TALENTS - Technologie

Puissance

Frappe choc	Coût	1 unité d'énergie
	Jet	Dextérité + Technologie – Défense de la cible.
	Succès	Augmente les dégâts de 2 sur les cibles biologiques et de 3 sur les cibles synthétiques. Cibles biologiques : perd 1 tour un jet de Vitalité – 1. Si échec : étourdi pour 1 round.
	Critique	Echec sur jet de vitalité : étourdi pour 6 – Vitalité rounds.
Armure renforcée	Coût	1 unité d'énergie / round
	Jet	Astuce + Technologie – Niveau de l'armure.
	Echec	L'ingénieur subit 3 dégâts légers (brûlure).
	Succès	Augmente le facteur d'armure de Succès (max 3)
	Durée	Jusqu'à désactivation
Lasso	Coût	1 unité d'énergie
	Jet	Dextérité + Technologie – Défense de la cible.
	Succès	La cible ne peut plus faire aucun mouvement. Cible biologique : subit 1 dégâts légers / round. Cible synthétique : subit 2 dégâts aggravés / round. Jet de Force pour se libérer du lasso.
	Durée	3 rounds
	Portée	3 mètres
Foudre	Coût	3 unités d'énergie
	Jet	Intel. + Techno. + Général. contre Vital. + Masse
	Succès	La cible perd connaissance pour Succès net rounds. Si succès sur le jet de résistance, la cible peut rester consciente et souffrir d'un malus de 3 durant Succès net rounds en dépensant un point de volonté.
	Portée	10 mètres par cellule de l'armure de l'ingé
Black-out	Coût	5 unités d'énergie
	Jet	Astuce + Technologie
	Echec	Double votre malus
	Succès	Tous les équipements électroniques situés dans l'aire d'effet tombent en panne. Les gels ne tombent pas en panne mais subissent un malus égal à « énergie restant dans le bouclier / 5 » à toutes leurs actions.
	Durée	Succès rounds
	Aire d'effet	Energie du bouclier / 2 mètres.

Ravage

Tir à Impulsions	Coût	1 unité d'énergie
	Jet	Jet classique d'attaque à l'arme à feu.
	Succès	Dégâts infligés aux boucliers cinétiques ou aux armures synthétiques sont augmentés de G-Généateur / 2 points.
Cryo-blast	Coût	2 unités d'énergie
	Jet	Dextérité + Technologie + Centrale à plasma
	Succès	Si Succès > Masse de la cible : la cible est totalement figée. Elle n'a aucune chance de sortir de cet état. Si Succès ≤ Masse : malus à toutes les actions égal à 2 x Succès. Mesure demi-sué de 2 x Succès. Ne traverse pas les boucliers, ni les barrières.
	Portée	8 / 15 / 30 mètres
	Durée	2 rounds
Incinération	Coût	2 unités d'énergie
	Jet	Dextérité + Technologie + Centrale à plasma
	Succès	Cause Succès / 2 dégâts aggravés / round (Mod : -2) Cible organique : doit faire un jet de Volonté – Succès. - Echec : la cible est prise de panique. - Succès : malus aux actions de Succès (de l'attaque) Ne traverse pas les boucliers, ni les barrières.
	Portée	8 / 15 / 30 mètres
	Durée	2 rounds
Choc neural	Coût	3 unités d'énergie
	Jet	Intel. + Techno. + Général. contre Vital. + Masse
	Succès	La cible perd connaissance pour Succès net rounds. Si succès sur le jet de résistance, la cible peut rester consciente et souffrir d'un malus de 3 durant Succès net rounds en dépensant un point de volonté.
	Portée	10 mètres par cellule de l'armure de l'ingé
Brasier	Coût	4 unités d'énergie
	Jet	Dextérité + Technologie + Centrale à plasma
	Succès	Cause Succès / 2 dégâts aggravés / round (Mod : -2) Cible organique : doit faire un jet de Volonté – Succès. - Echec : la cible est prise de panique. - Succès : malus aux actions de Succès (de l'attaque) Traverse les boucliers et les barrières.
	Portée	8 / 15 / 30 mètres
	Durée	2 rounds
	Aide d'effet	Générateurs mètres autour du point d'impact

