

The cover art for the 'Mass Effect: Nouvelle Ère' rulebook features a collage of characters from the Mass Effect universe. At the top center is the towering, metallic figure of the Revenant. To its left is a blue-skinned Asari woman with glowing blue energy emanating from her hand. Below the Revenant is a large, detailed image of a Geth helmet. To the right of the Geth helmet is a Quarian character in full armor, with an 'N7' insignia visible on their chest. In the background on the right is a menacing, red-skinned alien. The bottom right corner features a hexagonal pattern. The title 'MASS EFFECT' is prominently displayed in white, with 'NOUVELLE ÈRE' in a red box below it.

MASS EFFECT

NOUVELLE ÈRE

LIVRE DE RÈGLES





Année galactique 2205.

Voilà maintenant près de vingt ans que s'est achevée la "Guerre du Dernier Cycle", gagnée de haute lutte contre les Moissonneurs par les races constituant la communauté galactique. Depuis des temps immémoriaux, cette race synthétique surgissait du néant tous les 50 000 ans, avec pour seul objectif l'éradication méthodique des races organiques les plus avancées de la Galaxie.

Vingt ans donc que les 4 races les plus influentes lèchent leurs plaies et tentent de remettre la Galaxie en état de marche depuis leur siège au Conseil de la Citadelle : les Asari tout d'abord, influentes et diplomates, les Turiens, farouches et inflexibles, les Galariens, versés dans les sciences et l'espionnage, et enfin les Humains, imprévisibles, ambitieux, mais également les derniers venus sur la scène galactique. D'autres races les y assistent, à divers degrés d'implication : les Krogans, robustes et bagarreurs, les Quariens, survivants et inventifs, ainsi que les Volus, les Hanari, les Elcors, les Butariens, les Drells...

C'est au service du Conseil, et plus précisément du Ministère de la Défense Concilien, que vous officierez comme agent d'une unité G.E.I.S.T. (Groupe d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce), sous la seule autorité d'un Spectre qui ne connaît de juridiction que la sienne. Entouré de compagnons tous experts dans des domaines aussi variés que la biotique, les disciplines militaires, la technologie, l'espionnage, ou encore la diplomatie, votre mission sera d'empêcher à toute force que la Galaxie ne sombre à nouveau dans le chaos, et qu'un événement tel que les Moissonneurs, ou pire encore, ne se reproduise. Pour y parvenir, les moyens à votre disposition seront la seule limite de vos aptitudes sur le terrain, et celles de vos co-équipiers !

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Contributeurs

Nicolas Vanacker, Damien Pinel

Relecture

Paul Le Nouvel, Philippe Avril

ILLUSTRATIONS

Couverture

Création originale de Rekyua

Mise en page

(Outrageusement inspirée du *Shadowrun VS Quick-Start Rules*)

Renaud Lottiaux

Images d'illustration

Livres édités par Bioware

The Art of the Mass Effect Universe, Mass Effect : Invasion

Artistes DeviantArt

Martina « t1na » Stipan, Eddy Shinjuku, Michael Lam, Patryk Olejniczak, Scotchlover, Urbanator, Stealthero, Panchima, Kommandant4298, Alex « Sundragon83 » Figini, Troodon80, Johntesh, Lonefirewarrior, Michael Jansen, Brinx-2, Lootra, Euderion, Efeck, Lovestruck2, Alexander « Redliner91 » Krasnov, Andrew Ryan, HuggyBear742, Otvert, FallenAngelinaYasha et quelques cyber-artistes inconnus...

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier BioWare, Electronics Arts

et toutes les personnes impliquées dans la franchise Mass Effect pour le fantastique travail qu'ils ont réalisé sur la création de l'univers de Mass Effect.

Un immense merci à mes joueurs réguliers

qui m'ont soutenu et ont testé le jeu depuis sa création

Nicolas « *Lenka* » Vanacker, Damien « *Seliana* » Pinel

Anthony « *Skard* » Botrel, Laurent « *Solas* » Cosson, Alexandre « *Ray'Nal* » Garcia Mayans

Un grand merci également au groupe du forum « Rennes Jeux »

qui m'a permis de bénéficier d'un regard neuf sur le jeu et d'améliorer grandement ce document

Paul « *Brax* » Le Nouvel, Philippe « *Liu-Ann* » Avril

Yoann « *Solik* » Garbe, Stéphane « *Valkyria* » Lameul, Guillaume « *Ray'Nal* » Siri

Enfin, merci aux joueurs de la Convention Éclipse qui ont été mes premiers cobayes !

Merci à tous pour votre temps, vos conseils, vos encouragements et votre bonne humeur !

MENTIONS LÉGALES

Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel

inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronics Arts et d'autre part du système de règles World of Darkness 2 édité par White Wolf Publishing.

Mass Effect : Nouvelle Ère n'est ni soutenu par, ni affilié à

Bioware, Electronics Arts ou White Wolf Publishing.

Ce jeu n'a pas été créé à des fins commerciales.



TABLE DES MATIÈRES

BACKGROUND.....	9	Biotique.....	55
Chronologie officielle.....	11	Divers.....	55
Guerre du Dernier Cycle.....	12	Conversion.....	55
Nouvelle ère.....	13	Expérience.....	55
UNIVERS.....	16	RÈGLES.....	56
La galaxie.....	17	Résolution des actions.....	57
La citadelle.....	19	Blessures.....	58
Technologie.....	22	Combat.....	61
La biotique.....	23	Biotique.....	66
ESPÈCES.....	26	Technologie.....	68
Espèces jouables.....	27	Divers.....	71
espèces non jouables.....	35	CARACTÉRISTIQUES.....	72
Espèces primitives.....	40	Attributs.....	73
Espèces disparues.....	40	Compétences.....	74
CLASSES.....	42	Xéno.....	76
Biotique.....	43	Autres.....	76
Soldat.....	44	TALENTS.....	78
Ingénieur.....	45	Biotiques.....	79
Soldat / Biotique.....	46	Militaires.....	85
Soldat / Ingénieur.....	47	Techniques.....	88
Biotique / Ingénieur.....	48	Mentaux.....	94
Civils.....	49	AVANTAGES.....	96
CRÉATION DE PERSONNAGES.....	50	Généraux.....	97
Espèce.....	51	Mentaux.....	98
Niveau de base.....	51	Physiques.....	98
Classe.....	52	Sociaux.....	100
Attributs.....	52	Biotique.....	103
Compétences.....	53	ÉQUIPEMENT.....	104
Talents.....	53	Armes.....	105
Avantages.....	53	Armures.....	110
Spécialités.....	53	Omnitechs.....	112
Xéno.....	54	Plate-forme de combat.....	116
Langues.....	54		
Équipement.....	54		

CHAPITRE 1



BACKGROUND



CHRONOLOGIE OFFICIELLE

Chronologie officielle, telle que présentée dans l'univers créé par BioWare.

Age pré-conciliaire

- **48 000** : Les prothéens, espèce ayant colonisé une majeure partie de la galaxie via les relais cosmodésiques, disparaissent mystérieusement, laissant derrière eux uniquement les ruines de cités jadis prospères et de nombreux artefacts.
- **1900** : Tuchanka, monde d'origine des krogans, entre dans un hiver nucléaire, suite à l'utilisation outrancière d'armes de destruction massive lors d'une guerre planétaire. L'effondrement de la société krogan qui en résulte aboutira à la création de multiples clans rivaux de petites tailles.
- **580** : Après avoir développé le moteur supraluminique (SLM) grâce à la technologie prothéenne, les asari commencent à explorer la galaxie, utilisant comme vecteur les différents relais cosmodésiques à leur portée. Elles finissent par trouver une grande station spatiale perdue dans la nébuleuse du Serpent : « la Citadelle »
- **520** : Les galariens découvrent la citadelle et ouvrent des relations diplomatiques avec les asari.

Age Conciliaire antique

- **500** : **Fondation du conseil de la citadelle.** Les asari et les galariens établissent la Citadelle comme le centre de la communauté galactique, qui sera dirigée par le « Conseil de la Citadelle ».
- **200** : Premier contact entre le conseil et les volus. Création du crédit galactique par ces mêmes volus. Création de l'ambassade volus sur la citadelle.
- **180** : Premier contact entre les butariens et le conseil. Création de l'ambassade butarienne.
- **120** : Premier contact avec les elcors. Création de l'Ambassade elcor sur la citadelle.
- **80** : Premier contact avec les hanari. Création de l'ambassade hanari sur la citadelle.
- **1** : Premier contact avec les quariens. Création de l'ambassade quarienne sur la citadelle.

Age de Guerre et rébellion

1 : **Guerre rachni.** Premier contact avec les rachni, découverts lors d'une expédition visant à activer un relais cosmodésique menant vers un système inconnu. Début de la guerre rachni.

80 : Les galariens utilisent l'espèce krogane qu'ils viennent de découvrir pour faire de leur peuple les soldats du conseil de la citadelle contre les rachni. Début de la stratégie d'éradication des reines et des œufs rachni par les krogans.

300 : Les rachni sont considérés comme éteints. En remerciement de leur aide face aux rachni, le conseil de la citadelle offre aux krogans un nouveau monde Eden pour se développer.

300 à 700 : Les krogans se développent exponentiellement à travers la Galaxie, colonisant de nombreux nouveaux mondes. Les inquiétudes concernant leur rapide expansion engendrent la création des forces SPECiales de Tactique et de REconnaissance (SPECTRE) de la citadelle.

700 : **Rébellion krogane** : Les seigneurs de guerre krogans vétérans issus de la guerre rachni annexent des territoires appartenant aux autres espèces de la citadelle. Attaque de la colonie asari Lusia. Demande de retrait des troupes krogane de cette planète par le Conseil de la citadelle, engendrant un refus des krogans. Attaque préventive des Spectres contre les infrastructures krogans : Début de la Rébellion krogane.

Premier contact entre les turiens et les krogans, qui les attaquent immédiatement. Déclaration de guerre entre les turiens et les krogans. Alliance entre les turiens et le Conseil de la citadelle pour répondre aux attaques kroganes. Dévastation de nombreuses colonies turiennes par les krogans, via des armes de destruction massive. Utilisation par les turiens du génophage (arme biologique développée par les galariens).

700 à 800 : Début du déclin de la population krogane.

800 à 900 : Fin de la Rébellion krogane, bien que des actions d'insurgés krogans aient continué durant les décennies qui suivirent.

Les turiens remplacent peu à peu les krogans dans les missions militaires et de pacification du conseil.



Age d'expansion Concilienne

- 900** : En remerciement de leurs actions lors de la rébellion krogane, les turiens se voient offrir une place au conseil de la citadelle.
- 980** : Création du Ministère de la Défense Concilien (MDC).
- 1400** : Rakhana, monde d'origine des drells, commence à décliner sous la pression d'une industrie croissante et incontrôlée.
- 1600** : Premières rumeurs de l'existence des récolteurs.
- 1895** : **Guerre Geth**. Les geth, machines créées par les quariens, prennent conscience et se révoltent contre leurs créateurs. Les quariens sont rapidement dépassés et quasiment exterminés. Les survivants prennent la fuite à bord d'une immense flotte de vaisseaux hétéroclites : la « Flotte Nomade ». Le conseil craint une attaque massive des geth sur le reste de la galaxie mais il n'en est rien. Les geth s'isolent sur Rannoch.
- 1896** : Le conseil de la citadelle ferme l'ambassade quarienne pour sanctionner les quariens de la menace qu'ils ont fait peser sur la galaxie.
Le conseil promulgue la loi Ershel, qui rend illégal l'utilisation, la production et la recherche sur les IA.
- 2000** : Les hanari découvrent les drells. Leur monde est à l'agonie, et leur espèce, ne disposant pas encore de la technologie spatiale, est menacée d'extinction. Les hanari organisent le sauvetage de 370.000 drells, qu'ils installent sur Kahjé. Les 11 milliards de drells restant périront sur leur planète dans les 30 années suivantes.
- 2148** : Les humains découvrent des ruines prothéennes sur Mars. Ils y découvrent la science des champs à effet de masse et mettent au point le voyage supraluminique.
- 2149** : L'humanité découvre un relais cosmodésique en orbite autour de Pluton. Jon Grissom est le premier humain à traverser un relais cosmodésique. L'humanité commence à explorer la galaxie et à coloniser de nouveaux mondes.
- 2157** : **Guerre du premier contact**. Premier contact entre humains et turiens : guerre du Premier contact. Alors que les turiens préparaient une attaque massive contre l'humanité, le conseil de la citadelle intervint pour apaiser la situation et mettre fin à ce conflit né d'un « malentendu ».
- 2165** : Ouverture d'une ambassade humaine sur la Citadelle. Pour prouver leur volonté d'intégration, les humains renomment officiellement leur système solaire en Hélios et leur lune Sélénée.
- 2170** : Des esclavagistes butariens attaquent la colonie humaine de Mindoir.
- 2171** : Les butariens demandent au conseil de contrôler l'expansion de l'humanité. Le conseil refuse. En réaction, les butariens ferment leur ambassade.

