



MASS EFFECT NOUVELLE GÉNÉRATION



TALENTS - Technologie

Puisissance	
	Coût 1 unité d'énergie
	Jet Dexterité + Technologie – Défense de la cible.
Frappe choc	Succès Augmente les dégâts de 2 sur les cibles biologiques et de 3 sur les cibles synthétiques.
	Cibles biologiques doivent faire un jet de Vitalité – 1. Si échec : étourdi pour 1 round.
	Critique Echec sur jet de vitalité : étourdi pour 6 – Vitalité rounds.
	Coût 1 unité d'énergie / round
Armure renforcée	Jet Astuce + Technologie – Niveau de l'armure.
	Échec L'ingénieur subit 3 dégâts légers (brûlure).
	Succès Augmente le facteur d'armure de Succès (max 3)
	Durée Jusqu'à désactivation
	Coût 1 unité d'énergie
	Jet Dexterité + Technologie – Défense de la cible.
Lasso	Succès La cible ne peut plus faire aucun mouvement.
	Cible biologique : subit 1 dégât aggravé / round.
	Cible synthétique : subit 2 dégâts aggravés / round.
	Jet de Force pour se libérer du lasso.
	Durée 3 rounds
	Portée 3 mètres
	Coût 3 unités d'énergie
	Jet Dexterité + Technologie
Foudre	Succès Tous les objets dans un rayon de 2 x Succès mètres autour de l'ingénieur subissent Cellules + 1 – Masse de l'objet dégâts aggravés.
	Les dégâts sont doublés sur les cibles synthétiques.
	Coût 5 unités d'énergie
	Jet Astuce + Technologie
	Échec Bouclier désactivé
Black-out	Succès Tous les équipements électroniques situés dans l'aire d'effet tombent en panne.
	Les geth ne tombent pas en panne mais subissent un malus égal à « énergie restant dans le bouclier / 5 » à toutes leurs actions.
	Durée Succès rounds
	Aide d'effet Énergie du bouclier / 2 mètres.

Infanterie	
	Permet d'agir immédiatement après la première action ennemie, sans jet d'embuscade ou d'initiative. Bonus de 5 à l'initiative pour les 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	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 traverse les barrières et boucliers et qui sonne la cible pour 1 round. Le mod d'armure passe à 3.
Seconde peau	Coût : 3 munitions. 1 rd de refroidissement, mais tir normal possible.
	Diminue de 1 le malus de Dexterité et de Discretion de l'armure.

TALENTS - Militaire

Mentaux	
	●● Se souvent vaguement de tout. Souvent précis : jet de Intelligence + Résolution – difficulté laissée à l'appréciation du MJ
Mémoire eidétique	●●●● Se souvent du moindre détail sans aucun jet.
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.
Sans 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 cours 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.

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 ennemis synthétiques sont augmentés de Générateur / 2 points.
	Coût 2 unités d'énergie
	Jet Dexterité + Technologie + Centrale à plasma
Cryo-blast	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. Vitesse diminuée de 2 x succès.
	Ne traverse pas les boucliers, ni les barrières.
	Portée 8 / 15 / 30 mètres
	Durée 2 rounds
	Coût 2 unités d'énergie
	Jet Dexterité + Technologie + Centrale à plasma
Inclination	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
	Coût 3 unités d'énergie
	Jet Intel. + Techno. contre Vital. + Masse
Choc neural	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 dépendant un point de volonté.
	Portée 10 mètres par cellule de l'armure de l'ingé
	Coût 4 unités d'énergie
	Jet Dexterité + Technologie + Centrale à plasma
Brasier	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

Corps à corps	
Désarmement	Lors d'une attaque de mêlée, si Succès ≥ Dexterité de la cible, le personnage peut choisir de désarmer la cible au lieu de la blesser.
Défense multiple	La défense reste constante 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.
Pile 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 réduite à 0.
	Coût : 1 point de Volonté.
Intouchable	Le personnage bénéficie d'un bonus de « Dexterité - 2 » à la Défense, mais souffre d'un malus de 2 à toutes les attaques. Les adversaires souffrent d'un malus de « Dexterité du perso - 1 » pour le cibler.