Blindage

Rempart	Coût	2 unités d'énergie
	Jet	Intelligence + Technologie + Générateur
	Succès	Crée un bouclier fixe absorbant 3 x Succès dégâts.
	Durée	Jusqu'à destruction du bouclier
Bouclier amplifié	Coût	4 unités d'énergie
	Jet	Astuce + Technologie + Générateur
	Échec	Le bouclier tombe et t cellule grille.
	Succès	Le bouclier remonte à sa puissance max + 3 x Succès. Il tombe obligatoirement après Générateur rounds.
	Durée	Générateur rounds.
Armure électrifiée	Coût	1 unité pour activer puis 1 unité par contact.
	Jet	Intelligence + Technologie + Générateur
	Succès	Chaque contact avec l'arme ou l'armure de l'ingénieur provoque Succès dégâts légers (max 5).
	Durée	1 scène
Régénération	Coût	1 unité d'énergie / round
	Jet	Intelligence + Technologie + Générateur
	Succès	Régénère Succès points de bouclier par round. L'énergie restaurée en trop est perdue.
	Durée	Jusqu'à désactivation ou épuisement de l'énergie
Régénération de groupe	Coût	Variable
	Jet	Intelligence + Technologie + Générateur par allié aidé.
	Succès	Malus de 2 pour chaque allié supplémentaire.
	Échec	L'ingénieur peut utiliser 1 énergie pour recharger de Succès points le bouclier de l'allié aidé.
	Portée	5 mètres par cellule de l'armure

Expert mécas

Pilotage de mécas	Permet de piloter les mécas qui nécessitent un pilote. Jet : Dextérité du méca + Technologie
Programmation basique	Permet de projeter un drone selon l'un des modes suivants : Cible désignée, Feu à volonté, Assistance, Assistance de groupe. Jet : Intelligence + Interface
Maîtrise des drones	Permet de réaliser de manière instantanée : Programmation basique, Protection, Sacrifice. Autre action possible dans le round avec malus de 3 à l'initiative.
Pilotage à distance	Permet de piloter un méca IV ou un drone à distance. Jet de pilotage : Dextérité du méca + Technologie Jet d'attaque : Dextérité du méca + Technologie – 2
Programmation Avancée	Programme un drone pour qu'il reconnaisse seul les alliés et ennemis. Le drogn doit réussir IV + Succès pour ne pas faire erreur sur une cible. Jet : Intelligence + Interface

Sabotage

Brouillage des communications	Coût	1 énergie / scène / multiplicateur de portée
	Jet	Intelligence + Technologie + Brouilleur
	Succès	Communications brouillées sur l'aire d'effet pour les appareils dont le grade de Communicateur < Succès.
	Aire d'effet	10 x Brouilleur x énergie utilisée mètres autour de l'ingé.
Camouflage des signatures	Coût	1 énergie / 2m de rayon / scène
	Jet	Intelligence + Technologie + Brouilleur
	Succès	La puissance de base de tous les individus situés dans l'aire d'effet est diminuée de Succès + 2.
	Aire d'effet	2 x énergie utilisée mètres autour de l'ingénieur.
Surcharge	Coût	2 unités d'énergie
	Jet	Intelligence + Technologie + Générateur
	Succès	Succès x Cellules / 2 x succès dégâts au bouclier. Succès > Cellules : bouclier cinétique détruit. Succès > 2 x Cellules : bouclier et cellules détruits. Cible IV/IA : elle est détruite.
	Portée	10 mètres par cellule de l'armure de l'ingénieur.
Interférences électroniques	Coût	1 énergie / round
	Jet	Intelligence + Technologie + Brouilleur
	Succès	La cible subit un malus de Succès sur tous les jets liés à l'utilisation d'un équipement électronique. Si la cible est une IV/IA, le malus s'applique à tous ses jets. Un jet de Astuce + Technologie – Succès permet d'annuler effet.
	Portée	10 mètres par cellule de l'armure de l'ingénieur.
Interférences biotiques	Coût	1 énergie / round
	Jet	Intel. + Techno. + Brouilleur contre Masse + Altération
	Succès	La cible subit un malus de « Succès net » à tous ses jets liés à l'utilisation d'une aptitude biotique.
	Portée	10 mètres par cellule de l'armure de l'ingénieur.