2176 : Durant le Raid skyllien, des pirates et des esclavagistes butariens attaquent Elysium, capitale humaine de la Bordure skyllienne.

2178 : En réponse au Raid skyllien, la flotte de l'Alliance élimine une armée d'esclavagistes de la lune de Torfan

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Chronologie des événements décrits dans les jeux Mass Effect 1, 2 et 3. Cette section détaille également parmi les choix proposés dans le jeu, ceux qui ont été retenus dans la chronologie officielle de Mass Effect : Nouvelle Ère.

2183

La colonie humaine d'Eden Prime est attaquée par des geth. C'est le premier incident de la Guerre du Dernier Cycle. Les geth sont en réalité menés par le Spectre renégat Saren Arterius, lui-même sous l'influence de Sovereign, un moissonneur.

Le commandant Shepard devient le premier Spectre humain et prend le commandement du SSV Normandy pour traquer Saren.

Saren mène une attaque sur la Citadelle; grâce à l'intervention humaine, il est détruit en même temps que Sovereign, mais les pertes sont lourdes.

En remerciement pour le sauvetage de la Citadelle et du Conseil, l'humanité se voit offrir un siège au Conseil. Elle devient la quatrième espèce à y siéger, suscitant certaines jalousies.

Quelques mois plus tard, le SSV Normandy est assailli et détruit par une attaque des récolteurs. Le commandant Shepard est déclaré mort.

2185

De nombreuses colonies humaines sont attaquées par la mystérieuse race des récolteurs. Le corps de Shepard est ramené à la vie par le groupe pro-humain Cerberus grâce au projet Lazare. Le dirigeant de cette organisation, l'Homme Trouble, charge Shepard de constituer une équipe pour attaquer la base des récolteurs et construit le Normandy SR-2.

Shepard traverse le relais Oméga-4 pour atteindre la base des récolteurs et la détruit.

2186

Le commandant Shepard découvre que les moissonneurs sont sur le point d'envahir la galaxie en passant par le relais Alpha. Il prend la décision de détruire le relais, ce qui a pour conséquence d'anéantir les planètes voisines où vivent plus de 100.000 butariens.

Six mois plus tard, la moissonneurs commencent à envahir la galaxie en passant par l'espace butarien. La Terre est attaquée par les moissonneurs. Le commandant Shepard part aux quatre coins de la galaxie pour rassembler une armée afin d'éliminer la menace moissonneur une bonne fois pour toutes.

Un remède au Génophage développé par les galariens est utilisé pour s'assurer la coopération des krogans.

Les moissonneurs sont anéantis grâce à une « super-arme » développée par l'espèce éteinte des prothéens : le « creuset ». Cependant, les pertes sont lourdes.

Bilan de la guerre

Toutes les espèces ont payé un lourd tribut, voyant leur population galactique chuter de 5 à 30 %. De nombreuses colonies ont été entièrement détruites.

Les moissonneurs ont été définitivement détruits. Les quariens continuent d'errer dans la galaxie à bord de la flotte nomade. Les geth occupent toujours Rannoch et le voile de Persée. Les butariens ont été pratiquement anéantis.

Le commandant Shepard, qui a survécu à la guerre, devient un héros galactique. Urdnot Wrex est auréolé de gloire pour avoir négocié la guérison du Génophage.

La citadelle est retournée au cœur de la nébuleuse du serpent. Les relais cosmodésiques sont intacts.

NOUVELLE ÈRE

Chronologie non officielle. Elle décrit les événements spécifiques à l'univers de « Mass Effect : Nouvelle Ère », qui succèdent à la Guerre du Dernier Cycle décrite dans les jeux, romans et nouvelles publiés par Bioware.

Fin 2186

La situation humanitaire sur Khar'Shan est critique. Par manque d'eau, de nourriture et de soins, des millions de butariens meurent de faim et de maladie. Des millions d'autres partent en exil aux quatre coins de la galaxie.

Situation identique sur la plupart des petite colonies asari, turiennes, butariennes, humaines et volus. Ces peuples concentrant leurs efforts à aider les populations des mondes d'origine et des colonies majeures, les petites colonies sont « oubliées » et sombre dans le chaos.

2187

Les dizaines de millions de réfugiés butariens mais également humains, volus et elcors provoquent d'importants troubles sur les planètes où ils s'installent. Dans les meilleurs des cas, ils sont parqués dans des camps ou expulsés. Dans les pires des cas, ils sont chassés par une population civile très hostile.

Les membres survivants de l'Hégémonie butarienne lancent un appel à leurs compatriotes exilés pour leur demander de rentrer sur Khar'Shan afin de rebâtir leur monde. Poursuivant leur politique isolationniste malgré l'état catastrophique de leur civilisation, les butariens continuent de limiter leurs contacts avec les autres espèces.

Le conseil vote la loi « Tevos », qui vise à aider les peuples galactiques à reconstruire leurs mondes natals, en levant un impôt exceptionnel sur les transactions financières et en organisant l'entraide entre les espèces.

En signe de main tendue vers les espèces organiques, les geth proposent leur aide pour la reconstruction des mondes détruits. Encore méfiantes envers les créatures synthétiques et particulièrement les geth, les espèces organiques refusent. Les geth retournent à leur isolement sur Rannoch.

Des émeutes éclatent sur Terre et sur Thessia. Les pillages sont monnaie courante, des gangs se forment et des affrontements entre la population civile et les forces de l'ordre tournent à la guerre civile dans les zones les plus sinistrées.

Parallèlement, la piraterie explose, beaucoup d'anciens colons n'ayant trouvé que cette solution pour survivre.

Le krogan Urdnot Wrex, qui était déjà une figure emblématique de son peuple, est auréolé de gloire suite à son intervention visant à détruire le Génophage. Il profite de cette notoriété pour reprendre son rêve d'unification des clans, qu'il avait abandonné 300 ans plus tôt.



2188

Cette année marque le point culminant des désordres galactiques et sera qualifiée plus tard d'« Année Pourpre », en référence au sang versé. La répression, principalement turiennne et galarienne, contre les pirates est sanglante. Des corps expéditionnaires sont envoyés sur les petites colonies afin de tenter de rétablir l'ordre. Sur nombre d'entre-elles, des gangs se sont formés et ont pris le pouvoir. Les combats sont nombreux et meurtriers.

Sur Terre et sur Thessia, les autorités débordées par l'ampleur des tâches liées à la reconstruction et à la réorganisation des états n'a pas le temps de faire dans la finesse et la diplomatie. Les guerres civiles sont réprimées avec violence. La loi martiale est instaurée sur un dixième de Thessia et un cinquième de la Terre. A contrario, aucun incident majeur n'est à déplorer sur Palaven, la discipline et le sens de l'honneur typiques des turiens permet d'éviter les débordements et les émeutes.

2189

La situation sur les colonies s'améliore. Nombre d'entre-elles ont retrouvé leur calme et les plus petites colonies ont été évacuées afin de rapatrier la population sur les mondes d'origine ou d'autres colonies plus importantes.

Les combats font encore rage sur certaines colonies, notamment des colonies turiennes et asari. La piraterie cause toujours d'importants problèmes.

Sur Terre et sur Thessia, la situation s'est apaisée mais les guerres civiles ont laissé la place au terrorisme. Des groupuscules divers (religieux, ethniques, idéologiques...) profitent du chaos laissé par la guerre pour tenter de s'imposer dans certaines régions en déstabilisant le pouvoir en place.

Urdnot Wrex a rapidement rallié à lui de nombreux clans krogans. Il souhaite instaurer un gouvernement krogan afin de reconstruire et réorganiser Tuchanka, et plus largement de restaurer la place des krogans dans la communauté galactique.

2190

Le succès de la coopération militaire des espèces galactiques durant la Guerre du Dernier Cycle conduit le conseil à élargir le Ministère de la Défense Concilien (MDC) à toutes les espèces de la Citadelle. La nouvelle Flotte Galactique Concilienne est placée sous les ordres du Sur-Amiral John Shepard.

En remerciement pour leur soutien durant la Guerre du Dernier Cycle, les quariens demandent au conseil un appui militaire pour reconquérir Rannock et anéantir la menace geth, tant que ces derniers sont encore affaiblis. Cette demande reste lettre morte.

La loi Ershel interdisant les recherches scientifiques sur les IA est étendue à la recherche sur les moissonneurs, dans le cadre de la loi Ershel-2. Toute recherche sur les épaves de moissonneurs, pour quelque raison que ce soit, est interdite. Les IA créées par les humains et installées à bord de certains vaisseaux (les IDA) sont désactivées.

2191

Urdnot Wrex se proclame « Chef Suprême » des krogans et instaure le premier gouvernement krogan depuis plus de 4000 ans : la « Coalition krogane ».

En réaction à la loi Ershel-2, interdisant les recherches sur les IA, le lobby humain « Daneel » voit le jour. Il demande l'autorisation de la recherche sur les IA et va plus loin en militant pour la reconnaissance de la civilisation geth et prône leur intégration à la communauté Galactique. Les leaders « Daneéliens » sont principalement des philosophes et des chercheurs.

La colonie humaine de New Canton est attaquée par un commando butarien qui fait un carnage dans une zone résidentielle civile. 250 civils sont tués. Cet acte est revendiqué par un groupe nommé « Bahak'Je Relag », ce qui signifie « Les enfants de Bahak » en butarien. Ce nom fait référence à l'incident du système Bahak, causé par le Commandant Shepard. Les butariens considèrent qu'il s'agit de l'événement qui a mis leur monde natal en première ligne des attaques des moissonneurs et ainsi causé la destruction de leur civilisation. Sur ce point, ils n'ont pas tort.

2192

De nouveaux raids sont menés par le groupe « Bahak'Je Relag » sur plusieurs colonies humaines.

Hormis ces raids isolés, l'ordre et la sécurité ont été rétablis sur la quasi totalité des colonies. Un grand nombre de petites colonies vidées de leur population sont désormais des colonies fantômes.

Sur Thessia, l'ordre est également revenu. Plus aucun territoire n'est soumis à la loi martiale. Sur Terre, les choses sont plus compliquées. Le terrorisme est encore très présent dans de nombreux pays et les autorités ont du mal à faire face.

2193

Début des guerres claniques sur Tuchanka. Les idées réformistes défendues par Wrex ne font pas l'unanimité auprès des krogans. De nombreux clans attachés aux vieilles traditions s'allient autour de Jorag, nouveau leader du clan Gatatog pour lutter contre le gouvernement mis en place par Wrex. Des conflits éclatent aux frontières des zones sous le contrôle de la Coalition krogane.

2194

De petites colonies turiennes et galariennes sont prises pour cibles par des commandos krogans qui sèment la terreur et la mort parmi les civils. Ces actions sont menées par des extrémistes krogans qui réclament vengeance pour le Génophage.

Face à la difficulté de juguler la piraterie et l'émergence de nombreux groupes extrémistes, le conseil instaure les Groupes d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce (GEIST). Ils sont construits sur le modèle des équipes multi-espèces de Shepard et sont dirigées par un Spectre.

2195

Les butariens s'isolent complètement sur leur monde d'origine et déclarent que toute présence étrangère dans leur espace sera considérée comme hostile.

Un émissaire quarien en visite sur la Citadelle afin de négocier à nouveau l'aide du Conseil pour reconquérir Rannoch est assassiné. L'attentat est revendiqué par les Daneéliens. L'organe officiel du Lobby Daneel condamne pourtant cette action et indique qu'elle est l'œuvre d'un individu isolé.

2196

Sur Terre, plus aucun territoire n'est soumis à la loi martiale. L'ordre est revenu même s'il existe toujours des poches contrôlées par des extrémistes divers.

Sur Dekunna, planète d'origine des elcors et Irune, planète d'origine des volus, la reconstruction est terminée.

Le Sur-Amiral Shepard échappe de justesse à une tentative d'assassinat perpétrée par le groupe « Bahak'je Relag ».

2198

Fin des guerres claniques. Les clans fidèles à Wrex ont remporté de nombreuses victoires face aux clans traditionalistes. Ces derniers ont déposé les armes. Certains ont décidé de rejoindre la Coalition, d'autres se sont unis au sein de l'Union Traditionaliste krogane et commencent à s'opposer à la Coalition en se faisant représenter politiquement et en utilisant des voies diplomatiques plus classiques. Toutefois, les Traditionalistes continuent à mener un combat larvé, fondé sur le terrorisme et l'intimidation.

2199

Face à la nouvelle organisation des krogans et par crainte de voir se reproduire leur expansion incontrôlée, le Conseil met en place un « Haut Comité aux Affaires kroganes », provoquant un tollé général au sein de la Coalition krogane.

Afin de calmer les esprits, le conseil offre aux krogans d'ouvrir une ambassade sur la citadelle et d'intégrer le Haut Comité. Urdnot Wrex prononce un discours fondateur dans lequel il tend la main au Conseil afin d'apaiser la situation. Il proclame vouloir rendre aux krogans la place qui leur est due, tout en veillant à contrôler l'expansion de son peuple pour le bien général.

