



MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE







TALENTS - Technologie

Puissance

Frappe choc	<p>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 doivent faire un jet de Vitalité – 1. Si échec : étourdi pour 1 round. Critique Échec sur jet de vitalité : étourdi pour 6 – Vitalité rounds.</p>
Armure renforcée	<p>Coût 1 unité d'énergie / round 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</p>
Lasso	<p>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 dégât aggravé / round. Cible synthétique : subit 2 dégâts aggravés / round. Jet de Force pour se libérer du lasso. Durée 3 rounds Portée 3 mètres</p>
Foudre	<p>Coût 3 unités d'énergie Jet Dextérité + Technologie 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.</p>
Black-out	<p>Coût 5 unités d'énergie Jet Astuce + Technologie Échec Bouclier désactivé 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.</p>

Ravage

Tir à impulsions	<p>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.</p>
Cryo-blast	<p>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. Vitesse diminuée de 2 x succès. Ne traverse pas les boucliers, ni les barrières. Portée 8 / 15 / 30 mètres Durée 2 rounds</p>
Incinération	<p>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. - Échec : 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</p>
Choc neural	<p>Coût 3 unités d'énergie Jet Intel. + Techno. + Générat. 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</p>
Brasier	<p>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. - Échec : 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</p>

TALENTS - Militaire

Infanterie

Vigilance	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 factique	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. 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 ≥ 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. Bagarre : 1 attaque supplémentaire / round par point de dex > 2. Malus cumulatif de 1 à chaque attaque supplémentaire.
Pluie de coups	Arme blanche : 1 attaque supplémentaire / round par point de dex > 3. Malus cumulatif de 2 à chaque attaque supplémentaire. 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.

AVANTAGES

Mentaux

Mémoire eidétique	●● Se souvient vaguement de tout. Souvenir précis : jet de Intelligence + Résolution – difficulté laissée à l'appréciation du MJ
Savoir encyclop.	●●●● Se souvient du moindre détail sans aucun jet.
Savoir des anciens	Après un jet de connaissance raté, peut tenter un jet de Intelligence + Astuce sans malus. Réussite : connaissances vagues et lacunaires.
Sens commun	Ajoute le niveau de l'avantage sur les jets de connaissance.
Sens du danger	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 de l'orient.	Bonus de 2 sur les jets d'embuscade.
	Ne se perd jamais, trouve les points cardinaux sans aucun repaire.

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.
Guérison krogane	Peut effectuer un jet de soin toutes les 4 heures. De plus, les blessures aggravées se soignent naturellement.

Blindage

Rempart	<p>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</p>
Bouclier amplifié	<p>Coût 4 unités d'énergie 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.</p>
Armure électrifiée	<p>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</p>
Régénération	<p>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</p>
Régénération de groupe	<p>Coût Variable Jet Intelligence + Technologie + Générateur par allié aidé. Malus de 2 pour chaque allié supplémentaire. Succès 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</p>

Expert mécas

Pilotage de mécas	Permet de piloter les mécas qui nécessitent un pilote. Jet : Dextérité 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 : 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. 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.
Camouflage étendu	<p>Coût 1 énergie / scène. 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.</p>
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	<p>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.</p>

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. ●●●● 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.

Sabotage

Brouillage des communications	<p>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.</p>
Camouflage des signatures	<p>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.</p>
Surcharge	<p>Coût 2 unités d'énergie Jet Intelligence + Technologie + Générateur 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.</p>
Interférences électroniques	<p>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.</p>
Interférences biotiques	<p>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.</p>

Spécialiste

Portée étendue	La portée des talents technologiques est augmentée de 50 %. L'aire d'effet des brouillages est également augmentée de 50 %.
Rechargement rapide	<p>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.</p>
Omnitech optimisée	L'omnitech 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	Supprime le malus de 3 à l'utilisation d'un fusil sniper.
Préc. accrue	Double la portée des fusils 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 Vétéran 1.
Visée rapide	Le malus de ciblage initial n'est plus que de 2.