Spécialiste

Portée étendue	La portée des talents technologiques est augmentée de 50 %. L'aire d'effet des brouillages est également augmentée de 50 %.
Recharge-ment rapide	Coût 3 unités d'énergie Jet Astuce + Technologie – Cellules Échec 1 cellule grille. L'ingénieur subit 4 pts de dégâts légers. Succès Le bouclier est entièrement restauré à la fin du round.
Omnitech optimisée	L'omnitech de l'ingénieur dispose de 3 emplacements supplémentaires.
Éco d'énergie	Le niveau max d'énergie passe à 6 Cellules au lieu de 3 x Cellules.
Maître ingénieur	Lors du lancement d'un talent technologique, le seuil de réussite est de 7 au lieu de 8.

Tir de précision

Entraînement	Supprime le malus de 3 à l'utilisation d'un fusil sniper.
Précis. accrue	Double la portée des fusils sniper.
Tir en rafale	Pas de malus de cadence de tir" si vs se à nouveau la même cible.
Rech. rapide	Temps de rechargement diminué de 1. Cumulable avec Vétéran 1.
Visée rapide	Le malus de ciblage initial n'est plus que de 2.

Vétéran

Rech. rapide	Temps de rechargement diminué de 1.
Absorb.+	Malus de dextérité de l'armure diminué de 1.
Perce-armure	Chaque 3 sur un jet d'attaque diminue l'armure de la cible de 1.
Toujours prêt	**Arme à 1 main** : peut saisir une arme à une main fixée à la ceinture et l'utiliser dans le même round sans aucun malus.
	Arme à 2 mains : peut saisir une arme à 2 mains fixée dans le dos et l'utiliser dans le même round (avec un malus de 3 pour ce round).
Double tir	Codte 1 point de Volonté. Permet de réaliser un second tir (avec malus de 2) dans le même round.

Généraux

Code d'honneur	1 point de volonté gratuit pour aider directement un ami, allié ou client. Ne peut pas être utilisé plus de 2 fois par scène.
Concentration	Les malus liés à une distraction sont diminués du niveau en concentr.
Touche à tout	Les malus liés à l'inconvenience
Doué pour...	Peut relancer les 9 sur les jets pour lesquels le personnage est doué.

Sociaux

Charmeur	● Bonus de 1 aux jets sociaux pour lesquels la séduction peut jouer. ●●● Bonus de 2.
Inspirateur	Une fois par session, peut faire un jet de Présence + Commandement. Si le jet réussit, tout allié à porter d'oreille, regagne un point de Volonté.
Réputation	Dans la sphère d'influence désignée, les jets sociaux bénéficient d'un bonus équivalent au niveau dans cet avantage.
Spectre	Bonus de 1 à 3 aux jets sociaux lorsque le perso décline son identité. Se transforme en malus face à des personnes hostiles aux Spectres.
Volonté de fer	Tous les jets sociaux utilisés afin d'essayer de faire changer d'avis le personnage, souffrent d'un malus de 3.

TALENTS - Militaire

Infanterie

Vigilance	Permet d'agir immédiatement après la première action ennemie, sans jet d'embuscade ou d'initiative. Bonus de 3 à l'initiative pour les 3 premiers rounds suivants l'attaque. Si attaque non frontale, bonus de 3 sur jet d'embuscade. Vitesse de déplacement limitée à la marche.
Tir réflexe	Met en joue une zone précise et peut retarder son action afin de réaliser un tir réflexe en réaction à l'action d'un adversaire situé dans la zone surveillée.
Course tactique	Si course ou sprint, les ennemis ont un malus de 2 pour cibler le coureur. Le malus de tir en courant est diminué de 2.
Tir percussif	Tire un projectile volumineux qui inflige des dommages aux barrières et boucliers et qui sonne la cible pour 1 round. Le mod d'armure passe à 3. Cout : 3 munitions. 1 rd de refroidissement, mais tir normal possible.
Seconde peau	Diminue de 1 le malus de Dextérité et de Discrétion de l'armure.

Corps à corps

Désarmement	Lors d'une attaque de mêlée, si Succès à Dextérité de la cible, le personnage peut choisir de désarmer la cible au lieu de la blesser.
Défense multiple	La défense reste constance face à plusieurs adversaires.
Attaque défensive	Dans un même round, peut réaliser une attaque avec un malus de 2 et une esquive ou une parade. Ne fonctionne que contre une seule cible.
Plus de coups	Bagarre : 1 attaque supplémentaire / round par point de dex > 2. Malus cumulatif de 1 à chaque attaque supplémentaire. Arme blanche : 1 attaque supplémentaire / round par point de dex > 3. Malus cumulatif de 2 à chaque attaque supplémentaire.
Défense	Défense réduite à 0.
Cout	1 point de Volonté.
Intouchable	Le personnage bénéficie d'un bonus de « Dextérité - 2 » à la Défense, mais souffre d'un malus de 2 à toutes les attaques. Les adversaires souffrent d'un malus de « Dextérité du perso - 1 » pour le cibler.