Physique	
Ambidextre	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.
Évasion	Score de défense augmenté de 1.
Guerison	Peut effectuer un jet de soin toutes les 4 heures.
Guérison Krogame	De plus, les blessures aggravées se soignent naturellement.

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
	Coût 4 unités d'énergie
Bouclier amplifié	Jet Astuce + Technologie + Générateur
	Échec Le bouclier tombe et 1 cellule grille.
	Succès Le bouclier remonte à sa puissance max + 3 x Succès. Il tombe obligatoirement après Générateur rounds.
	Durée Générateur rounds.
Armure électifiée	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
	Coût 1 unité d'énergie / round
Régénération	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	Jet Variable
	Succès Intelligence + Technologie + Générateur par allié aidé. Malus de 2 pour chaque allié supplémentaire.
	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 : Dexterité du méca + Technologie.
Programmation basique	Permet de programmer 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 : Dexterité du méca + Technologie
Programmeon Avancée	Jet d'attaque : Dexterité du méca + Technologie – 2
	Programme un drone pour qu'il reconnaisse seul les alliés et ennemis. L'engin doit réussir IV + Succès pour ne pas faire erreur sur une cible.
	Jet : Intelligence + Interface

Tueur de l'ombre	
Fantôme	Pour voir le perso camouflé : malus à la perception augmenté de 2.
	Coût 1 énergie / scène.
Camouflage étendu	Jet Astuce + Technologie + Camouflage - Masse de la cible.
	Échec 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.
	Coût Camouflage passe à 1 énergie / round.
	Jet Astuce + Technologie
Tueur fantôme	Échec Camouflage grille. Inutilisable jusqu'à réparation.
	Succès Le camouflage n'est plus désactivé durant une attaque, ni lorsque le personnage est touché.

Physique	
Guerison rapide	Pour le soin naturel, peut réaliser 2 jets de Vitalité par jour au lieu d'un.
Ceil de lynx	●● Bonus de 1 aux jets de perception liés à la vu.
	●●●● 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	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 Krogame.
Krogame	

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 du Communicateur ≤ Succès.
	Aire d'effet 10 x Brouilleur x énergie utilisée mètres autour de l'ingé.
Camouflage des signaturs	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.
	Coût 2 unités d'énergie
	Jet Intelligence + Technologie + Générateur
Surcharge	Succès Succès ≤ 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.
	Coût 1 énergie / round
	Jet Intelligence + Technologie + Brouilleur
Interférences électroniques	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.
	Coût 1 énergie / round
	Jet Intel. + Techno. + Brouilleur contre Masse + Altération
Interférences biotiques	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 %.
	Coût 3 unités d'énergie
Recharge-ment rapide	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.
Omni-tech optimisée	L'omni-tech de l'ingénieur dispose de 3 emplacements supplémentaires.
Éco d'énergie	Le niveau max d'énergie passe à 4 x 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 Précé. acoute	Supporte le malus de 3 à l'utilisation d'un fusil sniper.
Tir en rafale	Pas de malus de ciblage après 1 ^{er} tir si vise à nouveau la même cible.
Rech. rapide	Temps de rechargement diminué de 1. Cumulable avec Vétérain 1.
Visée rapide	Le malus de ciblage initial n'est plus que de 2.

Vétérain	
Rech. rapide	Temps de rechargement diminué de 1.
Atsance	Malus de dextérité de l'armure diminué de 1.
Perce-armure	Chaque 0 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	Coût 1 point de Volonté. Permet de réaliser un second tir (avec malus de 2) dans le même round.

