ont aucune chance de sortir de l'attraction de la singularité. De plus, la force d'attraction est telle que toutes les cibles subissent «succès» points de dégâts légers par round.

Durée : Potence rounds / point d'ézo chargés.

Psychokinésie ●●●●

Manipulation

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 ou 2 cibles.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Psychokinésie – Masse des objets.

Succès : le biotique agit sur l'environnement ciblé, 5 fois plus lentement que s'il s'agissait d'une interaction naturelle.

Succès critique : la vitesse d'interaction n'est que 2 fois plus lente, au lieu de 5.

Coût de maintien : masse des cibles / 3 points d'ézo par round (arrondi à l'inférieur) à partir du deuxième round.

Psychokinésie ●●●●

Lévitiation

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 m / point en Intégration.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Psychokinésie – total des masses dans l'aire d'effet.

Succès : tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet se met à flotter dans les airs, à une hauteur maximale fixe de 0,5 mètres par point en altération. Les cibles subissent un malus de 3 à toutes leurs actions impliquant des attributs physiques. De plus les cibles ne peuvent plus contrôler leurs déplacements sauf si elles rencontrent un appui. En présence d'un appui, elles peuvent tenter de sortir de l'aire d'effet.

Durée : Potence rounds / point d'ézo chargés.

Psychokinésie ●●●●

Chute biotique

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie – Masse

Succès : la cible tombe sur le sol et subit «4 x succès» points de dégâts légers (armure x1). Il lui faudra «succès» rounds pour reprendre ses esprits et se relever.

Succès critique : le biotique a réussi à mettre la cible dans une position particulièrement dangereuse qui aggrave les dégâts de l'impact (la tête en bas par exemple). Les dégâts infligés sont alors de «6x succès» points de dégâts.

Tachyokinésie ●●●●

Projection

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie – Masse.

Succès : la cible est projetée à «4x succès» mètres. Si elle rencontre un obstacle, elle subit «3x succès» points de dégâts légers. Les dégâts sont appliqués avec un modificateur d'armure de «x2».

Succès critique : si la cible rencontre un obstacle, le mod d'armure passe à +1.

Tachyokinésie ●●●●

Saut biotique

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : le biotique.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Dextérité + Altération + Tachyokinésie – Masse du biotique.

Succès : le biotique effectue un saut d'une hauteur maximale de 4 mètres par succès. Le double en longueur.

Tachyokinésie ●●●●

Pilotage spatial

●●● Vitesse lumière

Ce niveau de pilotage spatial permet de programmer un vaisseau afin de le faire voyager en vitesse lumière.

●●●● Vaisseaux lourds

Un personnage ayant atteint ce niveau de pilotage spatial sait piloter des engins de moyenne et grande taille, tel qu'une corvette, une frégate, un croiseur ou un cargo.

●●●●● Titans

Ce niveau de pilotage permet de piloter des engins géants, tels qu'un cuirassé, un porte-chasseurs ou un super-tanker. Sur ce type de vaisseaux, un individu n'est plus en mesure de piloter seul. Ce niveau permet de commander les différents officiers chargés du pilotage.

Tachyokinésie ●●●●

Déflagration

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 mètre / point en Altération.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie.

Succès : tous les objets situés dans l'aire d'effet et dont la masse est inférieure ou égale à «succès» sont projetés à «2 x succès» mètres vers l'extérieur de la zone par rapport au centre de la déflagration. Si les objets projetés percutent une surface dure, ils se voient infliger «2 x succès» points de dégâts légers. Les dégâts sont appliqués avec un modificateur d'armure de «x2». Toutes les cibles projetées se retrouvent au sol.

Succès critique : le modificateur d'armure en cas de dégâts passe à +1.

Lasso

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Tachyokinésie – Masse.

Succès : la cible est déplacée à l'endroit souhaité. Si le biotique projette sa cible sur une surface solide, celle-ci subit «3 x succès» points de dégâts légers. Les dégâts sont appliqués avec un modificateur d'armure de «x2».

Succès critique : le biotique peut effectuer une autre action durant le même round. Cette action se déroule avec une initiative égale à l'initiative du biotique - 10.

Tachyokinésie ●●●●

Rempart Blindage

●●●●●



Cette aptitude permet de déployer un bouclier fixe de forme hexagonale à une distance d'un mètre devant l'ingénieur. Le bouclier lui-même a un rayon de 2 mètres.

Bouclier amplifié Blindage

●●●●●



Cette aptitude permet de puiser un surcroît de puissance dans les cellules afin d'augmenter fortement la résistance d'un bouclier pendant quelques instants. Cette forte montée en puissance du bouclier ne dure que quelques secondes, suite à quoi le bouclier disparaît, même s'il n'a pas été touché.

Pour pouvoir utiliser cette technique, le bouclier doit déjà être actif mais pas obligatoirement à sa puissance maximale. Il peut s'agir d'une bonne solution pour recharger en un seul round un bouclier sur le point de tomber.

Armure électrifiée Blindage

●●●●●



L'ingénieur imprègne son armure d'un puissant courant de surface qui génère de fortes décharges électriques au contact. S'il utilise une arme blanche, celle-ci est également recouverte de ce courant de surface.

S'il y a contact direct ou via une arme blanche (celle de l'ingénieur ou celle de son adversaire) entre l'ingénieur et sa cible, celle-ci subira des dégâts électriques. Dans le cas où l'ingénieur porte une attaque à l'arme blanche, les dégâts électriques s'ajoutent aux dégâts de base l'arme.

Régénération Blindage

●●●●●



L'ingénieur active une IV programmée par ses soins permettant de recharger automatiquement son bouclier en cours de combat.

Régénération de groupe Blindage

●●●●●



L'ingénieur peut recharger le bouclier de ses alliés en cours de combat. Cela l'occupe à plein temps pour chaque round durant lequel il réalise cette action. Il est uniquement possible de recharger un bouclier endommagé et non de restaurer un bouclier désactivé.