Tueur de l'ombre

Fantôme	Pour voir le perso camouflé : malus à la perception augmenté de 2.
Camouflage étendu	Coût 1 énergie / scène. Jet Astuce + Technologie + Camouflage - Masse de la cible. Succès Camouflage inutilisable durant 30 secondes. Succès Perso et la cible sont camouflés. Vitesse limitée à la marche. Jet de discrétion pour le perso et la cible.
Attaque vicieuse	Si dégâts ≥ Vitalité de la cible sur une attaque surprise à l'arme blanche et réussite d'un jet de Force + Bagarre – Force de la cible, l'attaque suivante est une réussite automatique causant dégâts max de l'arme et ignorant l'armure.
Meurtre silencieux	Si une cible est tuée avec Attaque vicieuse sans rater aucun jet, le meurtre est totalement silencieux.
Tueur fantôme	Coût Camouflage passe à 1 énergie / round. Jet Astuce + Technologie Échec Camouflage grille. Inutilisable jusqu'à réparation. Succès Le camouflage n'est plus désactivé durant une attaque, ni lorsque le personnage est touché.

Physique

Guérison rapide	Pour le soin naturel, peut réaliser 2 jets de Vitalité par jour au lieu d'un.
Œil de lynx	●●● Bonus de 1 aux jets de perception liés à la vu. ●●●● Armure de niveau 1. ●●●●● Bonus de 2 aux jets de perception liés à la vu.
Peau de fer	Dispose d'une armure de niveau 1 contre les dégâts légers.
Réflexes rapides	Ajoute le niveau de l'avantage au score d'initiative.
Résistance aux radiat.	Tous les jets de résistance aux radiations bénéficient d'un bonus égal à 2 fois le niveau de l'avantage.
Résistance aux toxines	Tous les jets de résistance aux poisons et toxines bénéficient d'un bonus de 4.
Sprinteur	Lors d'une course ou d'un sprint, la vitesse est augmentée du niveau de cet avantage.
Vitalité Krogane	Personnage qui n'a plus de PV tombe KO pour 2 rounds; puis peut se relever sans malus. Les dégâts sont retranchés de la Vitalité Krogane.

Physique

Ambidextrie	Pas de malus si utilisation de la « mauvaise main ».
Armure naturelle	●●●● Armure de niveau 1. ●●●●●●● Armure de niveau 3.
Cascadeur	Bonus de 2 sur tous les jets de pilotage pour effectuer une manœuvre risquée ou difficile.
Casse-cou	Lors d'une action dangereuse, bonus de 1. Ne se cumule pas avec Cascadeur.
Deux armes	Peut viser 2 cibles différentes dans le même round, avec une arme dans chaque main. Défense tombe à 0, second tir avec un malus de 1 sur le jet d'attaque et de 5 à l'initiative.
Équilibriste	Bonus de 3 sur tous les jets permettant d'éviter de tomber.
Evasion	Score de défense augmenté de 1.
Guérison krogane	Peut effectuer un jet de soin toutes les 4 heures. De plus, les blessures aggravées se soignent naturellement.

Mentaux

Mémoire eidétique	●● Se souvient vaguement de tout. Souvenir précis : jet de Intelligence + Résolution – difficulté laissée à l'appréciation du MJ ●●●● Se souvient de tout ce qu'il a vu, entendu ou lu.
Savoir encyclop.	Après un jet de connaissance raté, peut tenter un jet de Intelligence + Astuce sans malus. Réussite : connaissances vagues et lacunaires.
Savoir des anciens	Ajoute le niveau de l'avantage sur les jets de connaissance.
Sens commun	Le meneur peut faire un jet de Astuce + Sang Froid pour aider un joueur qui s'oriente sur une mauvaise piste ou qui est à court d'idées.
Sens du danger	Bonus de 2 sur les jets d'embuscade.
Sens de l'orient.	Ne se perd jamais, trouve les points cardinaux sans aucun repaire.