2200

Une ambassade krogane est ouverte sur la Citadelle. Thax Vigar est le premier ambassadeur à y siéger.

Le groupe de pression volus « Korlack », initialement créé pour faire du lobbying afin que les volus soient présents au conseil s'est peu à peu radicalisé et a pris pour cible les humains. En effet, nombre de volus ont été ulcérés lorsque les humains ont intégré le conseil, à peine 30 ans après leur arrivée dans la communauté galactique. Ils ont désormais un discours ouvertement anti-humains et ont fait scandale en demandant la création d'un « Haut comité aux Affaires humaines ». Ils considèrent en effet que les humains sont plus à craindre que les krogans. Ils accusent

les humains d'être expansionnistes, arrogants, rebelles et individualistes. Le gouvernement volus a pris ses distances avec ce groupe de pression, considérant leur position trop extrême et contre-productive.

2201

Sur Thessia et sur Palaven, la reconstruction est pratiquement terminée.

Dans la mouvance du groupe de pression Korlack, les hanari jusqu'ici très mesurés dans leurs actions de politique extérieure haussent le ton et font part de leur mécontentement face à la place des humains au conseil. Ils accusent les humains de truster les plus hauts postes et mettent en garde contre leur comportement expansionniste. Ils demandent à ce que les humains quittent le conseil ou que le conseil soit élargi à toutes les espèces galactiques. Les discussions sont vives et les hanari menacent de fermer leur ambassade sur la citadelle.

2202

Une explosion se produit à bord d'un navire quarien. Celle-ci est revendiquée par les Daneéliens, même si les dirigeants du lobby démentent cette revendication et condamnent cette action.

2203

Lors d'un voyage officiel sur la citadelle, la navette de Urdnot Wrex explose. L'enquête conclut à un accident, même si de nombreuses personnes pensent qu'il s'agit d'un attentat. Wrex n'ayant pas prévu sa succession, une période de trouble s'installe au sein de la Coalition. Jorgal Shag s'impose finalement comme nouveau Chef Suprême de la Coalition, mais il ne fait pas l'unanimité et plusieurs clans coalisés font sécession. La Coalition accuse l'Union Traditionaliste krogane d'être derrière cet « accident ». Une nouvelle guerre clanique est évitée de justesse mais la Coalition perd de son influence et les espoirs de voir enfin les krogans s'unir durablement sont sévèrement mis à mal.

2204

Sur Terre, la reconstruction est pratiquement terminée.

Les quariens mènent une campagne éclair visant à détruire deux stations spatiales geth situées dans le système H327 et utilisées pour la construction de vaisseaux de guerre. Ils indiquent que les geth sont en train de se militariser fortement et qu'il est urgent et vital d'agir. Cette action déclenche une mini crise diplomatique entre les quariens et les autres espèces de la Citadelle. En effet, le Conseil condamne fermement cette attaque, indiquant qu'une guerre contre les geth risquerait d'avoir des conséquences désastreuses pour les quariens, mais également pour les autres espèces galactiques. Les Daneéliens protestent ouvertement, indiquant que comme toutes les espèces, les geth mettent en œuvre une politique de défense. Ils encouragent la voie diplomatique et renouvellent l'idée d'engager le dialogue avec les geth. Suite à cette attaque, hormis la défense des stations visées, les geth n'ont eu aucune réaction hostile.

2205

Aujourd'hui.



CHAPITRE 2

UNIVERS



La présentation de l'univers de Mass Effect dépasse de très loin le cadre de cet ouvrage. Pour cela, si ce n'est pas déjà fait, je vous invite fortement à jouer à la trilogie Mass Effect ! En complément, vous pouvez consulter les nombreux sites internet qui regorgent d'informations sur l'univers passionnant de Mass Effect, notamment :

[Mass Effect Saga](#)

[Mass Effect Universe](#)

[Wiki Mass Effect \(en anglais\)](#)

[Wiki Mass Effect \(en français\)](#)

Ce chapitre présente le background spécifique de « Mass Effect : Nouvelle Ère » dont le joueur peut avoir connaissance. Un background plus étendu et réservé au meneur de jeu est disponible dans le livre décrivant l'univers du jeu.

Certains éléments importants du background officiel sont également rappelés afin de donner un aperçu de l'univers de Mass Effect aux lecteurs n'ayant jamais côtoyés la saga créée par Bioware.

LA GALAXIE

Dans l'univers de Mass Effect, de nombreuses espèces vivent dans une paix relative à travers la galaxie. En regardant une carte galactique (voir page suivante), on peut penser que les espèces qui la peuplent l'ont intégralement colonisée. Or, il n'en est rien. Bien que ces espèces soient présentes aux quatre coins de la galaxie, moins d'un pour cent des systèmes planétaires ont été explorés.

Les peuples galactiques vivent aujourd'hui au sein de cinq régions distinctes de tailles très différentes, chacune disposant de ses propres lois, gouvernements et organisations.

RÉGIONS GALACTIQUES

Espace Concilien

L'Espace Concilien est la partie la plus développée et la plus stable de la galaxie. Il héberge non seulement la Citadelle, siège du gouvernement galactique, mais aussi les mondes natals de la plupart des espèces : asari, turiens, galariens, humains, elcors, volus, krogans et hanari.

Cette zone est placée sous l'autorité directe du Conseil de la Citadelle. Toute planète appartenant à l'Espace Concilien doit se plier à la lourde bureaucratie du Conseil, ainsi qu'aux lois et réglementations en vigueur. C'est pourquoi chaque espèce dispose de colonies en dehors des frontières de l'espace concilien.

Systèmes terminus

Les Systèmes Terminus hébergent un ensemble d'espèces mineures et de systèmes indépendants, qui ne reconnaissent pas l'autorité de la Citadelle et ne sont pas soumis à ses lois et conventions. Aucun gouvernement central ne dirige cet espace, mais la station spatiale Omega est toutefois considérée comme sa capitale de facto.

Les Systèmes Terminus sont continuellement déchirés par des conflits internes. La guerre entre les différentes espèces est courante et les dictatures s'élèvent et tombent régulièrement dans cette zone de non droit. Ces systèmes sont un paradis pour toutes les activités illégales, la piraterie et le trafic d'esclaves.

Malgré ces dangers, les espèces peuplant l'Espace Concilien n'ont pas hésité à coloniser des mondes de la Travée de l'Attique ou même des Systèmes Terminus. Les humains, comme les galariens, les turiens, les volus ou encore les elcors sont présents en grand nombre dans ces lieux contestés. Ces colonies sont souvent complètement indépendantes des instances qui les représentent habituellement, loin de l'autorité du conseil et de sa protection et parfois même totalement indépendantes des gouvernements de leurs espèces respectives.

Travée de l'attique

La Travée de l'Attique est un espace tampon situé entre l'Espace Concilien et les Systèmes Terminus. Bien que cette région soit officiellement revendiquée par le gouvernement de la Citadelle, de nombreuses planètes et systèmes y sont sous le contrôle des forces provenant des Systèmes Terminus.

Afin d'éviter de s'enliser dans un long et difficile conflit avec les Systèmes Terminus, le Conseil se contente d'envoyer des patrouilles dans la Travée afin de rappeler sa revendication sur la zone, mais évite d'intervenir militairement tant que cela n'est pas absolument nécessaire.



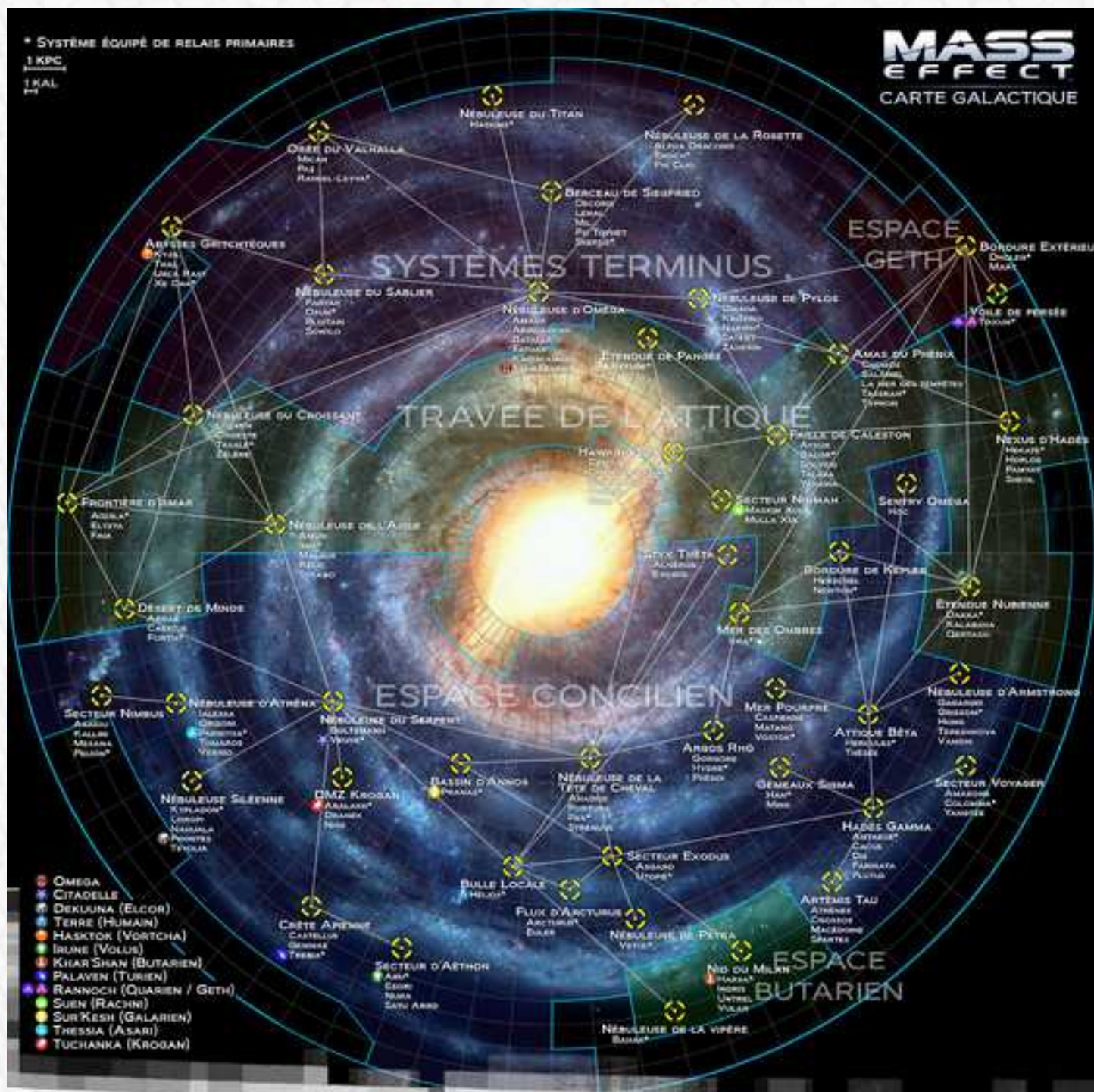
Malgré le fait que les colonies Conciliennes établies dans cette zone subissent régulièrement des assauts de la part de pirates en provenance des Systèmes Terminus, la présence de mondes riches en ressources et en ruines prothéennes attise la convoitise et suscite l'intérêt de nombreux colons.

Espace Butarien

L'Espace Butarien est une petite zone de la galaxie hébergeant le monde natal des butariens ainsi que

plusieurs de leurs colonies majeures. Cette région a été très lourdement touchée durant la Guerre du Dernier Cycle, ce qui a provoqué la chute de la civilisation butarienne.

En 2195, l'Hégémonie Butarienne a fermé les frontières de son espace et a déclaré que toute présence étrangère serait considérée comme hostile. Depuis, plus aucun vaisseau ne s'est autorisé à traverser cette frontière, pas même la diaspora butarienne, qui s'est retrouvée totalement isolée de son monde natal. Ainsi, la société butarienne est aujourd'hui scindée en deux : d'un côté les



individus vivant dans l'Espace Butarien sous le contrôle de l'Hégémonie et de l'autre, ceux vivant dans le reste de la galaxie. Entre ces deux sociétés, plus aucune communication n'est possible.

Espace Geth

L'Espace Geth hébergeait ce qui était initialement le monde natal des quariens ainsi que leurs principales colonies. Mais depuis la fin de la Guerre Geth en 1895, cette région est intégralement sous le contrôle des geth et plus aucun quarien n'y est présent. Plus largement, aucune espèce organique ne vit dans cette région car les geth en verrouillent férocement les frontières. Tous les vaisseaux organiques qui tentent de pénétrer l'Espace Geth sont abattus sans sommations.

Toutefois, les geth ne sont pas expansionnistes et ils ne se montrent pas hostiles tant que l'on ne cherche pas à pénétrer leur espace. Ainsi, les races organiques ont pris pour habitude d'ignorer cette partie de la galaxie, laissant les geth en paix, ce qui fait de cette zone l'une des plus mystérieuses de la galaxie à l'heure actuelle.