Pilotage de mécas Expert mécas

●●●●●



Cette aptitude permet de piloter les mécas qui nécessitent un pilote, tel que le méca Atlas.

Jet : Dextérité du méca + Technologie.

Programmation basique Expert mécas

●●●●●



Cette aptitude permet de réaliser la programmation basique d'une plate-forme de combat IV afin qu'elle agisse de manière autonome. Il existe plusieurs modes de programmation basique.

Cible désignée : ce mode permet de programmer l'engin pour qu'il tire uniquement sur une cible désignée explicitement. Cette cible doit être visible. Activer ce mode prend 1 round.

Assistance : ce mode permet de programmer l'engin pour qu'il ne tire que sur les cibles impliquées dans un combat avec son programmeur. Activer ce mode prend 1 round.

Maîtrise des drones Expert mécas

●●●●●



Sur le terrain, les ingénieurs déploient généralement un petit drone, de type M-713 Cyclope, à leur côté. Ils l'utilisent comme un allié qu'ils ont programmé de sorte à pouvoir interagir avec lui très rapidement durant un combat. Ainsi, ils peuvent lui donner instantanément l'un des ordres suivant :

Programmation basique : l'un des quatre modes de programmation basique (voir Expert mécas ●●) peut être activé de manière instantanée.

Protection : le drone se place au-dessus de l'ingénieur et active un bouclier devant ce dernier. Le drone peut suivre l'ingénieur dans ses déplacements.

Pilotage à distance Expert mécas

●●●●●



Les drones et les mécas IV peuvent être pilotés à distance via un omnitech. Cela permet d'allier l'intelligence du pilotage d'un être organique aux possibilités d'un drone ou à la puissance d'un méca. Ce pilotage requiert toute l'attention du pilote. Il ne peut donc effectuer aucune autre action simultanément. De plus, il est plus difficile de repérer et de cibler un ennemi sans être physiquement présent dans l'environnement où évolue l'engin.

Jet de pilotage : Dextérité du méca + Technologie.

Jet d'attaque : Dextérité du méca + Technologie - 2.

Armure électrifiée

Coût : 1 unité d'énergie / scène pour l'activation. Puis 1 unité d'énergie à chaque contact.

Jet : Intelligence+Technologie + Générateur.

Succès : l'armure armure de l'ingénieur (et son arme blanche) est recouverte d'un puissant courant de surface. Chaque contact entre lui et une cible crée un arc électrique lui infligeant «succès» points de dégâts légers (ces dégâts ne pouvant être supérieurs à 5). Aucune protection ne permet d'atténuer ce type de dégâts.

Durée : 1 scène.

Note : l'utilisation de cette technique est incompatible avec l'utilisation d'un camouflage tactique.

Blindage ●●●●●

Bouclier amplifié

Coût : 4 unités d'énergie.

Jet : Astuce + Technologie + Générateur.

Échec : le bouclier entre en surcharge et se désactive immédiatement. De plus, une cellule de l'armure grille, elle dispose donc d'une cellule de moins jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

Succès : le bouclier retrouve sa puissance maximale, augmentée de «3 x succès», puis à la fin du temps prévu par l'aptitude, il est désactivé, même s'il n'a subi aucun dégât. Les dégâts subis par le bouclier sont gérés normalement, sa capacité à encaisser des dégâts est simplement augmentée pour une durée limitée.

Durée : Générateur rounds.

Blindage ●●●●●

Rempart

Coût : 2 unités d'énergie.

Jet : Intelligence+Technologie + Générateur.

Succès : crée un bouclier fixe pouvant absorber «3 x succès» points de dégâts. Le bouclier est translucide mais l'oeil perçoit une forme bleutée à l'endroit où il se trouve. Il est possible de tirer à travers le bouclier lorsqu'on se trouve du côté où se trouvait son lanceur au moment où il l'a créé.

Durée : jusqu'à ce que le bouclier soit détruit.

Blindage ●●●●●

Pilotage de mécas

Expert mécas ●●●●●

Régénération de groupe

Coût : Variable.

Jet : Intelligence +Technologie +Générateur pour chaque allié. Un malus de 2 vient s'ajouter au jet pour chaque nouvel allié aidé. Ainsi, pour le premier allié, le jet est «Astuce + Technologie + Générateur». Pour le second allié, le jet est «Astuce + Technologie + Générateur - 2». Pour le troisième allié, le jet est «Astuce + Technologie + Générateur - 4», etc.

Succès : pour chaque allié pour lequel l'ingénieur obtient un succès, il peut utiliser une unité d'énergie (prise sur son armure) afin de recharger son bouclier de «succès» points.

Portée : 5 mètres par cellule de l'armure.

Blindage ●●●●●

Régénération

Coût : 1 unité d'énergie / round.

Jet : Intelligence+ Technologie + Générateur

Succès : régénère «succès» points de bouclier par round. Si la puissance du bouclier arrive à son maximum les points en excès sont perdus. Si le pouvoir n'est pas désactivé, il continue à fonctionner et consomme donc de l'énergie. Désactiver la régénération ne consomme pas d'action.

Durée : jusqu'à ce que cette technique soit désactivée ou jusqu'à épuisement de l'énergie de l'armure.

Blindage ●●●●●

Pilotage à distance

Expert mécas ●●●●●

Maîtrise des drones

Sacrifice : l'ingénieur peut sacrifier son drone et en récupérer toute l'énergie encore disponible. L'activation de cette aptitude est instantanée mais le transfert d'énergie nécessite 1 round.

Le lancement instantané d'un ordre permet de réaliser une autre action dans le même round avec un malus de 3 à l'initiative.

Ce talent ne fonctionne qu'avec les drones légers.

Expert mécas ●●●●●

Programmation basique

Assistance de groupe : ce mode permet de programmer l'engin pour qu'il ne tire que sur les cibles impliquées dans un combat avec un ensemble d'individus désignés. Activer ce mode prend 1 round. Enregistrer un individu à assister prend 4 rounds. Cet enregistrement reste dans la mémoire du méca jusqu'à ce qu'un ordre contraire soit donné.