Vétéran

Rech. rapide	Temps de rechargement diminué de 1.
Aisance	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	<p>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).</p>
Double tir	Coûte 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	Diminue de 1 le malus lié à l'incompétence.
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.

MASS EFFECT

NOUVELLE ÈRE

V1.1

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 Critique	Malus 3 à l'init. Malus 1 à la déf. Aucune pénalité
Distance de tir	Courte	Tir avec malus = 0
	Moyenne Longue	Tir avec malus = -2 Tir avec malus = -4
Tir visé	Bonus Max	1 par round passé à viser. 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
	Footing	Malus de visée : Vitesse cible / 4
	Course Sprint	Malus de visée : Vitesse cible / 3 Malus de visée : Vitesse cible / 2
Multi-cible (arme auto)	Jet	1 jet / cible visée durant la rafale.
	Malus	Pour chaque jet : malus = 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.

Soins

Blessure	Légères	Aggravées
Soin Naturel	1 fois par jour : jet de Vitalité soigne 1 blessure	-
Médigel	-	1 blessure / dose Max: 2 par combat
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

Ne peut soigner plus de « Masse » blessures

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

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

Piratage

Distance	Moins de 100m de la cible.	
Jet	Jet	Intel + Interf. - Réso. de la cible
	Succès	Accumule des succès.
	Échec Réussite	Jet d'IV de la cible. Succès cumulés ≥ Intégrité cible.
Exemples de Résolution	4	Local à balais.
	6	Maison, terminal, IV civile.
	8	Porte sécurisé, IV milit. basique
Exemples d'Intégrité	10	IV militaire, réseau extranet.
	12	Réseau militaire.
	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.

Corps à corps

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

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

Biotique

Portée	Base	Résolution * 20 mètres.
	Au delà	Malus de 1 par tranche de 20m.
	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	Ézo accumulé > Intégration
	Jet	Vitalité + Masse - (ézo accumulé en surcharge * Potence)
	Échec	2 pt dégâts aggravé / point en surcharge + perte de conscience.
	Succès Critique	Désagréments physiques. Aucun désagrément.

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

Camouflage

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

Divers

Bouclier	Coût de rechargement : 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. 1 ^{er} tir possible au round suivant, sans malus.

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. (Masses affectées / 3) pts d'ézo / rd après le 1 ^{er} 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. (Masse de la cible / 3) pts d'ézo / rd après le 1 ^{er} rd
Lévitiation (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 avec un malus de 3 à toutes les actions. Durée Potence rounds / points d'ézo chargés
Manipulation (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 Vitesse de manipulation = 2 fois plus lent que la normale Maintien (Masse des cibles / 3) pts d'ézo / rd après le 1 ^{er} 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'ézo chargés

Tachyokinésie

Saut Biotique (Explosif)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Dextérité + Altération + Tachyokinésie – 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 + 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.
Chute biotique (Explosif)	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.
Lasso (Explosif)	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). Critique Le biotique peut effectuer une autre action durant le même round à -10 d'initiative.
Déflagration (Explosif)	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 (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'ézo chargés x Potence » pour l'action réalisée.
Structure biotique (Persistant)	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
Charge biotique (Explosif)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Dext. + Altération + Amplification - Masse du biotique
	Succès	Cible peut faire jet 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. 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'ézo 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'ézo / round après le 1 ^{er} round
Barrière (Persistant)	Aide d'effet	Le biotique
	Jet	Intégration + Fortification
	Succès	Crée 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
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'ézo 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 ≤ 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 1 point d'ézo / round après le 1 ^{er} 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. 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. Maintien 1 point d'ézo / round après le 1 ^{er} 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'ézo / rd après 1 ^{er} 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 aggravés. Critique Les protections biotiques sont désactivées. L'électronique 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 aggravés par round et un malus de 3 à Dextérité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche. Les dégâts passent à 2 points par round. Critique Les dégâts passent à 2 points par round. Maintien 1 point d'ézo / round après le 1 ^{er} 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 aggravés par round et un malus de 3 à Dextérité et Force. Leur vitesse de déplacement est limitée à la marche. Les dégâts passent à 2 points par round. 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. 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.