AVANTAGES

RÈGLES PRINCIPALES

Combat

Initiative	Jet 1 dé + score en Initiative Plus haut résultat commence
Embuscade	Jet (cible) Astuce + Sang-Froid Échec Action perdue. Défense = 0. Succès Malus 3 à l'init. Malus 1 à la déf.
Distance de tir	Critique Aucune pénalité Courte Tir avec malus = 0 Moyenne Tir avec malus = -2 Longue Tir avec malus = -4
Tir visé	Bonus 1 par round passé à viser. Max Bonus ne peut dépasser 3.
Couverture	Ciblage Malus de 1 à 5 pour viser une cible cachée derrière un couvert. Tir Tirer depuis un couvert : Malus de de tir = Malus de ciblage – 1.
Cible mouvante	Marche Malus de visée : 1 dé Footing Malus de visée : Vitesse cible / 4 Course Malus de visée : Vitesse cible / 3 Sprint Malus de visée : Vitesse cible / 2
Multi-cible (arme auto)	Jet 1 jet / cible visée durant la rafale. Malus Pour chaque jet : malus de 3. 2 * (nombre de cibles – 1)
Fusil de précision	Inapte Utilisation sans le talent « Tir de précision » : malus de 3.
	Malus Malus de 4 à chaque nouveau tir. Ce malus baisse de 2 par round passé à viser une même cible.
Objet lancé	Portée Portée courte = Force + Dextérité + Athlétisme – 4 * Masse de l'objet lancé. Prendre de l'élan est obligatoire pour atteindre une longue portée.
	Jet Dextérité + Athlétisme
	Succès Dégâts d'impact : succès traités comme pour une arme à feu. Dégâts de zone : succès utilisés dans table de proximité ci-contre.

Corps à corps

Esquive	Défense doublée.
Force	Aucune autre action possible.
Parade	Arme blanche ajoutée à la défense. Aucune autre action possible.
Attaque totale	Défense ajoutée au jet d'attaque.
Multiples attaquants	Défense tombe à 0. Défense diminue de 1 après chaque attaque subie durant un même round.

Biotique

Portée	Base Résolution * 20 mètres.
Chargement	Au delà Malus de 1 par tranche de 20m.
	0 point Lancement immédiat avec bonus de à l'initiative.
	1 point Lancement normal, sans bonus ni malus à l'initiative.
	2 points Lancement normal, durant le round suivant.
Surcharge	Etc... 1 round de retard / point suppl.
	Critère Ego accumulé > Intégration
	Jet Vitalité + Masse – (ézo accumulé en surcharge * Potence)
	Échec 2 pt dégâts aggravé / point en surcharge + perte de conscience.
	Succès Désagréments physiques.
	Critique Aucun désagrément.

Soins

Blessure	Légères	Aggravées
Soin		
Naturel	1 fois par jour : jet de Vitalité soigne 1 blessure	-
Médigel	-	1 blessure / dose Max: 2 par combat Ne peut soigner plus de « Masse » blessures
Médecine	-	1 fois par combat : Intell. + Médecine Chaque succès : 1 aggr. --> 1 légère
Chirurgie	-	1 fois par jour : Intelligence + Médecine Chaque succès : 1 aggravée --> 1 légère

Armes

Type	Jet d'attaque	Jet de dégâts
Blanches Mains nues	Dextérité + Comp. – Défense	Succès
Armes à feu	Dextérité + Arme à feu	1-2 : jet normal 3-4 : jet modifié 5 : dégâts max.
Armes auto	Dext. + Arme à feu + Bonus auto	Lance Succès dés

Table de proximité (objets lancés)

Succ.	< 5 m	< 10 m	< 20 m	< 40 m	< 80 m
1	1d3-1	1d5-1	1d6-1	1d8-1	1d12-1
2	1d3-1	1d4-1	1d5-1	1d6-1	1d10-1
3	1d2-1	1d3-1	1d4-1	1d5-1	1d8-1
4	0	1d2-1	1d3-1	1d4-1	1d6-1
5	0	0	1d2-1	1d3-1	1d4-1

Déplacement

	Vitesse (mètres / round)	Malus aux actions
Marche	Vitesse / 3	0
Footing	Vitesse / 2	2
Course	Vitesse	4
Sprint	2 * Vitesse	6

Dégâts

Base	Modifiés	Maximum
1D3	1D2 + 1	3
1D4	1D2 + 2	4
1D6	1D3 + 3	6
1D8	1D4 + 4	8
1D10	1D5 + 5	10
2D4	1D4 + 4	8
2D6	1D6 + 6	12
2D8	1D8 + 8	16