Feu à volonté : ce mode permet de programmer l'engin pour qu'il ouvre le feu sur tout ce qui bouge, sauf les individus enregistrés explicitement comme alliés. Il est possible de restreindre la zone couverte à une pièce, un angle de vue, une distance, etc. Par défaut, l'engin tire sur tout ce qu'il peut percevoir. Activer ce mode prend 1 round. L'enregistrement d'un allié prend 4 rounds. Cet enregistrement reste dans la mémoire du méca jusqu'à ce qu'un ordre contraire soit donné. Limiter la zone surveillée par l'engin prend 4 rounds.

Jet : Intelligence + Interface.

Expert mécas ●●●●●

Programmation avancée Expert mécas

●●●●●



Cette aptitude permet de programmer l'engin afin qu'il puisse reconnaître automatiquement ses ennemis et ses alliés en utilisant des critères plus ou moins complexes. Lorsque l'engin repérera une cible potentielle, l'ingénieur le manipulant devra faire un jet de «IV de l'engin + succès obtenus durant la programmation». Si le jet est réussi, l'engin identifie correctement la cible. Sinon, il fait erreur et agit à l'inverse de ce qu'il devrait faire. Cette programmation prend plusieurs minutes, en fonction de sa complexité.

Si les critères donnés sont relativement simples, comme par exemple : tous les hommes équipés d'une armure rouge et équipés d'une arme à feu, le drone peut bénéficier d'un bonus.

Jet : Intelligence + Interface.

Piratage



Pour pirater un système, il faut disposer d'un module omnitech «Craqueur» et se trouver à moins de 100 mètres de la cible. Pour pirater un réseau non connecté à l'extranet, il faut disposer d'un terminal sur lequel se connecter à ce réseau (ce terminal peut être lui-même piraté). Les modules de piratage des omnitechs permettent de pirater la plupart des systèmes simples, sans nécessiter de compétences particulières. Pour les systèmes plus complexes, disposer du talent «Piratage» est indispensable pour réussir un piratage.

Frappe choc Puissance

●●●●●



Cette aptitude consiste à charger le fouet énergétique d'une importante quantité d'énergie qui provoque un choc électrique à l'impact, ce qui augmente les dégâts infligés et peut provoquer un étourdissement chez la cible.

Armure renforcée Puissance

●●●●●



Cette aptitude consiste à augmenter le niveau d'armure de l'ingénieur grâce à des courants de Foucault. Cela ne fonctionne que sur les armures d'ingénieur et peut être cumulé avec le bouclier cinétique.

Lasso Puissance

●●●●●



L'ingénieur emprisonne son adversaire dans un lasso énergétique créé par son fouet. Celui-ci se retrouve prisonnier et subit des dégâts à chaque round pendant lequel il est ainsi attaché. Le faisceau d'énergie ne reste pas attaché au fouet, l'ingénieur peut donc continuer à agir normalement durant les rounds suivants.

Foudre Puissance

●●●●●



L'ingénieur surcharge son fouet énergétique et frappe le sol, ce qui génère de puissants arcs électriques touchant tous les objets situés alentour.

Black-out Puissance

●●●●●



Le black-out est une attaque très puissante mais de dernier recours. L'ingénieur sacrifie son bouclier cinétique et le fait exploser sous la forme d'une puissante onde électromagnétique mettant temporairement hors-service tous les systèmes électroniques alentours.

Pour déclencher cette aptitude, l'ingénieur doit donc avoir un bouclier cinétique actif.

Tir à impulsion Ravage

●●●●●



Cette aptitude permet de charger des munitions d'une impulsion électromagnétique qui cause des dégâts plus importants aux boucliers et aux adversaires synthétiques.

Cryo-blast Ravage

●●●●●



Cette aptitude permet de projeter une boule de plasma cryogénique qui peut geler totalement une cible ou la ralentir fortement.

Un bouclier ou une barrière biotique protégeront totalement la cible de cette attaque, le plasma venant s'écraser sur ces protections sans leur infliger de dégâts. Une armure, en revanche, n'offrira aucune protection contre cette attaque.

Frappe choc

Coût : 1 unité d'énergie.

Jet : Dextérité + Technologie – Défense de la cible.

Succès : augmente les dégâts de l'arme de 2 sur les cibles biologiques et de 3 sur les cibles synthétiques. Les cibles biologiques doivent réussir un jet de Vitalité - 1, sans quoi le choc électrique les étourdit pour 1 round.

Succès critique : si la cible rate son jet de Vitalité, elle perd connaissance pour «6 - Vitalité» rounds. Cet effet n'est valable que sur les cibles organiques.

Puissance ●●●●●

Piratage

Jet : Intelligence + Craqueur + Talent «Piratage» – Protocole de la cible.

Si le groupement de dés est de 0, il n'y a pas de jet de chance.

Pour réussir le piratage d'une cible, le personnage peut faire 1 jet par round jusqu'à ce qu'il totalise autant de succès que l'intégrité de la cible. Une fois le nombre de succès nécessaires atteint, le personnage a réussi à entrer dans le système, reste à profiter de la situation !

Echec : Si le jet de piratage est un échec, le meneur de jeu fait un jet de Détection pour la cible. Si le jet est réussi, l'intrusion est détectée, ce qui déclenche une alerte. Le pirate peut continuer à pirater, mais il devra faire face à la réaction déclenchée par la détection de son piratage.

Expert mécas ●●●●●

Programmation avancée

Foudre

Coût : 3 unités d'énergie.

Jet : Dextérité + Technologie.

Succès : tous les objets dans un rayon égal à «2 x succès» mètres autour de l'ingénieur sont touchés par un arc électrique qui leur inflige «Cellules + 1 – Masse de l'objet touché» points de dégâts aggravés. Les dégâts sont doublés sur les cibles synthétiques. Aucune protection ne permet d'atténuer ces dégâts.