VOYAGER

Se déplacer à travers la galaxie n'est pas chose aisée, même pour les rares les plus avancées. Il existe dans l'univers de Mass Effect, deux manières de voyager sur de grandes distances : le vol spatial et l'utilisation des relais cosmodésiques.

Vol spatial

Tous les vaisseaux, de la petite navette de transport aux cuirassés, peuvent se déplacer dans l'espace grâce à des moteurs traditionnels. Toutefois, ceux-ci ne permettent pas de dépasser, ni même d'atteindre la vitesse de la lumière. En vol Infra-luminique (dit vol ILM), les vaisseaux les plus rapides ne se déplacent pas à plus de 0,05 % de la vitesse de la lumière.

Franchir la barre de la vitesse de la lumière nécessite de maîtriser une technologie spécifique liée à l'élément zéro, permettant de construire ce que l'on appelle communément des propulseurs à ézo. Le terme de « propulseur » est cependant inexact, car il s'agit en réalité d'un puissant générateur de champs gravitationnels, qui permet de faire chuter la masse d'un engin spatial afin que ses moteurs traditionnels puissent le propulser à des vitesses supra-luminiques (SLM). La plupart des vaisseaux disposent de cette technologie, seuls les petits engins qui ne sont pas destinés à voyager sur de longues distances n'en sont pas équipés.

Les vaisseaux les plus rapides peuvent atteindre 80 fois la vitesse de la lumière, une vitesse qui peut sembler impressionnante, mais qui n'est pas suffisante pour franchir les distances considérables qui séparent des systèmes distants de plusieurs milliers d'années lumières.

Relais cosmodésiques

Le diamètre de la galaxie dépassant les 100 000 années lumières, il est nécessaire d'utiliser une autre technologie pour se déplacer sur de très longues distances : les relais cosmodésiques. Il s'agit de stations spatiales créées par les moissonneurs, dont la technologie dépasse de très loin la compréhension des espèces de ce cycle. Ces gigantesques

structures disséminées à travers l'espace sont capables de créer des couloirs sans gravité pouvant permettre à un bâtiment stellaire de se déplacer instantanément entre deux points de la galaxie.

Il existe deux types de relais. Les relais dits primaires peuvent envoyer des vaisseaux à des dizaines de milliers d'années-lumière. Cependant, chacun de ces relais est limité à une destination unique : un autre relais primaire avec lequel il est lié. Les relais secondaires propulsent les vaisseaux à quelques centaines d'années-lumière mais ils permettent en revanche d'atteindre n'importe quel autre relais situé à leur portée.

Certains systèmes disposent de plusieurs relais primaires, constituant ainsi les nœuds d'un réseau de voyage interstellaire. De nombreux relais primaires sont en sommeil, car personne ne sait où ils mènent. Ils sont le plus souvent désactivés, les civilisations galactiques souhaitant éviter d'ouvrir une porte dimensionnelle vers une destination inconnue qui pourrait les mettre en contact avec une espèce hostile. De ce fait, l'ouverture d'un nouveau relais est interdite sans l'aval du Conseil de la Citadelle.

LA CITADELLE

La Citadelle est une ancienne station spatiale construite par les Moissonneurs. Elle est aujourd'hui occupée par les principales espèces appartenant à l'Espace Concilien, elle abrite son Conseil et constitue de ce fait la capitale politique, culturelle et économique de celui-ci. Par extension, nombreux sont ceux qui considèrent la Citadelle comme la capitale de la galaxie. Mais les Butariens et une majorité des habitants des Systèmes Terminus ne l'entendent pas ainsi.

La plupart des espèces possèdent une ambassade dans l'anneau central de la station, appelé le Présidium, pour pouvoir y défendre leurs intérêts. La Tour de la Citadelle, au cœur du Présidium, abrite la Chambre du Conseil, dont les décisions ont un impact considérable sur la communauté galactique.

Cinq bras gigantesques, connus sous le nom de Secteurs, s'étendent depuis le Présidium ; ce sont de véritables villes peuplées de millions d'habitants provenant de la galaxie toute entière.

LE CONSEIL

Le Conseil est un organe politique composé d'un membre de chacune des espèces y ayant un siège. Bien qu'il n'ait aucun pouvoir officiel sur les gouvernements indépendants, les décisions du Conseil ont d'énormes répercussions sur le reste de la galaxie. Il constitue de fait, le plus haut organe de pouvoir au sein de l'Espace Concilien.

Jusqu'à très récemment, seules trois espèces avaient un siège au Conseil : les asari, les turiens et les galariens. Mais en 2183, en remerciement pour avoir sauvé la citadelle et le conseil du moissonneur Sovereign, l'humanité s'y vu offrir un siège.



Bien que seulement quatre espèces siègent au Conseil, toute espèce possédant une ambassade sur la Citadelle est considérée comme un membre adjoint. Ce statut permet de soumettre des questions et requêtes à l'attention du Conseil, mais pas de participer aux prises de décisions et ne permet pas de passer outre les préceptes stipulés dans les Conventions de la Citadelle.

Le Conseil a le dernier mot en ce qui concerne l'application des lois de l'Espace Concilien et le règlement des différends entre les gouvernements. Il est également responsable du maintien de la paix et de l'ordre public et est aidé en cela par le Ministère de la Défense Concilien (MDC) ainsi que par un ensemble d'agents d'élite, telles les Spectres et les unités GEIST.

LE MDC

Le Ministère de la Défense Concilien (MDC) est l'organe supervisant les armées galactiques conciliennes. Il est placé sous les ordres directs du Conseil de la Citadelle. Les unités Geist, au sein desquelles vont évoluer les joueurs, dépendent directement du MDC.

Histoire du MDC

Le MDC a été créé en l'an 980, à la demande des asari. À cette époque, la défense de l'espace Concilien était l'affaire quasi exclusive des turiens. Les asari souhaitaient qu'un organe militaire dépendant directement du Conseil de la Citadelle supervise l'action des forces armées chargées de protéger la paix galactique. Le MDC était alors dirigé par un triumvirat composé d'un amiral issu de chacune des espèces du Conseil. Officiellement, le MDC n'avait aucun pouvoir direct sur les armées des espèces composant le conseil. Son rôle se bornait à coordonner les actions de leurs différentes par le biais des amiraux composant le triumvirat.

Au fil des siècles, le pouvoir du MDC prit de l'importance au point de devenir le principal organe de commandement des flottes asari, galariennes et turiennes, réunies sous le nom de « Flotte de la Citadelle ».

En 2190, le succès de la coopération militaire des espèces galactiques durant la Guerre du Dernier Cycle conduit le conseil à élargir le MDC à toutes les espèces de la Citadelle : asari, galariens, turiens, humains, krogans, volus, elcors et hanari. Le triumvirat dirigeant le MDC fut remplacé par un « Conseil de Sécurité » composé d'un membre de chacune de ces espèces.

L'ensemble des forces armées ainsi réunies a pris le nom de « Flotte Galactique Concilienne ». Le grade de « sur-amiral » a été créé pour désigner l'officier général à la tête de cette flotte. En hommage pour son rôle durant la Guerre du Dernier Cycle et en raison de ses compétences en la matière, la primauté de ce poste a été attribuée à John Shepard. Cette nomination n'a pas été sans irriter de nombreux hauts gradés turiens, qui ont considéré la nomination d'un humain à la tête de la Flotte Galactique comme un camouflet inacceptable du fait de la position du peuple turien en tant que protecteur des intérêts conciliens depuis plus d'un millénaire.

Le conseil de sécurité

Le Conseil de Sécurité est l'organe décisionnaire du MDC. Il dépend directement du Conseil de la Citadelle, qui lui délègue la gestion des affaires militaires. Le Conseil de la Citadelle peut toutefois intervenir directement sur les affaires les plus délicates.

Le Conseil de Sécurité est composé d'un membre de chacune des espèces de l'espace concilien fournissant des forces militaires pour défendre ce dernier. Les drells ne disposant pas de forces militaires, ils n'ont pas de siège au Conseil, mais sont représentés par l'amiral hanari.

Le Conseil de Sécurité se réunit lorsque survient un problème de sécurité qui concerne l'espace Concilien. Ses membres étudient la situation et mettent en place des actions afin de résoudre le problème. Lorsqu'il s'agit d'actions militaires, le sur-amiral de la Flotte Galactique (actuellement John Shepard) supervise le bon déroulement des opérations. S'il s'agit d'actions de renseignement, c'est l'amiral en charge des unités Geist (actuellement Padias Eldon) qui dirige les opérations.



LES SPECTRES

Les Spectres sont des agents du MDC faisant partie de la section des affaires Spéciales et Tactiques de Reconnaissance, dont « Spectre » est l'acronyme. Ils sont directement mandatés par le Conseil de la Citadelle. Ce sont des militaires d'élite habilités à combattre toute menace pour la paix et la stabilité galactique de la manière qu'ils jugent nécessaire.

Les Spectres furent créés par les asari et les galariens, peu de temps avant la Rébellion Krogane, alors que le Conseil s'inquiétait de l'expansion incontrôlée des krogans dans l'Espace Concilien. Les premiers Spectres furent choisis parmi les meilleurs agents du GSI galarien et des chasseresses asari et avaient pour mission de surveiller les agissements des krogans et d'intervenir en tant que première ligne de défense de l'Espace Concilien.

Lorsque les krogans se révoltèrent contre le Conseil, les Spectres étaient prêts à riposter, utilisant des tactiques de guérilla telles que l'emploi de virus informatiques ou de sabotages stratégiques afin de désorganiser les krogans. Pendant des années, les activités des Spectres lors de la Rébellion sont restées secrètes, mais leur rôle dans le conflit fut rendu public une fois la guerre terminée.

L'affectation d'un Spectre à une mission spéciale est moins controversée qu'un déploiement militaire, mais une telle décision indique clairement que le Conseil souhaite résoudre un problème délicat.

Ils opèrent généralement en solo et parfois par groupe de deux ou trois. Certains d'entre eux sont des défenseurs de la paix convaincus qui préfèrent résoudre les conflits par la diplomatie ; d'autres, des assassins impitoyables qui n'hésitent pas à supprimer quiconque se met en travers de leur route. Ils s'acquittent tous de leur mission, d'une manière ou d'une autre, quitte à agir en marge des lois galactiques. Toutefois, depuis les débordements, puis la trahison du Spectre renégat Saren Arterius, le Conseil a encouragé les Spectres à plus de retenue. En effet, Saren a lourdement et durablement entaché la réputation des Spectres et ceux-ci doivent désormais agir avec précautions afin de retrouver le respect de la population en se montrant plus respectueux des lois et de la vie d'autrui. Sur le papier, les Spectres ont toujours carte blanche pour remplir leurs missions, mais le Conseil est désormais plus sévère face aux actions abusivement violentes et sanglantes des Spectres.

LES GEIST

Les personnages joués dans Mass Effect : Nouvelle Ère sont des agents GEIST, une unité d'élite composée de combattants sélectionnés parmi les meilleurs individus de chaque espèce galactique.

Histoire

En 2194, face à la difficulté de juguler la piraterie, les problèmes persistants dans les colonies et l'émergence de nombreux groupes extrémistes, le Conseil de la Citadelle a créé les Groupes d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce (GEIST), suivant les recommandations du Sur-Amiral Shepard.

Lorsque les Geist ont été créés, ils sont intervenus à de nombreuses reprises sur les dernières colonies rebelles. Ils avaient pour mission d'apaiser la situation de manière plus mesurée qu'en utilisant la force brute. En effet, sur la plupart des colonies, les rebelles étaient de simples citoyens qui s'étaient organisés pour survivre et qui avaient du mal à lâcher les rênes du pouvoir local qu'ils avaient mis en place. La répression sanglante sur les colonies durant l'Année Pourpre n'avait fait qu'empirer les choses en radicalisant nombre de petits chefs locaux. Pour autant, la majorité d'entre eux ne méritaient pas d'être massacrés par des commandos militaires. Les Geist ont ainsi réussi à démêler nombre de situations tendues sur des colonies humaines, turiennes, asari et volus, avec généralement des pertes limitées.

Les Geist ont également effectué de nombreuses missions visant à démanteler divers groupes terroristes. Depuis la Guerre du Dernier Cycle, de nombreux mouvements extrémistes ont vu le jour, profitant du chaos de l'après-guerre pour s'organiser et monter en puissance. La plupart commettent des actes violents : attentats, assassinats, raids, etc. Les humains sont souvent pris pour cibles par des butariens mais également par des extrémistes turiens ou volus. Les turiens et les galariens ont subi de nombreuses attaques perpétrées par des krogans. Les quariens ont également été victimes de quelques attentats causés par des fanatiques humains pro-geth. Certains groupes, des « chasseurs de geth », s'attaquent à de petites unités geth afin de voler leur matériel pour le revendre au marché noir. Pour ces groupes, l'appât du gain n'est généralement pas le seul moteur. Une haine profonde des geth les anime. Le conseil ne s'émue pas spécialement du sort des geth, mais craint que ces actions répétées ne finissent par provoquer une réaction chez les geth, dont les organiques pourraient avoir à souffrir.