Masses

Valeur	Kg
0	< 1
1	1 – 10
2	10 – 30
3	30 – 65
4	65 – 120
5	120 – 200
6	200 – 300
7	300 – 500
8	500 – 800
9	800 – 1500
10	1500 – 2500
12	2500 – 4000
13	4000 – 7000

Piratage

Distance	Moins de 100m de la cible.
Jet	Jet Intel + Interf. – Réso. de la cible
	Succès Accumule des succès.
	Echec Jet d'IV de la cible.
	Réussite Succès cumulés ≥ Intégrité cible.
Exemples de Résolution	4 Local à balais.
	8 Maison, terminal, IV civile.
	9 Porte sécurisé, IV milit. basique.
	10 IV militaire, réseau extranet.
	12 Réseau militaire.
Exemples d'intégrité	1 à 2 Système civil basique.
	3 à 4 Système civil standard.
	5 à 8 Civil complexe, militaire. basique
	9 à 14 Militaire standard.
	15 à 20 Militaire complexe.

Camouflage

Durée	Cessées rounds
Rechargem.	3 rounds
Repérer un personnage camouflé	Jet Perception – grade du module Contre Dextérité + Discrétion
	Bonus (au jet de perception) Immobile : 0 Marche / footing :+2 Course / sprint :+4 Attaque :+5
Recherche active	Bonus 1 à la perception / round.
Personnage repéré	Max Bonus ne peut dépasser 3.
Personnage touché	Peut être attaquée avec un malus de 3.
	Camouflage désactivé.

Divers

Bouclier	Coût de recharger : 3 unités d'énergie.
Mauvaise main	Malus de 2 sur le jet associé.
Change-ment d'arme	Saisir arme à 1 main : immédiat, malus de 2 sur jet d'attaque lors du premier tir. Saisir arme à 2 mains : coûte 1 round; 1er tir possible au round suivant, sans malus.

Biotique - TALENTS

Psychokinésie

Élévation (Maintenu)	Aide d'effet	1 mètre / point en Altération
	Jet	Altération + Psychokinésie - masses dans l'aire d'effet
	Succès	Cibles flottent avec un malus de 3 à toutes leurs actions.
	Maintien	(Masses affectées / 3) pts d'éro / rd après le 1er rd
Télékinésie (Maintenu)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Intégration + Psychokinésie - masse de la cible
	Succès	La cible se déplace selon la volonté du biotique. Vitesse max : « Résolution + succès » mètres / round.
	Maintien	Masse de la cible / 3) pts d'éro / rd après le 1er rd
Lévitation (Persistant)	Aide d'effet	1 mètre / point en Intégration
	Jet	Intégration + Psychokinésie - masses dans aire d'effet
	Succès	Tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet se met à léviter. Malus de 3 à toutes les actions.
	Durée	Potence rounds / points d'éro chargés
Manipula-tion (Maintenu)	Aide d'effet	1 ou 2 cibles
	Jet	Intégration + Psychokinésie - masses des cibles
	Succès	Le biotique agit sur les objets ciblés 5 fois moins vite que lors d'une manipulation normale.
	Critique	Masse de manipulation + 2 fois plus lent que la normale
	Maintien	(Masse des cibles / 3) pts d'éro / rd après le 1er rd
Singularité (Persistant)	Aide d'effet	0,5 mètre / point en Intégration.
	Jet	Intégration + Psychokinésie
	Succès	Tous les objets dans l'aire d'effet dont Masse ≤ Succès + 2 sont attirés. Ils subissent un malus de 5 à toutes leurs actions physiques et Succès dégâts légers / round.
	Durée	Potence rounds / points d'éro chargés
Vortex (Maintenu)	Aide d'effet	2 mètres / point en Intégration
	Jet	Intégration + Fortification
	Succès	Crée autour du biotique une sphère de diamètre 2m par point en Intégration. Cibles à l'intérieur du vortex, dont Masse x Succès, subissent un malus de 2 x Succès à Dext. et Force. leur vitesse est réduite de 2 x Succès.
	Critique	Les cibles doivent faire à chaque round un jet de Dextérité + Force – Succès pour ne pas tomber.
	Maintien	3 points d'éro / round après le 1er round