Puissance ●●●●●

Lasso

Coût : 1 unité d'énergie.

Jet : Dextérité + Technologie – Défense de la cible.

Succès : le faisceau d'énergie entoure la cible qui se retrouve entravée. Les cibles biologiques subissent 1 point de dégât aggravé par round, tandis que les cibles synthétiques en subissent 2 par round. La victime peut, à chaque round, tenter un jet de Force pour se défaire de l'emprise du lasso énergétique. Tant qu'elle est sous son emprise, elle ne peut effectuer aucune action, étant entravée et soumise à des spasmes/interférences causés par l'électrocution.

Portée : 3 mètres.

Durée : 3 rounds.

Puissance ●●●●●

Armure renforcée

Coût : 1 unité d'énergie / round.

Jet : Astuce + Technologie – Niveau de l'armure.

Echec : l'armure de l'ingénieur surchauffe et lui inflige 3 points de dégâts légers sous forme de brûlures.

Succès : augmente le facteur d'armure du nombre de succès obtenus (avec un maximum de 3).

Durée : jusqu'à ce que cette technique soit désactivée.

Puissance ●●●●●

Cryo-blast

Coût : 2 unités d'énergie.

Jet : Dextérité + Technologie + Centrale à plasma.

Succès : la cible est gelée si le nombre de succès obtenus est supérieur à la masse de la cible. Une cible gelée ne peut plus effectuer aucun mouvement et n'a aucune chance de sortir de cet état. Si le nombre de succès n'est pas suffisant, la cible n'est pas gelée, mais subit un malus à toutes ses actions physiques égal à «2 x succès». De plus, sa vitesse est diminuée de «2 x succès».

Portée : 8 / 15 / 30 mètres.

Durée : 2 rounds.

Ravage ●●●●●

Tir à impulsion

Coût : 1 unité d'énergie.

Jet : Aucun pour le talent. Il est toutefois nécessaire de réaliser le jet de tir à l'arme à feu.

Succès : les dégâts infligés aux boucliers cinétiques ou aux ennemis synthétiques sont augmentés de Générateur / 2 points.

Ravage ●●●●●

Black-out

Coût : 5 unités d'énergie.

Jet : Astuce + Technologie.

Echec : le bouclier cinétique est désactivé mais ne provoque pas de black-out.

Succès : tous les équipements électroniques tombent en panne (y compris ceux des alliés et de l'ingénieur lui-même) dans un rayon égal à «énergie restant dans le bouclier / 2» mètres autour de l'ingénieur. Les armes non primitives et les omnitechs ne fonctionnent plus, les boucliers sont désactivés, etc. Les IA ne tombent pas en panne mais subissent un malus égal à «énergie restant dans le bouclier / 5» à toutes leurs actions. Les effets persistent durant «succès» rounds.

Portée : «Énergie du bouclier / 3» mètres.

Durée : «succès» rounds.

Puissance ●●●●●

Incinération Ravage

●●●●●



Cette aptitude permet de projeter une boule de plasma à très haute température sur une cible.

Un bouclier ou une barrière biotique protégeront totalement la cible de cette attaque, le plasma venant s'écraser sur ces protections sans leur infliger de dégâts.

Choc neural Ravage

●●●●●



Cette aptitude permet de créer un puissant champ d'énergie qui agit sur le système nerveux de la cible, entraînant une perte de conscience. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) ne peut protéger de cette attaque. Le choc neural affecte uniquement les cibles organiques.

Brasier Ravage

●●●●●



Cette aptitude permet de projeter une boule de plasma qui explose à l'impact et embrase l'atmosphère dans une zone d'un rayon important. Tous les objets se trouvant dans l'aire d'effet sont alors soumis à une forte chaleur. La zone embrasée émet une intense lumière et ressemble à un mini-soleil.

Les boucliers et barrières ne protègent pas de cette attaque.

Brouillage des communications Sabotage

●●●●●



Ce talent permet de brouiller toutes les communications à courte portée : omnitech et autres systèmes utilisant des ondes de faible puissance. Les Ansibles et les systèmes de communication à ondes de forte puissance ne sont pas impactés. Le brouillage impacte tous les systèmes de communication, aussi bien celles de l'ingénieur utilisant ce talent que celle de ses alliés et adversaires.

Ce brouillage est très utile pour désorganiser des adversaires dispersés et pour empêcher une petite unité d'alerter son QG.

Les adversaires peuvent très facilement détecter ce brouillage, puisqu'ils ne peuvent plus communiquer. Mais tant qu'ils ne cherchent pas à communiquer, le brouillage est indétectable.

Camouflage des signatures Sabotage

●●●●●



Ce talent permet de camoufler la signature radar d'un personnage (correspondant à la «Puissance de base» utilisée pour détecter une présence) afin d'être moins facilement détecté par le module «Détection de présence» d'un Omnitech, ou par les dispositifs installés afin de protéger l'accès à un bâtiment.

La portée représente la zone autour de l'ingénieur au sein de laquelle les individus sont «camouflés» aux yeux des systèmes de détection.

Les adversaires peuvent difficilement détecter ce brouillage. Un jet de Intelligence + Technologie – 5 réussi lors de l'utilisation d'un système de détection permet de détecter des signaux anormaux.

Surcharge Sabotage

●●●●●



L'activation de cette aptitude permet de créer un bref mais puissant champ d'énergie qui surcharge le bouclier cinétique de l'adversaire ciblé, ce qui annule la protection octroyées par ce dernier. La cible doit être visible.

Interférences électroniques Sabotage

●●●●●



L'activation de cette aptitude permet de créer un champ d'énergie capable de générer des interférences dans l'équipement électronique de la cible (y compris les implants biotiques et armes non primitives). La cible doit être visible.

Interférence biotique Sabotage

●●●●●



L'activation de cette aptitude crée un champ d'énergie agissant spécifiquement sur les nodules d'ézo des biotiques (y compris les biotiques naturels), ce qui perturbe l'utilisation de leurs aptitudes. La cible doit être visible.