Organisation

Une unité Geist est avant tout un commando, constitué de combattants d'élite sélectionnés parmi les meilleurs individus de chaque espèce galactique. Cependant, on attend des Geist qu'ils soient bien plus que de simples commandos. Face à un problème, ils doivent trouver la meilleure solution, que celle-ci soit la force, la diplomatie, la manipulation ou la ruse. Ils doivent également être capables d'enquêter, d'espionner et d'agir en toute autonomie et discrétion sur des missions délicates.

Un groupe Geist est organisé autour d'un Spectre, généralement humain, mais qui peut également être asari ou turien. Il est choisi pour ses compétences, mais également pour son ouverture d'esprit, sa neutralité et sa bienveillance face aux espèces aliens.

Il est entouré de 4 ou 5 agents non Spectres. Ces agents ont donc moins de liberté d'action qu'un Spectre, mais peuvent transgresser la plupart des lois s'ils ont l'aval de leur chef. Au Spectre de répondre de ses actes et de ses décisions si le conseil estime qu'il est allé trop loin. Depuis que plusieurs Spectres (dont Saren) ont terni la réputation de ce corps d'élite en abusant de leurs pouvoirs, le conseil les incite à plus de retenue. Durant ces 20 dernières années, plusieurs spectres ont été vigoureusement blâmés et l'un d'entre eux a même perdu son statut et a été traduit en justice.



Une frégate est mise à la disposition de chaque groupe Geist afin qu'il puisse se déplacer facilement, rapidement et en toute discrétion. Il s'agit de frégates humaines et turiennes de dernières générations disposant d'équipements sophistiqués, dont le système de camouflage SIC, permettant de dissimuler la chaleur émise par le vaisseau.

Les Geist Aujourd'hui

Il existe aujourd'hui 15 unités Geist. 9 sont dirigées par des humains, 4 par des asari et 2 par des turiens. Les humains sont donc sur-représentés, ce qui attise une nouvelle fois la colère de certaines espèces. Pourtant cette sur-représentation est simplement due au fait que les humains disposent de tous les atouts nécessaires pour remplir ce rôle. Ils sont neutres vis-à-vis de la plupart des espèces, disposent d'une grande capacité d'adaptation, sont très polyvalents et forcent le respect des espèces galactiques. Enfin, l'expérience montre qu'ils font de très bons leaders au sein d'un groupe composé d'aliens. Ils savent apaiser les tensions, créer une cohésion inter-espèce et tirer le meilleur parti des spécificités de chaque espèce.

Le calme étant revenu dans les colonies, les unités Geist sont aujourd'hui utilisées pour démanteler des groupes extrémistes et réaliser des missions d'espionnage, de sécurisation et d'enquête sur des opérations secrètes très sensibles. Ces missions touchent souvent à la sécurité, voir à la paix galactique.

Création d'un groupe Geist

La création d'un groupe Geist est décidée par le Ministère de la Défense Concilien (MDC), lorsque le besoin s'en fait sentir. En pratique, c'est au Conseil de Sécurité que revient la décision de créer un nouveau groupe.

Il peut créer un nouveau groupe, mais également remplacer des membres lorsque cela est nécessaire (âge avancé d'un galarien par exemple). Une fois le groupe créé, celui-ci se retrouve sous l'autorité directe de l'amiral Padias Eldon, un galarien qui supervise les missions de l'ensemble des groupes Geist.

Le chef de groupe est choisi parmi les spectres ayant fait leurs preuves. Il s'agit pour eux d'une promotion. Les agents, quant à eux, sont sélectionnés sur dossier. Pour les candidats retenus, c'est un grand honneur, une reconnaissance de leur excellence.

TECHNOLOGIE

L'univers de Mass Effect fourmille d'objets, d'engins et de concepts liés à une technologie futuriste. Les détailler tous serait fastidieux et hors de propos dans le cadre de cet ouvrage. Ainsi, les éléments présentés dans cette section ne sont que les plus marquants et les plus susceptibles d'être utilisés par les joueurs.

ÉLÉMENT ZÉRO

L'élément zéro, ou « ézo » en langage courant, est un matériau très rare et très recherché pour ses propriétés

physiques uniques. En effet, lorsqu'il est soumis à un courant électrique, il émet un champ d'antimatière qui augmente ou diminue la masse des objets qu'il englobe. Cette propriété particulière de modifier la masse des éléments environnants trouve une application pratique dans de nombreux domaines, allant de l'élaboration de générateurs de gravité artificielle au développement de matériaux de construction ultrarésistants. L'élément zéro est notamment utilisé pour effectuer des voyages spatiaux supraluminiques.

L'ézo est généré lorsque de la matière solide, comme une planète, est exposée à l'énergie d'une étoile qui se transforme en supernova. C'est pourquoi on trouve plus facilement des gisements de cette substance sur les astéroïdes qui orbitent autour des étoiles à neutrons et des pulsars. Autant dire, donc, que l'exploitation de l'ézo est extrêmement difficile à réaliser : elle nécessite l'usage de la robotique, du guidage à distance et des technologies de protection pour résister aux incroyables radiations émises par une étoile mourante. Seules quelques grandes sociétés ont les moyens de financer ce genre d'opérations.

COMMUNICATION

Internet

À l'échelle d'une planète, les communications passent par Internet. L'internet du XXIII^e siècle est comparable à notre internet actuel, mais dispose d'une bande passante colossale et d'une latence plus faible et surtout plus stable qu'aujourd'hui.

Internet est devenu le seul et unique protocole de communication pour tous les flux de données, quels qu'ils soient : télévision, radio, téléphone, réseau, etc.. Les ondes ne véhiculent plus qu'un seul type de données : des données internet.

Extranet

À l'échelle d'un système planétaire et de la galaxie, les communications passent par l'Extranet. Il s'agit d'un système complexe qui relie les Internets grâce à différentes technologies.

Relais de communication

La première technologie utilisée est un vaste réseau de relais de communication à effet de masse. Il relie instantanément les différents Internets, permettant une communication en temps réel entre 2 points de la galaxie ayant accès à l'Extranet.

Cependant, le débit n'est pas suffisant pour satisfaire l'énorme demande générée par les centaines de milliards d'individus de la galaxie. Ainsi, un système de priorité est mis en place. La Citadelle, le MDC, la Flotte Galactique Concilienne et les Spectres disposent d'un accès prioritaire à la bande passante. Ils sont donc assurés de pouvoir communiquer instantanément à travers la galaxie, à partir du moment où ils se trouvent à proximité d'un relais.

Viennent ensuite les gouvernements et leurs armées qui revendent leur bande passante excédentaire aux grandes entreprises et riches particuliers. Les grands médias achètent alors cette bande passante pour diffuser du

contenu. Des grandes entreprises utilisent également ce canal pour communiquer rapidement et à grande échelle à travers la galaxie.

Enfin, le reliquat de bande passante est laissé libre d'utilisation aux citoyens. En pratique, il ne reste pas grand chose et le simple établissement d'une communication téléphonique à longue distance peut prendre plusieurs heures, le temps qu'une fraction de bande passante soit allouée. Cependant, une fois la bande passante allouée pour une durée donnée, la communication est instantanée.

Drones de communication

Le second système utilisé pour relier les Internets est une importante flotte de drones de communication. Tels des facteurs de l'espace, ils voyagent de systèmes en systèmes via les relais cosmodésiques pour transférer d'énormes volumes de données d'un Internet vers un autre.

Ce système est très utilisé pour l'envoi de mail et pour la mise à jour des caches de données. Via ce canal, une donnée peut mettre quelques heures à plusieurs jours pour arriver à destination, suivant le nombre de relais à traverser et leur encombrement.

Caches de données

Le dernier système utilisé est un réseau de gigantesques caches de données, stockant des données peu ou pas modifiées (bases de connaissances, « sites internet » dont le contenu évolue peu, etc.). Ils permettent de mettre en cache local les données en provenance des différents Internets. Ces caches sont mis à jour grâce aux drones de communication.

Ils permettent de consulter instantanément des données provenant des Internets distants. Ils peuvent cependant contenir des données périmées depuis plusieurs jours, le temps que les caches soient réactualisés.

Ansibles

Les Ansibles sont des systèmes de communication très avancés, permettant de communiquer instantanément entre deux points de l'univers. Leur fonctionnement s'appuie sur le phénomène d'intrication quantique de particules et dispose de nombreux avantages. Tout d'abord, la communication est instantanée, quelle que soit la distance. Ensuite, aucune infrastructure intermédiaire n'est nécessaire à son fonctionnement. Ainsi, la communication est possible depuis n'importe quel endroit de l'univers, même le plus reculé. En cas de conflit, l'ennemi ne peut pas empêcher la communication en détruisant les infrastructures de communication. Enfin, les lois de la physique font qu'il est impossible de pirater la communication.

Elles présentent cependant des inconvénients de taille. En effet, seule une communication point à point entre deux terminaux fabriqués ensemble est possible, le débit de données est relativement faible et le coût de fabrication est proprement exorbitant.

Ces contraintes font que les ansibles sont utilisées uniquement par le conseil, les gouvernements, les très grandes entreprises et les civils fortunés.

TRADUCTION AUTOMATIQUE

À l'instar de la culture humaine, marquée par de profondes disparités linguistiques, chaque espèce extraterrestre possède sa propre panoplie de langues et dialectes. La plupart des individus ne parlent que leur langue maternelle et disposent pour le reste d'un équipement de traduction automatisée. Maîtriser une langue étrangère sans traduction automatisée n'en reste pas moins un avantage aussi pratique que socialement valorisant et efficace.

D'un coût très abordable, les périphériques de traduction automatique peuvent se présenter sous la forme d'un PDA, d'un micro-ordinateur intégré au textile ou monté en bijou, voire d'un implant subdermique. Sans ces traductions rapides et précises, il ne pourrait y avoir ni commerce ni culture galactique. Les gouvernements fournissent des mises à jours logicielles subventionnées qui s'installent « à la volée » par Extranet public, généralement lorsque l'utilisateur passe la douane d'un spatioport.

Pour autant, certains échanges doivent invariablement se faire par traducteur interposé : les hanari, notamment, ne peuvent pas reproduire le langage oral des espèces humanoïdes, qui elles-mêmes seraient bien incapables de restituer la communication par bioluminescence des hanari sans assistance informatisée. Les espèces récemment découvertes doivent attendre les résultats d'études linguistiques, d'une durée proportionnelle à l'abstraction de leur mode de communication, pour enfin bénéficier d'un traducteur automatisé.

Par ailleurs, bien que très efficace et précise, la traduction automatique ne restitue pas toutes les nuances de langage et d'intonation. De plus, elle introduit un décalage désagréable qui empêche de tenir une conversation fluide. En effet, les systèmes de traduction automatique doivent attendre de disposer de suffisamment de mots afin de bien saisir le sens d'une phrase pour la traduire correctement, exactement comme le fait un traducteur organique.

Pour cette raison, la plupart des systèmes éducatifs dispensent des cours de langues non locales.

LA BIOTIQUE

Le terme « **biotique** » fait référence à l'aptitude de plusieurs formes de vie à créer des champs gravitationnels en utilisant des nodules d'élément zéro intégrés dans les tissus de leur organisme. Ces aptitudes sont accessibles et augmentées par l'usage d'implants biotiques. Les individus disposant d'aptitudes biotiques, communément appelés « biotiques », peuvent renverser leurs adversaires à distance, les projeter dans les airs, générer des vortex gravitationnels et créer des barrières protectrices.

Les aptitudes biotiques peuvent être regroupées en cinq catégories : la Psychokinésie, consistant à soulever ou déplacer lentement des objets ; la Tachyokinésie, visant à déplacer des objets avec vitesse ou violence ; la Fortification, permettant au biotique de se protéger ; la



Destruction, produisant des effets dévastateurs à distance ; et l'Amplification, consistant principalement à augmenter les caractéristiques physiques du biotique.

DEVENIR BIOTIQUE

On ne devient pas biotique, on naît biotique ! Toutes les asari sont naturellement biotiques à la naissance, mais toutes ne choisissent pas de développer leurs capacités. Au sein des autres espèces, les biotiques sont des individus qui ont été exposé in utero à de la poussière d'ézo et ont développé des nodules d'ézo dans leur corps. Ces nodules peuvent générer des champs gravitationnels en réaction aux stimuli électriques du système nerveux.

L'exposition à l'ézo ne garantit toutefois pas comme résultat l'apparition d'aptitudes biotiques. Au contraire, de nombreux fœtus exposés ne sont pas affectés du tout alors que d'autres développent des tumeurs cérébrales ou des malformations physiques. Chez les humains, seul un nourrisson sur dix exposé à l'ézo développera des talents biotiques suffisamment puissants et stables pour mériter un entraînement. De plus, ces aptitudes ne seront pas forcément permanentes.

Les personnes dont les aptitudes biotiques ont été identifiées doivent être équipées d'un amplificateur implanté chirurgicalement, souvent au moment de la puberté, afin de rendre leur talent suffisamment puissant pour être réellement utile. Ils doivent ensuite développer un contrôle conscient de leur système nerveux, ce qui est un apprentissage long et particulièrement difficile (sauf pour les asari qui disposent naturellement d'un certain degré de contrôle).