Généraux	
Code	1 point de volonté gratuit pour aider directement un ami, allié ou client.
Concentration	Ne peut pas être utilisé plus de 2 fois par scène.
Touché à tout	Les malus liés à une distraction sont diminués du niveau en conceant.
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. S'il le 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 décide son identité. Se transforme en malus face à des personnes hostiles aux Spectres.
Volonté de fer	Tous les jets sociaux utilisés afin d'éssayer de faire changer d'avis le personnage, souffrent d'un malus de 3.

AVANTAGES

MASS

€FFECT

NOUVELLE ÈRE

VL1

RÈGLES PRINCIPALES

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

Corps à corps	Défense doublée. Aucune autre action possible. Arme blanche ajoutée à la défense. Aucune autre action possible.
Parade	Défense s'ajoute au jet d'attaque.
Attaque totale	Défense tombe à 0.
Multiples attaquants	Défense diminue de 1 après chaque attaque subie durant un même round.
Biotique	Base Résolution * 20 mètres. Au delà Matus de 1 par tranche de 20m. de 8 à l'initiative.
Portée	0 point Lancement immédiat avec bonus de 8 à l'initiative.
Chargement	1 point Lancement normal, sans bonus ni malus à l'initiative. 2 points Lancement normal, durant le round suivant. Etc... 1 round de retard / point suppl.
Surcharge	Critère Ezo accumulé > Intégration en surcharge * Potence) Échec 2 pt degaits aggravé / point en surcharge + perte de conscience. Succès Désagréments physiques. Critique Aucun désagrément.

Soins	Blessure	Légères	Aggravées
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 jour : Intelligence + Médecine Chaque succès : 1 aggravé → 1 légère	1 fois par jour : Intelligence + Médecine Chaque succès : 1 aggravé → 1 légère
Chirurgie	-	-	-

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

Table de proximité (cibles lancées)	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)	Matus aux actions
Marche	Vitesse / 3	0
Footing	Vitesse / 2	2
Course	Vitesse	4
Sprint	2 * Vitesse	6

Dégâts	Base	Modififs	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	Succès Intel + Interf. – Réso. de la cible Échec Jet d'IV de la cible.	
Exemples de Résolution	Réussite Succès cumulés ≥ Intégrité cible. 4 Local à balais. 6 Maison, terminal, IV civile. 8 Porte sécurisée, 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	Cellules rounds
Rechargem.	3 rounds.	
Repérer un personnage camouflé	Jet Perception – grade du module contre Dexterité + Discretion Bonus Immobil. : 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.	

Divers	Bouclier	Coût de rechargement : 3 unités d'énergie.
Mauvaise main	Matus de 2 sur le jet associé.	
Changement d'arme	Saisir arme à 1 main : immédiat, malus de 2 sur jet d'attaque lors du premier tir. Saisir arme à 2 mains : coté 1 round. 1 ^{er} tir possible au round suivant, sans malus.	

Psychokinésie	Élévation	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) pis d'ézo / rd après le 1 ^{er} rd
(Maintien)	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)	Maintien (Masse de la cible / 3) pis d'ézo / rd après le 1 ^{er} rd 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 avec un malus de 3 à toutes les actions. Durée Potence rounds / points d'ézo chargés	
(Persistant)	Manipulation 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 Vitesse de manipulation = 2 fois plus lent que la normale Maintien (Masse des cibles / 3) pis d'ézo / rd après le 1 ^{er} rd 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'ézo chargés	
(Persistant)	Singularité Aide d'effet 1 point en Altération Jet Altération + Tachyokinésie – Masse du biot. Succès Le biotique effectue un saut d'une hauteur maximum de 4 x Succès mètres. Le double en longueur. Aide d'effet 1 cible Jet Altération + Tachyokinésie – 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.	
(Exposif)	Projection Aide d'effet 1 cible Jet Altération + Tachyokinésie – 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.	
(Exposif)	Chute biotique Aide d'effet 1 cible Jet Altération + Tachyokinésie – 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.	
(Exposif)	Lasso Aide d'effet 1 cible Jet Intégration + Tachyokinésie – Masse de la cible Succès Cible projetée à l'endroit souhaitée. Si elle percute une surface dure : subit 3 x Succès dégâts légers (mod x 2). Le biotique peut effectuer une autre action durant le même round à -10 d'initiative.	
(Exposif)	Déflagration Aide d'effet 1 mètre / point en Altération Jet Altération + Tachyokinésie 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	