Spécialiste

● Portée étendue

Les portées des talents technologiques sont augmentées de 50 %. L'aire d'effet des brouillages est également augmentée de 50 %.

●● Rechargement rapide

Le personnage a appris à contourner les IV de gestion du bouclier afin de le recharger lui-même.

Coût : 3 unités d'énergie.

Jet : Astuce + Technologie – Cellules

Échec : le bouclier de l'ingénieur n'est pas restauré et une cellule de son armure grille. Son armure dispose donc d'une cellule de moins jusqu'à ce qu'elle soit réparée. De plus, il subit 4 points de dégâts légers causés par la chaleur dégagée par la cellule ayant grillé.

Succès : le bouclier est intégralement restauré à la fin du round.

Brasier

Coût : 4 unités d'énergie.

Jet : Dextérité+Technologie +Centrale à plasma.

Succès : la boule de plasma inflige «succès/2» dégâts aggravés par round durant 2 rounds à tous les objets se trouvant dans l'aire d'effet. Modificateur d'armure : -2.

Si la cible est organique, elle doit réussir un jet de Volonté – succès. Sur un échec, elle est prise de panique, ne peut plus agir normalement durant toute la durée de l'effet et ne parviendra pas à sortir de l'aire d'effet. Sur un succès, la cible peut agir avec un malus de «succès» (de l'attaque) à toutes ses actions et tenter de sortir de l'aire d'effet, mais sa vitesse est limitée à sa vitesse de marche.

Portée : 8 / 15 / 30 mètres.

Aire d'effet : Générateur mètres autour du point d'impact.

Durée : 2 rounds.

Ravage



Choc neural

Coût : 3 unités d'énergie.

Jet : Intelligence + Technologie + Générateur contre Vitalité + Masse

Succès : la cible perd connaissance durant autant de rounds que de succès nets. Toutefois, si le jet de résistance (Vitalité + Masse) a été un succès, la cible peut rester consciente en dépensant un point de volonté. Elle souffrira alors d'un malus de 3 à toutes ses actions durant autant de rounds que de succès nets.

Succès critique (succès nets) : en plus des effets précédents, la cible subit Générateur dégâts aggravés.

Portée : 10 mètres par cellule de l'armure.

Ravage



Incinération

Coût : 2 unités d'énergie.

Jet : Dextérité + Technologie + Centrale à plasma.

Succès : la boule de plasma cause «succès/2» dégâts aggravés par round durant 2 rounds. Modificateur d'armure : -2. Si la cible est organique, elle doit réussir un jet de Volonté – succès. Sur un échec, la cible est prise de panique et ne peut plus agir normalement durant toute la durée de l'incinération. Sur un succès, la cible peut agir avec un malus de «succès» (de l'attaque) à toutes ses actions.

Portée : 8 / 15 / 30 mètres.

Durée : 2 rounds.

Ravage



Surcharge

Coût : 2 unités d'énergie.

Jet : Intelligence+Technologie + Générateur.

Aucun succès : échec.

Nombre de succès ≤ nombre de cellules de l'armure de la cible : le bouclier cinétique de la cible se voit infliger «2 x succès» points de dégâts.

Nombre de succès > cellules : le bouclier cinétique de la cible est détruit.

Nombre de succès > 2 x cellules : les cellules de l'armure sont également détruites, ce qui empêche la régénération du bouclier. Si la cible est une IV/IA, elle est détruite.

Portée : 10 mètres par cellule de l'armure du lanceur.

Sabotage



Camouflage des signatures

Coût : 1 unité d'énergie / 2 m de rayon / scène.

Jet : Intelligence + Technologie + Brouilleur.

Succès : la «Puissance de base» de tous les individus situés à l'intérieur de l'aire d'effet est diminuée de «succès + 2».

Aire d'effet : Le camouflage est effectif sur un rayon de 2 mètres autour de l'ingénieur par unité d'énergie utilisée.

Durée : 1 scène.

Sabotage



Brouillage des communications

Coût : 1 unité d'énergie / scène / multiplicateur de portée.

Jet : Intelligence + Technologie + Brouilleur.

Succès : les communications sont brouillées sur la zone d'effet pour tous les appareils disposant d'un module Communicateur dont le grade est inférieur ou égal au nombre de succès. Un Omnitech sans module Communicateur est automatiquement brouillé.

Aire d'effet : Le brouillage est effectif sur un rayon de «10 x Grade du module brouilleur» mètres autour de l'ingénieur par unité d'énergie utilisée. Ainsi, pour 2 unités utilisées, l'aire d'effet est doublée. Pour 3 unités, elle est triplée, etc.

Durée : 1 scène.

Sabotage



Spécialiste

●●● Omnitech optimisé

Cette aptitude permet de tirer le meilleur parti de n'importe quel omnitech, en utilisant au mieux ses ressources et en le bricolant au besoin pour y ajouter des modules supplémentaires. Quel que soit son modèle, l'omnitech de l'ingénieur dispose de 3 emplacements supplémentaires.

●●●● Économie d'énergie

Le personnage sait utiliser l'énergie de ses cellules de manière optimale afin d'éviter tout gaspillage. Son niveau maximum d'énergie passe à «4 x Cellules» au lieu de 3.

●●●●● Maître ingénieur

Cette aptitude permet d'utiliser les ressources de son omnitech de manière optimale et de s'en servir aussi rapidement qu'efficacement. Lorsque le personnage utilise un talent technologique, le seuil de succès est de 7 au lieu de 8.

Interférence biotique

Coût : 1 unité d'énergie / round.

Jet : Intelligence + Technologie + Brouilleur contre Masse + Altération.

Succès : la cible subit un malus équivalent au nombre de succès nets à tous ses jets liés à l'utilisation d'une aptitude biotique (naturelle ou artificielle). Si cette attaque est réussie, il est impossible de la contrer.

Portée : 10 mètres par cellule de l'armure du lanceur.

Durée : autant de rounds que d'unités d'énergie utilisées durant le lancement.