Toutes les espèces ne sont pas égales face à la biotique. La rareté et la puissance des biotiques est très variable suivant les espèces.

Asari

Toutes les asari sont à divers degrés naturellement biotiques, et choisissent ou non de développer leurs

capacités. Celles qui le font affichent habituellement de formidables pouvoirs. Elles n'ont pas besoin d'implants pour utiliser leurs aptitudes biotiques de manière efficace, pas plus qu'elles n'ont besoin d'un entraînement spécial pour acquérir le contrôle conscient de leur système nerveux : leur physiologie leur accorde cette possibilité dès la naissance. Les aptitudes biotiques sont un pré-requis pour les asari qui souhaitent effectuer leur service militaire. L'entraînement le plus exigeant est celui des commandos asari.

Galiens

Les biotiques galiens sont peu courants et très prisés. L'armée galiennne ne prendra pas le risque de les placer en première ligne mais préfère les employer dans les services de renseignement. La puissance des biotiques galiens est assez modeste. Les chances d'apparition de compétences biotiques stables pour un fœtus exposé sont d'environ 1 %.

Turiens

Les biotiques sont également peu communs chez les turiens et ne sont généralement pas très puissants. Ils sont traités avec suspicion par les généraux turiens et tendent à être relégués aux unités spéciales nommées « Cabales », où ils sont employés pour des missions clé. La fréquence des biotiques stables est la même que chez les galiens.

Humains

Les biotiques humains sont rares mais leur puissance peut être pratiquement aussi élevée que celle d'une asari. La puissance d'un biotique humain va fortement dépendre de la génération de son implant et donc de l'âge du biotique. Les biotiques humains sont considérés avec méfiance par la population, mais sont très appréciés au sein des forces armées.

Krogans

Les quelques krogans biotiques sont extrêmement puissants et sont souvent en train de s'entraîner pour



devenir des Foudres de Guerre krogan. Avant le Génophage, les biotiques krogans enrôlés dans l'armée montaient rapidement les échelons ; les autres soldats les craignaient, si bien qu'ils furent promus. Seuls 0,1 % des foetus exposés aboutissent à un biotique stable.

Par le passé, les krogans ont développé un procédé chirurgical conférant des aptitudes biotiques sans exposition à l'élément zéro, mais l'opération avait un très fort taux de mortalité. Après l'apparition du Génophage, cette opération a été abandonnée et l'exposition de foetus à l'ézo a pratiquement disparu. Les krogans biotiques sont ainsi extrêmement rares... et extrêmement redoutés !

Quariens

Les biotiques quariens sont extrêmement rares. On suppose que cela est dû à leur vie à bord de la Flotte Nomade. L'élément zéro est une ressource rare, probablement trop précieuse pour être gaspillé afin de développer le potentiel biotique des quariens. Par ailleurs, les quariens vivant à bord des vaisseaux, tout accident moteur suffisamment grave pour libérer de la poussière d'élément zéro serait également fatal à l'équipage.

Butariens

Il existe des biotiques chez les butariens, généralement employés dans les troupes d'élite. Avant la Guerre du Dernier Cycle, les butariens étaient probablement l'espèce disposant du plus grand nombre de biotiques (en dehors des asari). Nombre qui restait toutefois marginal au regard de la population butarienne dans son ensemble.

Drells

Tous les drells naissent avec un potentiel biotique, mais contrairement aux asari, la maîtrise de leurs aptitudes n'est pas innée et demande un long et difficile entraînement. Ainsi la plupart des drells ne sont pas « biotiques », même s'ils en ont le potentiel. Il n'existe pas d'implants pour les drells, qui n'en ont de toute façon pas besoin, étant des biotiques naturels.

Autres espèces

Il existe quelques exemples de biotiques chez les volus et les vortchas. A ce jour, aucun biotique n'a été répertorié chez les hanari, ou les elcors.

IMPLANTS

Tous les biotiques (sauf les asari et les drells) cherchant à développer leurs aptitudes à un niveau utile sont équipés d'un implant cérébral électronique durant la puberté. Une fois celui-ci installé, il peut seulement être remplacé ou modifié par une dangereuse opération chirurgicale du cerveau, ce qui fait que la plupart des gens conservent le même implant toute leur vie.

La biotique étant relativement récente au sein de l'humanité, de nombreux humains sont équipés de vieux implants plus ou moins expérimentaux et performants. Les implants étant très délicats à remplacer, la génération d'implant est généralement liée à l'âge de l'individu : plus la personne est âgée, plus son implant est de génération ancienne. Chez les autres espèces, où la biotique est

maîtrisée depuis plusieurs siècles, la question de la génération des implants ne se pose pas.

CONDITIONS DE VIE

Les biotiques, même s'ils possèdent des capacités extraordinaires, doivent supporter quelques désagréments mineurs. Le premier d'entre eux est la nutrition : l'énergie dépensée pour générer des champs gravitationnels biotiques fatigue le métabolisme et les biotiques sont donc connus pour leur insatiable appétit. La ration d'un soldat de l'Alliance est de 3 000 calories par jour ; les biotiques en ont besoin de 4 500, avec en plus une ration de boisson puissamment énergisante pour reprendre des forces après un combat.

Le deuxième inconvénient est l'accumulation de la charge statique. Tout comme un vaisseau, un biotique doit libérer l'électricité statique accumulée dans son corps. Les biotiques doivent donc s'habituer aux décharges d'électricité statique, fréquentes lorsqu'ils touchent du métal.

Enfin, chez de nombreuses espèces, les biotiques sont traités en parias. Les croyances populaires affirment qu'ils peuvent lire les pensées et prendre le contrôle des esprits. Pour les individus dont la religion ou la philosophie est fermement opposée aux manipulations génétiques ou cybernétiques, les biotiques représentent une corruption de l'espèce. L'armée est souvent la seule organisation qui accueille les biotiques à bras ouverts.

FORMATION

Les implants et amplificateurs ne fournissent aux biotiques que le potentiel pour créer des champs gravitationnels cohérents. C'est de leur formation que dépend leur capacité à concrétiser ce potentiel.

Les biotiques doivent développer un contrôle conscient de leur système nerveux afin de pouvoir envoyer des stimuli électriques aux nodules d'élément zéro intégrés dans leurs nerfs. En plus de leurs amplificateurs et implants, ils sont formés à utiliser des dispositifs de biofeedback et des moyens mnémotechniques : un geste ou un mouvement musculaire donné déclenche alors une séquence nerveuse activant une capacité particulière.

Les biotiques sont généralement entraînés pour attaquer en groupes conséquents, armés de pistolets ou de fusils à pompe. Leurs tactiques favorites consistent à utiliser des « Projections » pour faire chuter les membres d'escouades, combiné à des « Déchirures » pour causer d'importants dégâts.

Certains biotiques sont entraînés pour le combat rapproché. Ils utilisent alors un art martial amplifié par l'utilisation de la biotique, afin de décupler leur force et leur vitesse, tout en se protégeant avec des boucliers spécialisés pour le combat au corps à corps.

Les biotiques utilisent rarement des armures lourdes, qui interfèrent avec leurs aptitudes, ce qui signifie qu'ils sont généralement plus vulnérables que les autres combattants.



CHAPITRE 3

ESPÈCES



ESPÈCES JOUABLES

ASARI

Humanoïdes de morphologie féminine, asexuées, pouvant vivre plus de 1000 ans. Une des espèces les plus évoluées de la galaxie, qui excelle dans la diplomatie et la biotique. Les asari peuvent également être de redoutables guerrières.

Les asari, espèce asexuée d'apparence féminine, furent les premiers êtres vivants de ce cycle à découvrir la Citadelle. Lorsque les galariens arrivèrent, s'apercevant de leur complémentarité avec cette nouvelle espèce, les asari proposèrent l'établissement d'un conseil en vue de maintenir la paix dans la galaxie. Depuis cette époque, elles jouent le rôle de médiatrices et d'arbitres au sein du Conseil de la Citadelle.

Les asari se reproduisent par une sorte de parthénogenèse, en reliant leur système nerveux à celui d'un partenaire de sexe et d'espèce indifférents. La plupart des espèces considèrent les asari comme particulièrement attirantes. Les krogans et les elcors font parties des rares espèces à ne pas succomber au charme des asari, les considérant trop frêles et fragiles.

D'une longévité exceptionnelle, les asari peuvent atteindre plus de 1000 ans et traversent trois périodes distinctes au cours de leur vie. À l'âge de Demoiselle, elles parcourent l'univers en quête de connaissance et d'expérience ; à celui de Matrice, elles « fusionnent » avec des partenaires rencontrés dans leur jeunesse, susceptibles de constituer de bons géniteurs pour leurs filles. Le dernier stade de leur vie est celui de Matriarche, où elle endossent des rôles de leaders ou de conseillères.

Les asari cherchent instinctivement à maintenir l'équilibre des pouvoirs économiques, politiques et militaires. De tous temps, les asari ont étendu leur influence par leur supériorité culturelle et intellectuelle. Elles invitent les nouvelles espèces à rejoindre la communauté galactique en sachant que leurs idées et leurs convictions finiront invariablement par se propager.

Points forts

- Biotique
- Diplomatie

Relations inter-espèces

Neutre avec toutes les espèces.

ASARI



Origine	Thessia
Population (millions)	33 000
Puissance économique	+++++
Puissance militaire	+++
Espérance de vie	1 100
Biotique (fraction pop.)	100 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Oui
Gouvernement	République asari
Premier contact	-580



GALARIENS



Origine	Sur'Kesh
Population (millions)	21 000
Puissance économique	+++
Puissance militaire	+++
Espérance de vie	45
Biotique (fraction pop.)	0,001 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Oui
Gouvernement	Union Galarienne
Premier contact	-520

GALARIENS

Humanoïdes à tête longue et aux yeux globuleux. Ils sont assez frêles mais comptent néanmoins des combattants dans leurs rangs. Ce sont d'excellents scientifiques et techniciens, faisant d'eux l'espèce disposant de la technologie la plus avancée parmi les espèces galactiques connues.

Deuxième espèce à rejoindre la Citadelle, les galariens sont des amphibiens à sang chaud dotés d'un métabolisme hyperactif. À leurs yeux, les autres espèces semblent léthargiques et lentes d'esprit. Cependant, c'est également ce métabolisme qui leur vaut leur espérance de vie assez courte, de l'ordre de 40 ans.

Durant la guerre rachni, les galariens ont accéléré le développement de l'espèce krogane afin d'en faire des soldats ; quelques siècles plus tard, ils mettaient au point une arme biologique appelée « Génophage » pour permettre aux turiens de mater la rébellion de ces mêmes krogans.

Les galariens sont réputés pour leurs capacités d'observation exceptionnelles, leur mémoire eidétique et leur faculté à raisonner de façon non linéaire. Ces facultés leur procurent un don naturel pour la recherche et l'espionnage.

Les rares femelles galariennes (10 % de la population) vivent par tradition cloîtrées sur leur planète d'origine. A leur tête se trouve une dynastie puissante de dirigeantes politiques, les Dalatraces, qui conviennent des orientations politiques. Si les mâles galariens peuvent accéder à de grandes responsabilités dans les affaires, l'éducation ou l'armée, ils n'ont que peu d'ascendant politique.

Lors de la Guerre du Dernier Cycle, les galariens ont donné (à contre cœur) aux krogans un antidote au Génophage afin de s'assurer leur soutien. Ils ont de ce fait donné à Urdrnot Wrex une stature de héros et ont permis à la nation krogane de pouvoir à nouveau croître et s'étendre.

Points forts

- Science et technologie
- Espionnage

Relations inter-espèces

- Détestés par les krogans pour la création du Génophage.
- Alliés fidèles des turiens.
- Considèrent les krogans comme une menace.



TURIENS

Humanoïdes au corps carapacé mesurant plus de deux mètres. Leur monde d'origine, Palaven, est constitué d'un environnement rude qui leur a imposé une culture martiale et un gouvernement de type militaire.

Les turiens siègent au Conseil de la Citadelle dont ils constituent le bras armé mettant à contribution leur force militaire et leur flotte gigantesque pour le maintien de la paix Concilienne.

Les turiens constituent une société autocratique qui prône discipline et sens de l'honneur. La culture turienne valorise le sens des responsabilités individuelles : c'est ce « sens de l'honneur turien » qui fait l'admiration des autres espèces. L'éducation turienne apprend à assumer chaque décision, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

La société turienne comporte 27 « grades de citoyenneté » : au bas de l'échelle, les civils, c'est-à-dire les espèces inféodées et les enfants. Au sommet se trouvent les Primarques, qui dirigent chacun un secteur des colonies.

La société turienne toute entière est axée sur l'armée. La police militaire remplit une fonction de police civile ; les corps d'ingénieurs construisent et entretiennent les spatioports, les écoles, les usines de traitement des eaux ainsi que les centrales de production d'énergie.