Amplification	Puissance 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'ézo chargés x Potence » pour l'action réalisée.	
(Exposif)	Structure biotique Aide d'effet Le biotique 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'ézo chargés	
(Exposif)	Charge biotique Aide d'effet Le biotique Jet Dext. + Altération + Amplification - Masse du biotique Succès Cible peut faire le de Astuce + Dext. - 3 x Succès pour éviter d'être percutee. Si percutee, 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. Au contact, le biotique peut porter une attaque avec un malus de 10 à l'initiative.	
(Persistant)	Célérité 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'ézo chargés	
(Exposif)	Nova 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 Aide d'effet 1.5 mètre / point en Intégration Jet Intégration + Fortification Succès Créé 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'ézo / round après le 1 ^{er} round Aide d'effet Le biotique Jet Intégration + Fortification Succès Créé une barrière de 5 x Succès points. Critique La durée de vie de la barrière est doublée. Durée 2 x Potence rounds / points d'ézo chargés	
(Persistant)	Stase 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'ézo chargés	
(Maintien)	Vortex Aide d'effet 2 mètres / point en Intégration Jet Intégration + Fortification Succès Créé autour du biotique une sphère de diamètre 2m par point en Intégration. Cibles à l'intérieur du vortex, dont Masse ≤ Succès, subissent un malus de 2 x Succès à Dext. et Force, leur vitesse est réduite de 2 x Succès. Les cibles doivent faire à chaque round un jet de Dexterité + Force – Succès pour ne pas tomber. Maintien 1 point d'ézo / round après le 1 ^{er} round Aide d'effet 1.5 mètre / point en Intégration Jet Intégration + Fortification Succès Créé autour du biotique un dôme de diamètre 1.5m par point en Intégration. Réduit les dégâts des projectiles entrants de 3 x Succès. Augmente les dégâts des projectiles sortants de Succès. Jet de Force + Masse – Succès pour pénétrer le dôme. 1 point d'ézo / round après le 1 ^{er} round	

Destruction	Écrasement 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 Matus à Dexterité et Force qui augmente de 1 / round. Maintien (Masse de la cible / 3) pis d'ézo / rd après 1 ^{er} rd 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.	
(Exposif)	Déchirure Aide d'effet 1 cible Jet Altération + Destruction – Masse de la cible Succès La cible subit succès dégâts aggravés. Critique Les protections biotiques sont désactivées. L'électronique dans l'aire d'effet est détruite.	
(Exposif)	Tempête Aide d'effet 1 mètre / point en Altération Jet Altération + Destruction Succès Créé 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 aggravés par round et un malus de 3 à Dexterité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche. Critique Les dégâts passent à 2 points par round. Maintien 1 point d'ézo / round après le 1 ^{er} round Aide d'effet 1 mètre / point en Intégration Jet Intégration + Destruction Succès Créé 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 aggravés par round et un malus de 3 à Dexterité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche. Critique Les dégâts passent à 2 points par round. Durée Potence rounds / points d'ézo chargés	
(Persistant)	Orbe Aide d'effet 1 mètre / point en Intégration Jet Intégration + Destruction Succès Créé 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 aggravés par round et un malus de 3 à Dexterité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche. Critique Les dégâts passent à 2 points par round. Durée Potence rounds / points d'ézo chargés	
Magister	Portée étendue Étend la portée de base des aptitudes biotiques à « 30 x Résolution » mètres.	
Résistance à la charge	Caractéristique « Charge max » augmentée de 1.	
Pot. accue	Caractéristique « Potence » augmentée de 1.	
Maitrise des charges	Permet lors du chargement d'une aptitude créant un champ persistant, de croiser 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.	

Biotique - TALENTS