Sabotage



Interférences électroniques

Coût : 1 unité d'énergie / round.

Jet : Intelligence + Technologie + Brouilleur.

Succès : la cible subit un malus équivalent au nombre de succès pour tous les jets liés à l'utilisation d'un équipement électronique (omnitech, arme à feu non primitive, implants biotiques, etc). Si la cible est une IV/IA, ce malus s'applique à ses jets d'attaque. La cible peut faire un jet de Astuce + Technologie – succès pour ne plus subir les effets d'une interférence. Un seul équipement par round peut être ainsi remis en état. Et un jet doit être effectué pour chaque équipement.

Portée : 10 mètres par Cellule de l'armure du lanceur.

Durée : autant de rounds que d'unités d'énergie utilisées durant le lancement.

Sabotage



Désarmement Corps-à-corps



Lors d'une attaque de mêlée réussie, si un personnage obtient un nombre de succès égal ou supérieur à la Dextérité de son adversaire, il peut choisir de désarmer ce dernier au lieu de le blesser.

Défense multiple Corps-à-corps



Lorsqu'un personnage est attaqué par plusieurs adversaires simultanément, sa défense reste constante, au lieu de chuter de 1 pour chaque adversaire supplémentaire.

Attaque défensive Corps-à-corps



Un personnage utilisant cette aptitude peut réaliser une manœuvre d'esquive (ce qui double sa défense) ou une parade (ce qui ajoute sa compétence d'arme blanche à sa défense) tout en attaquant dans un même round.

Ce talent ne fonctionne que contre un adversaire unique. De plus, l'attaque souffre d'un malus de 2.

Pluie de coups Corps-à-corps



L'utilisation de cette aptitude permet d'enchaîner rapidement les coups, ce qui permet de réaliser plusieurs attaques par round sur une même cible. L'effet varie en fonction de la compétence de combat utilisée.

Lorsqu'un personnage effectue une pluie de coups, sa défense est réduite à 0.

Intouchable Corps-à-corps



Un personnage utilisant ce talent peut décider de se déplacer constamment et rapidement tout en continuant à attaquer, le rendant très difficile à toucher et à cibler. Il gagne «Dextérité - 2» points en défense et inflige un malus de «Dextérité - 1» à tout individu le ciblant avec une arme à feu. En contrepartie, il souffre d'un malus de 2 à tous ses jets d'attaque.

Déclencher cette aptitude nécessite de dépenser un point de volonté et permet de bénéficier des avantages induits pendant toute la durée de la scène.

Intouchable peut se cumuler avec les autres talents.

Vigilance Infanterie



Un personnage utilisant cette aptitude peut se mettre en état d'alerte, l'arme à l'épaule, prêt à tirer à la moindre menace, cela lui permet d'agir immédiatement après la première action ennemie, sans devoir faire de jet d'embuscade ou de jet d'initiative. Il bénéficie en outre d'un bonus de 5 à l'initiative pour les rounds suivants.

Cependant, ce talent n'est applicable qu'en cas de menace frontale, sans quoi le personnage devra réaliser un jet d'embuscade avec un bonus de 3.

Le personnage peut se déplacer en utilisant ce talent mais pas plus rapidement qu'à sa vitesse de marche.

Tir réflexe Infanterie



Un personnage utilisant un «Tir réflexe» met en joue une zone précise (zone entourant un allié en déplacement, zone où se trouve un ennemi à couvert, etc) et peut décider de retarder son action durant le round en cours afin de réaliser un tir réflexe en réaction à l'action d'un adversaire situé dans cette zone. Le tir réflexe implique que le personnage peut tirer juste avant que l'ennemi ciblé ne réalise son action.

Si le personnage n'utilise pas son action de tir réflexe durant le round, il pourra la réaliser à n'importe quel moment à partir du début du round suivant.

Course tactique Infanterie



Ce talent permet à un personnage d'utiliser au mieux l'environnement et les manœuvres d'évitement pour devenir une cible mouvante difficile à toucher.

Lorsque le personnage se déplace en courant ou en sprints, ses adversaires souffrent d'un malus supplémentaire de 2 pour le cibler. De plus, le personnage est capable de tirer en courant avec un malus diminué de 2.

Tir percussif Infanterie



Un personnage réalisant un «Tir percussif» peut décider de tirer un projectile unique mais volumineux. Le calibre du projectile étant plus important, il aura un pouvoir pénétrant et une vitesse significativement plus faibles que celles des projectiles standards. Par contre, il causera un traumatisme potentiellement élevé et sonnera la cible, ce qui aura pour effet de la priver de ses actions. De plus, le projectile étant relativement lent, il traverse les boucliers et les barrières.

Ce type de tir est particulièrement utile pour mettre temporairement hors combat un adversaire résistant.

Attaque défensive

Corps-à-corps ●●●●●

Défense multiple

Corps-à-corps ●●●●●

Désarmement

Corps-à-corps ●●●●●

Vigilance

Infanterie ●●●●●

Intouchable

Corps-à-corps ●●●●●

Pluie de coups

Bagarre

Pour chaque point de dextérité au dessus de 2, un personnage utilisant cette technique peut réaliser une attaque supplémentaire par round sur une même cible avec un malus cumulatif de 1 par attaque supplémentaire.

Arme blanche

Pour chaque point de dextérité au dessus de 3, le personnage peut réaliser une attaque supplémentaire par round sur une même cible avec un malus cumulatif de 2 par attaque supplémentaire.

Corps-à-corps ●●●●●

Tir percussif

Un tir percussif ne peut être réalisé qu'avec un fusil et a les caractéristiques suivantes :

Effet : une cible organique touchée par un tir percussif est automatiquement sonnée pour 1 round. Le tir percussif n'a aucun effet sur les cibles synthétiques.

Bouclier : un tir percussif traverse les barrières et boucliers mais ne les endommage pas.

Dégâts : dégâts normaux de l'arme.

Mod armure : x3, quelle que soit l'arme.