Tachykinésie

Saut Biotique (Explosif)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Dextérité + Athlétisme + Tachykinésie – Masse du biot.
	Succès	Le biotique effectue un saut d'une hauteur maximum de 4 x Succès mètres. Le double en longueur.
Projection (Explosif)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Altération + Tachykinésie – Masse de la cible
	Succès	Cible projetée à 4 x Succès mètres et subit 3 x Succès dégâts légers (mod. x 2) si elle rencontre un obstacle.
	Critique	Modificateur d'armure passe à +1.
Chute biotique (Explosif)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Altération + Tachykinésie – Masse de la cible
	Succès	Cible projetée au sol et subit 4 x Succès dégâts légers (mod. x 1). Succès rounds pour se relever.
	Critique	Dégâts passent à 6 x Succès.
Lasso (Explosif)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Intégration + Tachykinésie – Masse de la cible
	Succès	Cible projetée à l'endroit souhaité. Si elle percute une surface dure : subit 3 x Succès dégâts légers (mod x 2).
	Critique	Le biotique peut effectuer une autre action durant le round à -10 d'initiative.
Détonation (Explosif)	Aide d'effet	1 mètre / point en Altération
	Jet	Altération+ Tachykinésie
	Succès	Les objets dans l'aire d'effet dont Masse ≤ Succès, sont projetés à 2 x Succès mètres et subissent 2 x Succès dégâts légers (mod x 2) s'ils rencontrent un obstacle.
	Critique	Modificateur d'armure passe à +1
Déflagration (Explosif)	Aide d'effet	1 mètre / point en Altération
	Jet	Altération + Tachykinésie
	Succès	Les objets dans l'aire d'effet dont Masse ≤ Succès, sont projetés à 2 x Succès mètres et subissent 2 x Succès dégâts légers (mod x 2) s'ils rencontrent un obstacle.
	Critique	Modificateur d'armure passe à +1
Déchirure (Explosif)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Altération + Destruction – Masse de la cible
	Succès	La cible subit succès dégâts agravés.
	Critique	Les protections biotiques sont désactivées. L'électrocinage dans l'aire d'effet est détruite.
Tempête (Maintenu)	Aide d'effet	1 mètre / point en Altération
	Jet	Altération + Destruction
	Succès	Crée un champ à l'endroit souhaité par le biotique. Les cibles dans l'aire d'effet, dont Masse ≤ Succès + 2, subissent 1 point de dégâts agravés par round et un malus de 3 à Dextérité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche.
	Critique	Les dégâts passent à 2 points par round.
	Maintien	1 point d'éro / round après le 1er round
Orbe (Persistant)	Aide d'effet	1 mètre / point en Intégration
	Jet	Intégration + Destruction
	Succès	Crée une orbe à l'endroit souhaité par le biotique. Les cibles dans l'aire d'effet, dont Masse ≤ Succès + 1, subissent 1 point de dégâts agravés par round et un malus de 3 à Dextérité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche.
	Critique	Le biotique peut effectuer une autre action durant le round à -10 d'initiative.
	Durée	Potence rounds / points d'éro chargés

Amplification

Puissance (Explosif)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Jet de l'action à réaliser (charge obligatoire en puiss.)
	Succès	L'attribut Force est augmenté de « points d'éro chargés x Potence » pour l'action réalisée.
Structure biotique (Persistant)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Intégration + Amplification – Masse du biotique
	Succès	Les dégâts encaissés sont divisés par 2.
	Critique	Les dégâts encaissés sont divisés par 3.
	Durée	2 x Potence rounds / points d'éro chargés
Charge biotique (Explosif)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Dext. + Altération + Amplification - Masse du biotique
	Succès	Cible peut faire jet de Dext. - 3 x Succès pour éviter d'être percutée. Si percutée, reçoit 3 x Succès dégâts légers (mod x2). Biotique subit la moitié des dégâts. Cible doit réussir un jet de Force + Masse de la cible – Masse du biot. - Succès pour ne pas tomber.
	Critique	Au contact, le biotique peut porter une attaque avec un malus de 10 à l'initiative.
Célérité (Persistant)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Résol. + Intégrat. + Amplification - Masse du biotique
	Succès	Vitesse de base du biotique augmentée de 50 %, défense augmentée de 1, dégâts réalisés au corps-à-corps augmentés de 2, bonus de 4 à l'initiative.
	Critique	Tous les bonus sont doublés.
	Durée	Potence rounds / points d'éro chargés
Nova (Explosif)	Aide d'effet	2 mètres / point en Altération
	Jet	Altération + Amplification
	Succès	Les objets dans l'aire d'effet dont Masse ≤ 2 x Potence sont projetés à 2 x Succès mètres. 2 x Succès dégâts légers (mod x 2) si l'objet rencontre un obstacle.
	Critique	Modificateur d'armure passe à +1.