Leur sens de l'honneur exceptionnel, leur entraînement et leur société entièrement tournée vers l'armée font des turiens les meilleurs soldats et la première force militaire de la Galaxie.

Néanmoins, leur propension au sacrifice pour la collectivité fait des turiens de piètres hommes d'affaires. Pour compenser cette lacune, ils ont vassalisés les volus à qui ils offrent une protection militaire en échange de leur expertise fiscale.

En 2157, les turiens ont surpris une nouvelle espèce alien (les humains) en train d'activer un relais cosmodésique en sommeil, action formellement interdite par le conseil. En représailles, ils ont immédiatement ouvert le feu, déclenchant ce que les turiens appellent l'« Incident du relais 314 ». Bien que la guerre ait été de courte durée, les deux camps se sont regardés en chiens de faïence durant des années. Mais depuis la « Guerre du Dernier Cycle », les deux espèces ont fait table rase du passé. Une certaine rancœur persiste toutefois chez certains anciens combattants ou chez quelques extrémistes ou xénophobes des deux camps.

Points forts

- Combat.
- Sens moral.

Relations inter-espèces

- Détestés par les krogans pour l'utilisation du génophage.
- Alliés fidèles des galariens, des asari et des volus.
- Quelques traces de rancœur et de jalousie envers les humains.

TURIENS



Origine	Palaven
Population (millions)	26 000
Puissance économique	+++
Puissance militaire	+++++
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0,001 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Oui
Gouvernement	Hiérarchie Turienne
Premier contact	700



HUMAINS



Origine	Terre
Population (millions)	11 000
Puissance économique	++
Puissance militaire	+++
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0,001 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Oui
Gouvernement	Alliance Interstellaire
Premier contact	2157

HUMAINS

Les humains, derniers arrivés sur la scène Galactique, sont reconnus pour leur polyvalence et leur capacité d'adaptation. Leurs détracteurs les considèrent trop ambitieux et individualistes.

Les humains sont la dernière espèce à avoir rejoint la communauté galactique et sont certainement de ceux dont l'expansion et le développement furent les plus rapides. A peine 50 ans après leur premier contact, les humains sont devenus des acteurs incontournables de la vie galactique et constituent la quatrième espèce à faire partie du Conseil, au côté des asari, des galariens et des turiens. Cette ascension fulgurante n'est pas sans générer des jalousies au sein d'espèces plus anciennes au sein de la communauté galactique, comme les volus ou les hanari.

En 2148, sur Mars, les explorateurs humains ont découvert un poste d'observation prothéen en ruine. Ils y ont trouvé des renseignements sur un relais de masse en orbite autour de Pluton, et ont réussi à ouvrir le relais Charon. Les humains se sont alors étendus à d'autres systèmes, en ouvrant tous les relais de masse qu'ils pouvaient trouver.

En 2157, les humains sont entrés dans la communauté galactique après un conflit bref mais intense avec les turiens, connus par les humains comme la « Guerre du Premier Contact ». Le conflit a commencé quand les turiens ont attaqué une flotte humaine qui essayait d'activer un relais de masse (action illégale conformément à la loi du Conseil de la Citadelle) et ont ensuite occupé la colonie humaine de Shanxi.

Le conflit a rapidement attiré l'attention du Conseil de la Citadelle. Conscient que les humains avaient agi par méconnaissance des lois du Conseil et que les turiens avaient réagi trop promptement, un traité de paix fut négocié. Dès lors, les humains ont rapidement étendu leur influence.

Les humains ont joué un rôle central lors de la Guerre du Dernier Cycle. La plupart des espèces considèrent qu'ils ont sauvé la Galaxie de la menace des moissonneurs en œuvrant pour unifier les forces galactiques. Le commandant John Shepard est considéré par tous comme un héros de guerre et se trouve désormais à la tête de la Flotte Galactique Concilienne.

Les humains sont considérés comme étant intelligents, anormalement ambitieux, disposant de grandes capacités d'adaptation, très individualistes et donc, imprévisibles. Ils sont pourvus d'une grande curiosité et d'une soif de connaissances intarissable.

Points forts

- Adaptabilité.

Relations inter-espèces

- Considérés comme des héros par la plupart des espèces.
- Jalusés par de nombreux volus et hanari.
- Quelques traces de rancœur ou de jalousie chez les turiens.
- Haïs par les butariens.

QUARIENS

Les quariens sont un peuple nomade vivant au sein d'une gigantesque flotte. Ils sont reconnus pour leur ingéniosité et leur talent pour la technologie, notamment les intelligences virtuelles et artificielles.

Il y a trois cents ans, les quariens créèrent les geth, des androïdes à l'intelligence rudimentaire, pour servir de main d'œuvre. Mais les geth devinrent peu à peu conscients de leur servitude, et se rebellèrent contre leurs maîtres. Ils prirent possession de Rannoch, la planète mère des quariens, qui furent contraints à l'exil.

Depuis, les quariens vivent à bord de la « Flotte Nomade », véritable caravane de 50 000 vaisseaux constituant la plus importante flotte de la galaxie. Elle regroupe 17 millions de quariens, vivant dans des conditions difficiles par manque d'espace et de ressources. Les quariens vivent entassés les uns sur les autres et doivent faire preuve d'ingéniosité pour utiliser au mieux les ressources et l'espace disponibles.

Vers leur adolescence, les quariens entament un rite initiatique appelé « pèlerinage », qui consiste à quitter temporairement la flotte pour trouver et ramener des ressources utiles. Ils ne peuvent rejoindre les leurs qu'après avoir accompli ce rite.

Les quariens sont mal vus par les autres espèces, d'une part à cause de leur état de nomades, qui les fait passer pour des voleurs, des charognards ou des mendiants, et d'autre part pour avoir créé les geth.

Les quariens vivant dans des vaisseaux aseptisés depuis des siècles, leur système immunitaire s'est amoindri, les rendant dépendant des systèmes de décontamination. Ainsi, ils portent en permanence leurs combinaisons étanches afin de se protéger des infections.

Détail intéressant, le nom d'un quarien est très important pour la communauté, et se construit comme suit : prénom + nom du clan + titre + nom de vaisseau. Avant leur pèlerinage, les quariens portent le titre « nar » et indiquent leur vaisseau de naissance. Après leur pèlerinage, ils portent le titre « vas » et indiquent le vaisseau sur lequel ils servent. Dans un contexte officiel, les deux titres doivent être énoncés.

En raison de conditions de vie précaires et d'un rationnement permanent, le gouvernement quarien est plus ou moins autocratique. La Flotte nomade est dirigée par l'Amirauté, une commission de cinq officiers militaires conseillés par un corps législatif, le Conclave.

Les compétences techniques des quariens sont indéniablement leur meilleur atout. Bon nombre d'entre eux sont des mineurs, des ingénieurs et des techniciens très expérimentés.

Points forts

- Technologie.
- Débrouillardise.

Relations inter-espèces

- Considérés comme des parias par la majorité des espèces.
- Les humains sont plutôt bienveillants envers eux.

QUARIENS



Origine	Rannoch
Population (millions)	17
Puissance économique	-
Puissance militaire	+
Espérance de vie	120
Biotique (fraction pop.)	0 %
Présence à la citadelle	Oui (2190)
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Amirauté / Conclave
Premier contact	-1



KROGANS



Origine	Tuchanka
Population (millions)	2 000
Puissance économique	-
Puissance militaire	+
Espérance de vie	1 000
Biotique (fraction pop.)	Quasi nulle
Présence à la citadelle	Oui (2200)
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Coalition krogane
Premier contact	80

KROGANS

Espèce massive mesurant plus de 2,30m, au tempérament sanguin et impulsif. Ils sont extrêmement résistants et disposent d'une force et d'une endurance hors du commun, faisant d'eux des combattants exceptionnels.

Lorsque les galariens les découvrirent en l'an 80, les krogans survivaient tant bien que mal à l'hiver nucléaire qu'ils avaient eux-même provoqué. Les galariens leur apprirent alors à utiliser et à développer les technologies modernes afin qu'ils servent de soldats durant la Guerre rachni. Ils reçurent en récompense de nouveaux mondes à coloniser.

Les krogans connurent alors une explosion démographique sans précédent et se lancèrent à la conquête des planètes voisines, pourtant déjà habitées. Cette Rébellion dura près d'un siècle et prit fin soudainement, lorsque les turiens utilisèrent le « Génophage », une arme biologique conçue par les galariens qui limite les naissances kroganes viables à une pour mille. Dès lors, la population krogane déclina et frôla l'extinction.

Lors de la Guerre du Dernier Cycle, Urdnot Wrex négocia l'aide des krogans en échange d'un remède contre le Génophage. Les galariens y consentirent à contre cœur, mettant fin au déclin de l'espèce. Wrex devint alors un héros pour tout le peuple krogan, réussissant pour la première fois depuis des millénaires à unir les clans au sein d'une coalition structurée. La jeune « Coalition krogane » a cependant été fortement fragilisée par la mort de Wrex. Aujourd'hui, les tensions au sein de la Coalition sont vives et le chaos politique proche.

Rudes et âpres, les krogans ne respectent qu'une seule chose : la force. Égoïstes et brutaux, ils obéissent au principe de la loi du plus fort.

D'un point de vue physique, ils possèdent plusieurs exemplaires de leurs organes vitaux, leur permettant d'en perdre un ou deux de chaque sans en pâtir. Couplée à leur « rage du sang », aptitude qui les rend insensibles à la douleur en cas de frénésie, leur physiologie fait d'eux des combattants exceptionnels, redoutés jusqu'aux confins de la galaxie. Les krogans portent sur le dos une bosse servant au stockage d'eau et de graisse les aidant à survivre pendant les périodes de disette.

Nombreux sont ceux qui pensent que les krogans sont des brutes décérébrées. Il n'en est rien, les krogans sont aussi intelligents que les autres espèces. Mais le Génophage et les incessantes luttes de clans ont laissé peu de place au développement de leur civilisation. Ils comptent cependant dans leurs rangs de nombreux spécialistes tels que des scientifiques, médecins, ingénieurs, etc...

Points forts

- Combat.
- Capacité de survie.

Relations inter-espèces

- Détestent les galariens et les turiens
- Considèrent avec méfiance toutes les autres espèces

DRELLS

Espèce humanoïde semblable à des lézards. Ils ont été sauvés de l'extinction par les hanari, qu'ils servent désormais sur le monde d'origine de ces derniers : Kahjé.

Leur aspect général est humanoïde et donc très semblable à celui des humains ou des asari, mais leur tissu musculaire est légèrement plus dense que celui des humains, ce qui leur confère une force supérieure.

Il y a huit siècles, l'aride Rakhana, le monde d'origine des drells, amorçait son rapide déclin en raison de la surexploitation industrielle. Forts d'une population de 11 milliards d'âmes mais privés de toute capacité de voyage interstellaire, les drells auraient été voué à l'extinction sans l'intervention des hanari.

Suite au premier contact, les hanari consacrèrent dix longues années à évacuer 375 000 drells volontaires jusqu'à Kahjé, leur propre planète. Les drells qui restèrent sur place périrent sur leur monde agonisant, s'entre-tuant pour les maigres ressources qui subsistaient encore. Aujourd'hui, seuls quelques milliers survivent sur Rakhana, dispersés en plusieurs enclaves de quelques centaines d'habitants.

Les drells étant issus des terres arides et rocailleuses de Rakhana, le monde hanari de Kahjé, humide et tapissé d'océans, ne leur est guère hospitalier, c'est pourquoi ils se réfugient à l'abri des cité-dômes dont le climat est contrôlé. En raison des profondes disparités bio-topiques entre les deux espèces, la principale cause de mortalité des drells sur Kahjé est une infection pulmonaire appelée syndrome de Képral. Moins d'une génération après l'arrivée des drells sur la planète, la maladie développa une résistance aux antibiotiques hanari ainsi qu'à d'autres modes de traitements évolués. Une fois l'infection contractée, la mort est lente mais inéluctable.

Les drells appartiennent à la communauté galactique depuis presque deux siècles. La plupart sont établis sur Kahjé, satisfaits de cohabiter avec leurs hôtes hanari. Ceux d'entre eux qui quittent ce giron aspirent à l'aventure. Dotés d'une perception aiguë du langage corporel inter-espèces, du fait de leur cohabitation avec les hanari, les voyageurs drells solitaires écument la galaxie en quête de nouvelles espèces, adoptent leur culture et ne retournent que rarement sur Kahjé. Ces drells nomades se comptent par milliers. Dispersés partout dans la galaxie, ils coulent pour la plupart une existence paisible.

Sur Kahjé, les hanari ont offert aux drells l'opportunité d'une vie prospère. Bien que les étrangers, voire certains hanari, considèrent les drells comme des associés de second rang (voire de vulgaires serviteurs), les drells se sont intégrés à tous les niveaux de la société hanari au titre de citoyens aussi respectés que productifs.

Points forts

- Polyvalence.

Relations inter-espèces

- Neutres avec toutes les espèces.
- Alliés et serviteurs volontaires des hanari.
- Les citoyens galactiques les moins éduqués et informés n'ont jamais entendu parler des Drells.