Munitions : un tir percussif consomme 3 munitions. Si le chargeur contient moins de 3 munitions, il faut recharger avant de pouvoir utiliser ce talent.

Refroidissement : l'arme doit refroidir durant 1 round avant de pouvoir effectuer un nouveau tir percussif. Il est toutefois possible d'effectuer des tirs normaux durant cette période.

Infanterie ●●●●●

Course tactique

Infanterie ●●●●●

Tir réflexe

Infanterie ●●●●●

Seconde peau Infanterie

●●●●●



Un personnage disposant de cette aptitude passe sa vie dans son armure, qui devient pour lui comme une seconde peau.

Ce talent diminue de 1 le malus de dextérité et de discrétion que subit le personnage lorsqu'il porte une armure et est cumulable avec l'aisance du Talent Vétéran.

Tir de précision



● Entraînement au tir

Un personnage disposant de cette aptitude sait comment gérer sa respiration, prendre la meilleure position pour limiter le recul, etc. Supprime le malus de 3 lié à l'utilisation d'un fusil de précision par un individu non entraîné.

●● Précision accrue

Le personnage connaît les contraintes d'un tir de précision (trajectoire de la balle, effet du vent, etc) et corrige son tir en conséquence. Double la portée de l'arme utilisée par un personnage.

●●● Tir en rafale

Si le personnage ne change pas de cible lors de tirs répétés avec un fusil de précision, le «malus initial de tir» ne s'applique plus après le premier tir. Ainsi, une fois la cible verrouillée et le premier tir effectué, il peut enchaîner les tirs tant qu'il ne change pas de cible.

Fantôme Tueur de l'ombre

●●●●●



En plus de simplement se fier à la quasi-invisibilité procurée par son camouflage, le personnage maîtrisant cette aptitude a été entraîné à tirer partie de l'environnement, à se déplacer accroupi, dans les angles morts, etc.

Le malus à la perception pour repérer le personnage en mode camouflage est augmenté de 2.

Camouflage étendu Tueur de l'ombre

●●●●●



Ce talent permet à un personnage d'étendre la portée de son camouflage à un objet ou un individu se trouvant en contact avec lui.

Pour cela, il doit trafiquer son module camouflage, ce qui n'est pas sans risques.

Attaque vicieuse Tueur de l'ombre

●●●●●



Si un personnage arrive à causer au moins «Vitalité» (de la cible) points de dégâts à une cible qu'il attaque par surprise à l'arme blanche, et qu'il réussit ensuite un jet de Force + Bagarre – Force de la cible, il parvient à saisir la cible et à maintenir la lame dans le corps de son ennemi.

L'attaque suivante sera alors une réussite automatique infligeant à la cible les dégâts maximum de l'arme et ignorant son armure. Si la cible survit à cette seconde attaque, n'a pas perdu connaissance et tente de se dégager, le personnage réalisant l'attaque devra réaliser un nouveau jet de Force + Bagarre – Force de la cible afin de bénéficier à nouveau des avantages de cette aptitude.

Si le jet est raté, la cible parvient à se dégager et peut réaliser une action au round suivant.

Meurtre silencieux Tueur de l'ombre

●●●●●



Un personnage utilisant cette aptitude attaque sa cible dans le dos alors qu'elle n'est pas en position de combat, prend soin de ne pas la laisser crier et accompagne le corps afin qu'il ne tombe pas lourdement sur le sol.

S'il parvient à tuer la cible en utilisant l'aptitude «Attaque vicieuse» sans rater aucun des jets permettant de maintenir la cible, le meurtre est totalement silencieux.

Seuls les individus dont le regard est tourné dans la direction de la victime peuvent effectuer un jet de perception pour détecter le personnage réalisant l'attaque.

Tueur fantôme Tueur de l'ombre

●●●●●



Un personnage maîtrisant cette aptitude a appris certaines astuces permettant d'être encore plus efficace avec son système de camouflage. En générant une surcharge contrôlée dans le système de camouflage, il permet à celui-ci de ne pas se désactiver lorsqu'il effectue une attaque, quel que soit le type d'attaque. De plus, le camouflage peut rester actif tant qu'il y a de l'énergie pour l'alimenter et que la surcharge n'est pas désactivée.

Cependant, cette technique n'empêche pas la désactivation du bouclier du personnage réalisant l'attaque s'il est touché par un tir ou une attaque de corps à corps.

Notez que cette manoeuvre n'est pas sans risque, une mauvaise manipulation pouvant définitivement griller le système.

Vétéran



● Rechargement rapide

Le temps de rechargement de toutes les armes est diminué de 1, avec un minimum de 1.

●● Aisance

Ce talent permet de diminuer de 1 le malus de dextérité dû à l'armure.

●●● Perce-armure

Un personnage maîtrisant cette aptitude connaît parfaitement les points faibles des armures de ses adversaires et s'applique à les viser afin d'augmenter les dégâts infligés. Chaque 10 obtenu sur un jet d'attaque permet de faire baisser le coefficient d'armure de la cible d'un point.

Fantôme

Tueur de l'ombre ●●●●●

Tir de précision

●●●● Rechargement rapide

Les fusils de précision les plus puissants sont généralement de type «simple action», c'est à dire qu'ils n'ont pas de chargeur et doivent être rechargés après chaque tir. Ce chargement est généralement très long. Lorsqu'un personnage possède le talent «Rechargement rapide», le rechargement de ce type d'arme est devenu tellement mécanique qu'il peut le réaliser plus rapidement, ce qui lui permet de diminuer le temps de rechargement d'un fusil de précision d'un round. Ce bonus est cumulable avec le rechargement rapide du talent «Vétéran», mais le temps de rechargement ne peut cependant pas descendre en dessous d'un round.

●●●●● Visée rapide

Un personnage disposant de cette aptitude est devenu un expert en tir de précision et peut maintenant cibler un ennemi beaucoup plus rapidement.

Le «malus initial de tir» sur une nouvelle cible n'est plus que de 2, au lieu de 4.