Fortification

Bastion (Maintenu)	Aide d'effet	1,5 mètre / point en Intégration
	Jet	Intégration + Fortification
	Succès	Crée autour du biotique un dôme de diamètre 1,5m par point en Intégration. Jet de Force + Masse – 3 x Succès pour le pénétrer. Si élan, bonus de Vitesse / 3 pour pénétrer le dôme. Il est impossible de déplacer le dôme.
	Maintien	1 point d'éro / round après le 1er round
Barrière (Persistant)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Intégration + Fortification
	Succès	Crée une barrière de 5 x Succès pnts.
	Critique	La durée de vie de la barrière est doublée.
	Durée	2 x Potence rounds / points d'éro chargés
Stase (Persistant)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Intégration + Fortification – Masse de la cible
	Succès	La cible est figée par la stase mais dispose d'une armure de 15. Elle peut tenter un jet de Astuce + Force - 4 x Succès / round pour sortir du champ.
	Critique	La durée de l'effet est doublée.
	Durée	Potence rounds / points d'éro chargés
Vortex (Maintenu)	Aide d'effet	2 mètres / point en Intégration
	Jet	Intégration + Fortification
	Succès	Crée autour du biotique une sphère de diamètre 2m par point en Intégration. Cibles à l'intérieur du vortex, dont Masse x Succès, subissent un malus de 2 x Succès à Dext. et Force. leur vitesse est réduite de 2 x Succès.
	Critique	Les cibles doivent faire à chaque round un jet de Dextérité + Force – Succès pour ne pas tomber.
	Maintien	3 point d'éro / round après le 1er round
Dôme (Maintenu)	Aide d'effet	1,5 mètre / point en Intégration
	Jet	Intégration + Fortification
	Succès	Crée autour du biotique un dôme de diamètre 1,5m par point en Intégration. Résiste lui-même aux projectiles entrants de 3 x Succès. Augmente les dégâts des projectiles sortants de Succès. Jet de Force + Masse – Succès pour pénétrer le dôme.
	Maintien	1 point d'éro / round après le 1er round

Destruction

Écrasement (Maintenu)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Altération + Destruction – Masse de la cible
	Succès	La cible est immobilisée et subit 3 x Succès dégâts légers par round. Elle peut tenter un jet de Astuce + Force - 2 x Succès pour sortir du champ.
	Critique	Malus à Dextérité et Force qui augmente de 1 / round.
	Maintien	Masse de la cible / 3) pts d'éro / rd après 1er rd.
Détonation (Explosif)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Altération + Destruction
	Succès	Si Succès ≥ Succès réalisés lors de la création des champs visés, ils sont détruits. La cible subit Succès dégâts légers.
Déchirure (Explosif)	Aide d'effet	1 cible
	Jet	Altération + Destruction – Masse de la cible
	Succès	La cible subit succès dégâts agravés.
	Critique	Les protections biotiques sont désactivées. L'électrocinage dans l'aire d'effet est détruite.
Orbe (Persistant)	Aide d'effet	1 mètre / point en Altération
	Jet	Altération + Destruction
	Succès	Crée un champ à l'endroit souhaité par le biotique. Les cibles dans l'aire d'effet, dont Masse ≤ Succès + 1, subissent 1 point de dégâts agravés par round et un malus de 3 à Dextérité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche.
	Critique	Le biotique peut effectuer une autre action durant le round à -10 d'initiative.
	Durée	Potence rounds / points d'éro chargés

Magister

Portée étendue	Etend la portée de base des aptitudes biotiques à « 30 x Résolution » mètres.
Résistance à la charge	Caractéristique « Charge max » augmentée de 1.
Pot. accrue	Caractéristique « Potence » augmentée de 1.
Maîtrise des charges	Permet lors du chargement d'une aptitude créant un champ persistant, de choisir d'utiliser des charges afin d'augmenter la puissance de l'aptitude.
Maître biotique	Lors du lancement d'une aptitude biotique, le seuil de réussite est de 7 au lieu de 8.