Seconde peau

Infanterie ●●●●●

Meurtre silencieux

Tueur de l'ombre ●●●●●

Attaque vicieuse

Tueur de l'ombre ●●●●●

Camouflage étendu

Coût : 1 unité d'énergie par scène.

Jet : Astuce + Technologie + Camouflage – Masse de la cible

Échec : une surchauffe se produit dans le module de camouflage, qui est alors inutilisable durant 30 secondes.

Succès : le personnage et sa cible et sont camouflés. Pour maintenir l'effet, ils ne peuvent pas se déplacer plus rapidement qu'à la vitesse de marche. Si la cible est un être animé, pour ne pas être repérés, ils doivent tous les deux faire un jet de Dextérité + Discretion contre les jets de Perception (avec les malus adéquats) des individus qui pourraient chercher à les voir.

Tueur de l'ombre ●●●●●

Vétéran

●●●● Toujours prêt

Le personnage est capable de changer d'arme très rapidement durant un combat.

Arme à 1 main : le personnage peut saisir une arme à une main fixée à sa ceinture et l'utiliser dans le même round sans aucun malus.

Arme à 2 mains : le personnage peut saisir une arme à deux mains fixée dans le dos de son armure et l'utiliser dans le même round en subissant un malus de 3 lors de son utilisation. Ce malus ne s'applique qu'au premier tir.

Dans les deux cas, le personnage doit jeter au sol l'arme qu'il tient en main. S'il souhaite la rengainer, celui lui coûte un round complet supplémentaire.

●●●●● Double tir

Ce talent permet à un personnage de réaliser deux tirs efficaces durant un même round. Cet effort lui coûte 1 point de volonté et le second tir souffre d'un malus de 2. Les deux tirs peuvent être réalisés sur la même cible ou deux cibles suffisamment proches.

Tueur fantôme

Coût : le coût du camouflage passe à 1 unité d'énergie par round.

Jet : Astuce + Technologie.

Échec : la surcharge a été mal contrôlée. Le système de camouflage a grillé et il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Succès : tant que la surcharge est active, il peut attaquer sans désactiver son camouflage.

Tueur de l'ombre ●●●●●

Charge Infanterie krogane



De nombreux krogans apprécient le combat rapproché, car il permet de profiter au mieux de leur supériorité physique sur la plupart des adversaires. La célèbre «charge krogane» permet non seulement de se rapprocher rapidement d'un adversaire, mais également de causer des dégâts à l'impact, et a un important effet psychologique sur les individus des autres espèces qui sont souvent paralysés de peur par la vision d'un krogan se ruant vers eux avec férocité.

Durant une charge, le krogan se déplace à deux fois sa Vitesse normale et fait en sorte de présenter à l'ennemi les parties les plus renforcées de son armure. Son armure est augmenté de 1 pour tous les adversaires se trouvant face à lui.

Poings d'acier Infanterie krogane



L'une des premières choses qu'apprend un guerrier krogan est que ses poings sont de véritables armes. Des armes qui ne tombent pas en panne, qui n'ont pas besoin d'être rechargées et qui sont disponibles en toutes circonstances !

Contre la dépense d'un point de volonté, le personnage peut infliger des dégâts aggravés avec ses poings pour toute la durée de la scène. De plus, le facteur d'armure passe à x2 au lieu du x3 habituel lors des combats à mains nues. Toutefois, la violence des attaques est telle que le krogan s'inflige également à lui-même 1 point de dégât léger à chaque coup porté.

Ce talent reste utilisable en état de rage du sang.

Seconde peau Infanterie krogane



Posez-vous une question simple : avez-vous déjà vu un krogan sans armure ? Les guerriers krogans, plus que tous les autres, ne quittent jamais leur armure. Elle devient pour eux comme une seconde peau. Ce talent diminue de 1 le malus de dextérité et de discrétion que subit le personnage lorsqu'il porte une armure. Ce bonus est cumulable avec l'aisance du talent Vétéran.

Ce talent passif reste actif en état de rage du sang.

Régénération Infanterie krogane



Un guerrier krogan aguerri sait tirer partie de sa rage du sang de manière spectaculaire. Avec de l'entraînement, il est en effet capable d'utiliser sa rage pour régénérer ses blessures en cours de combat. Cela n'est possible que lorsque la rage du sang est active, celle-ci ne pouvant être déclenchée qu'en situation de combat.

Lorsque la rage du sang est active, le personnage régénère automatiquement un point de vie par round.

Vivacité Infanterie krogane



Une partie de la morphologie des Krogans s'apparente à celle que l'on retrouve chez les espèces généralement considérées comme des proies plutôt que comme des prédateurs. Ainsi, leur large champ de vision et leur système nerveux adapté à la survie leur permet de rapidement repérer le danger. Les combattants krogans les plus expérimentés savent tirer partie de cette caractéristique afin d'être plus réactifs face à une menace.

Dans le cas d'un combat normal, ce talent permet au personnage de lancer deux dés d'initiative au lieu d'un et de conserver le meilleur résultat. Dans le cas d'une embuscade, le personnage n'est pas affecté par la surprise et peut réaliser son jet d'initiative sans aucun malus.

Seconde peau

Infanterie krogane ●●●●●

Poings d'acier

Infanterie krogane ●●●●●

Charge krogane

Jet : Dextérité + Athlétisme.

Succès : La cible peut faire un jet de Dextérité + Sang-Froid – Succès pour éviter d'être percutée. Si la cible est percutée, elle subit «2 x Succès» dégâts légers (modificateur d'armure : x2). De plus, la cible doit réussir un jet de Force – Masse du Krogan pour ne pas tomber.

Succès critique : une fois au contact, le krogan peut porter une attaque qui sera réalisée à la fin du round en cours.

Ce talent reste utilisable en état de rage du sang.

Infanterie krogane ●●●●●

Vivacité

Infanterie krogane ●●●●●

Régénération

Infanterie krogane ●●●●●