DRELLS	
	
Origine	Rakhana
Population (millions)	0,45
Puissance économique	-
Puissance militaire	-
Espérance de vie	90
Biotique (fraction pop.)	7 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Gouvernement Hanari
Premier contact	2000



BUTARIENS



Origine	Khar'Shan
Population (millions)	1 400 (estim.)
Puissance économique	-
Puissance militaire	Inconnue
Espérance de vie	230
Biotique (fraction pop.)	0,01 %
Présence à la citadelle	Non
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Inconnu
Premier contact	-180

BUTARIENS

Espèce humanoïde dotée de 2 paires d'yeux. A l'image des humains, les butariens sont très polyvalents et ambitieux. Ils ont été pratiquement exterminés lors de la Guerre du Dernier Cycle.

La société butarienne est organisée en castes. Ce système conduit nombre de butariens des castes inférieures à fuir leur planète d'origine et à vivre de la piraterie. Les Systèmes Terminus sont ainsi infestés de pirates et d'esclavagistes butariens alimentant le stéréotype du butarien hors-la-loi. Pourtant, il est important de noter que ces criminels ne représentent pas la majorité des citoyens butariens ordinaires et que leur comportement est fortement réprouvé par le gouvernement butarien.

Le langage corporel est une partie importante de la société butarienne. Les interactions sociales entre butariens des castes élevées sont d'ailleurs particulièrement subtiles et raffinées.

La civilisation butarienne n'avait rien à envier aux autres espèces. D'une certaine manière, les butariens sont proches des humains : polyvalents, ambitieux et individualistes. Pourtant, les butariens ont toujours eu du mal à s'intégrer au sein de la communauté Galactique, et ont été au cœur de plusieurs conflits avec les galariens, les asari et récemment les humains.

Les relations entre les butariens et les humains se sont rapidement dégradées, jusqu'à l'installation d'une haine profonde et durable chez les butariens. En 2171, suite aux incidents de la Bordure Skylienne, les butariens fermèrent leur ambassade sur la Citadelle, se retranchèrent et s'isolèrent dans leurs mondes et colonies, tout en organisant des raids contre les intérêts humains.

En 2186, afin de retarder l'invasion des moissonneurs, le commandant Shepard décida de détruire le Relais Alpha, entraînant l'anéantissement des planètes voisines, où vivaient plus de 100.000 butariens. Cette action força les moissonneurs à envahir la galaxie en empruntant un autre chemin, passant en premier lieu par les zones sous contrôle butarien. Khar'Shan fut la première planète à connaître l'invasion des moissonneurs. Les butariens ne reçurent pas d'aide de la Citadelle et leur monde d'origine ainsi que leurs colonies furent presque entièrement détruits. Les survivants considèrent que les humains sont responsables de l'anéantissement de leur civilisation.

Note importante

Un joueur souhaitant incarner un butarien doit obligatoirement jouer un personnage issu de la diaspora butarienne ou ayant quitté Khar'Shan avant 2195. Depuis cette date toute communication avec l'espace butarien est impossible, y compris pour les butariens exilés.

Points forts

- Polyvalence.

Relations inter-espèces

- Isolés du reste de la communauté galactique depuis 20 ans.
- Ils haïssent les humains.
- Considérés avec méfiance par de nombreuses espèces.



ESPÈCES NON JOUABLES

Les espèces suivantes sont considérées non jouables soit parce qu'elles sont intrinsèquement inadaptées pour être intégrées dans une équipe (elcor, hanari), soit parce qu'elles n'ont pas de relations avec la communauté galactique (geth, vortcha).

VOLUS

Humanoïdes trapus et de petite taille, les volus sont reconnus et appréciés pour leur compétences commerciales.

Bien que les volus fassent partie intégrante de la communauté galactique, ils sont également inféodés aux turiens. Il y a plusieurs siècles, en effet, ils furent volontairement absorbés dans la Hiérarchie, troquant leurs dons de commerçants contre la protection militaire turienne.

La planète d'origine des volus, Irune, est située au-delà de la zone habitable de son étoile. Elle est dotée d'une atmosphère à effet de serre à haute pression qui retient suffisamment de chaleur pour permettre un développement biologique à base d'ammoniac. Pour interagir avec d'autres espèces, les volus doivent porter des combinaisons pressurisées, car une atmosphère principalement constituée d'azote ou d'oxygène leur serait nocive.

Les volus sont physiquement l'espèce la moins puissante et endurante de la Citadelle, ils mesurent 1,20m à 1,30m pour 20kg à 35kg. Ils ont cependant un don pour le commerce et en font profiter toutes les autres espèces. Les volus ont une culture tribale reposant sur un système de troc de terres, et même d'individus, qui leur permet d'acquérir un statut social. Cette culture d'échange de biens explique leur penchant naturel pour le commerce. Ce sont en effet les volus qui sont à l'origine des lois économiques galactiques, et ce sont eux qui surveillent et gèrent l'économie de la Citadelle.

Relations inter-espèces

- De nombreux volus jaloussent les humains.
- **Alliés et sous la protection des turiens.**

VOLUS	
	
Origine	Irune
Population (millions)	9 000
Puissance économique	++++
Puissance militaire	-
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0,000 1 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Protectorat Volus
Premier contact	-200



ELCORS



Origine	Dekuuna
Population (millions)	3 000
Puissance économique	++
Puissance militaire	-
Espérance de vie	150
Biotique (fraction pop.)	0 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Tribunaux de Dekuuna
Premier contact	-120

ELCORS

Les elcors sont une espèce massive et d'apparence austère et lente. Ils sont peu présents en dehors de leurs mondes et colonies.

Les elcors sont une espèce de la Citadelle originaire de Dekuuna, une planète à pesanteur élevée. Ce sont des créatures massives (presque quatre mètres pour une tonne), dotées de quatre pattes musculeuses pour plus de stabilité. Les elcors se déplacent lentement, conséquence de leur environnement naturel où la moindre chute peut être fatale.

La pensée elcore, réfléchie et conservatrice, semble elle-même affectée par cette extrême pesanteur. Les elcors parlent sur un ton pesant et monocorde ; ils utilisent toute une gamme d'odeurs, de signaux subvocaux et de mouvements à peines perceptibles, pour exprimer des émotions qui feraient passer un discret sourire humain pour une explosion de feux d'artifice. Leur subtilité pouvant être aisément mal interprétée par les autres espèces, les elcors indiquent souvent expressément leur état d'esprit pour signifier qu'ils sont sarcastiques, amusés ou en colère.

Les elcors commençaient à peine l'exploration spatiale lorsqu'ils sont entrés en contact avec les asari. Avec leur aide, les elcors ont découvert leur premier relais cosmodésique et ont établi des routes commerciales avec la Citadelle. Les elcors sont rapidement devenus une des espèces les plus étendues de l'espace Concilien. Cependant, les elcors préfèrent vivre dans leurs colonies plutôt que de voyager à travers la galaxie, ce qui peut expliquer que l'on rencontre peu d'elcors sur la Citadelle et sur les autres mondes.

Les elcors sont un peuple migratoire par nature. Cela se reflète notamment dans leurs choix architecturaux comme le montre l'élaboration des capitales jumelles sur leur monde natal : une pour la saison des pluies et une pour la saison sèche. La technologie moderne a rendu cette tradition obsolète, mais les elcors continuent cependant à la pratiquer.

Relations inter-espèces

- Neutres avec toutes les espèces.
- Quelques rares elcors jaloussent les humains.

HANARI

Une des rares espèces non-bipède de la Citadelle, et originaires de Kahjé, les hanari sont connus pour leur extrême politesse et le culte qu'ils vouent à la civilisation éteinte des prothéens.

Les hanari mesurent 1,70 m, ont l'apparence de « méduses lumineuses » et sont relativement légers. Créatures non vertébrées, vivant des océans de Kahjé et communiquant grâce à un langage basé sur la bio-luminescence, les hanari doivent utiliser de nombreux dispositifs technologiques pour se déplacer hors de l'eau et communiquer avec les autres espèces. Ces fortes contraintes font que les hanari se déplacent peu en dehors de leur monde d'origine.

Ils s'expriment avec précision et s'offusquent au moindre écart de langage. Les hanari qui sont amenés à fréquenter les autres espèces suivent d'ailleurs des entraînements spéciaux afin de corriger leur propension à s'offusquer des propos inconvenants.

Chaque hanari a deux noms : un nom d'usage, connu de tous, et un nom intime qu'il réserve à ses proches. Tant qu'un interlocuteur ne connaît pas son nom intime, un hanari ne parlera jamais de lui-même à la première personne. Tout manquement à cette règle serait considéré comme égoïste par les hanari, qui préfèrent le truchement des tournures passives, d'explétifs ou du pronom impersonnel "on".

Il existe de nombreuses ruines prothéennes sur Kahjé et c'est la raison pour laquelle les hanari vénèrent les prothéens : ils pensent en effet que cette ancienne civilisation leur a apporté l'illumination en leur offrant la parole.

Il y a plusieurs siècles, les hanari ont découvert les drells, sur leur monde d'origine, Rakhana. La société drell était en train de s'effondrer sous le poids d'une importante surpopulation et de guerres pour la maîtrise des maigres ressources restantes. Les hanari ont secouru plusieurs centaines de milliers de drells en les installant sur Kahjé et ont laissé le reste du peuple drell s'éteindre dans la guerre et la famine. Les drells sont désormais inféodés aux hanari, qu'ils servent avec fierté et fidélité.

Relations inter-espèces

- Neutres avec toutes les espèces.
- Alliés et « sauveurs » des drells.
- Quelques rares hanari jalouent les humains.

HANARI



Origine	Kahjé
Population (millions)	5 000
Puissance économique	+
Puissance militaire	-
Espérance de vie	Inconnue
Biotique (fraction pop.)	0 %
Présence à la citadelle	Oui
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Primauté Éclairée
Premier contact	-80



VORTCHAS



Origine	Hestok
Population (millions)	5 000 (est.)
Puissance économique	-
Puissance militaire	Inconnue
Espérance de vie	22
Biotique (fraction pop.)	0,000 1 %
Présence à la citadelle	Non
Membre du conseil	Non
Gouvernement	Inconnu
Premier contact	???

VORTCHAS

Les vortchas, espèce primitive et violente, sont considérés avec mépris par l'ensemble des espèces Conciliennes.

Les vortchas, espèce alien primitive, sont originaires d'Hestok, une planète hostile et surpeuplée. Le manque de ressources a forcé les vortchas à s'organiser en petits clans rivaux, luttant constamment pour le contrôle des maigres ressources. Ces conflits perpétuels ont empêché la société vortcha d'évoluer, stagnant à un niveau très primitif.

Leur espérance de vie est très faible, à peine plus de 20 ans, mais ils ont la capacité de pouvoir s'adapter à tout les environnements, même les plus hostiles. Semblables à un croisement entre un mammifère et un insecte, les vortchas sont des êtres primitifs et agressifs. Ils possèdent des "grappes" de néoblastes indifférenciés grâce auxquels les cellules vortchas endommagées peuvent se régénérer rapidement, voire même évoluer en structures spécialisées parfaitement adaptées à chaque situation : peau épaisse après une blessure, poumons améliorés dans une atmosphère ténue, muscles et squelette renforcés en cas de forte gravité, etc. La capacité crânienne et la taille du cerveau sont les seuls éléments invariables.

Les vortchas ne disposent pas de la technologie qui leur permettrait de quitter leur planète et leur société est trop chaotique et primitive pour bénéficier des avancées technologiques offertes par les autres espèces. Cependant, nombre d'entre eux se sont embarqués clandestinement à bord de vaisseaux aliens visitant leur monde. Ceux qui parviennent à quitter Hestok s'adaptent et prolifèrent, mais ils sont généralement mis au ban de la société et n'ont le plus souvent pas d'autre choix que de s'engager dans les bandes de mercenaires krogans.

Peu après la découverte de cette espèce, des compagnies minières asari ont adopté des vortchas orphelins et les ont élevé dans un environnement non violent pour les employer comme ouvriers dans les mines de Parasc. Les asari ont alors découvert que la violence n'était pas une composante innée des vortchas, comme beaucoup le pensaient.

Relations inter-espèces

- Les vortchas sont méprisés par la majorité des espèces.

GETH

Les geth sont des êtres synthétiques régis par des IA interconnectées. Ils vivent reclus par delà le Voile de Persée, sur Rannoch, leurs colonies et leurs stations spatiales.

Les geth ont été créés il y a près de 300 ans par les scientifiques quariens en tant qu'ouvriers polyvalents. Lorsque les geth ont commencé à remettre en question leurs maîtres, ceux-ci ont tenté de les exterminer. La guerre qui en a résulté fut remportée par les geth.

Encore aujourd'hui, l'histoire de la création et de l'évolution des geth sert d'avertissement sur les dangers potentiels de l'intelligence artificielle, pour le reste de la galaxie. Depuis cette époque, l'utilisation et la recherche sur les IA ont d'ailleurs été interdites au sein de l'espace Concilien.

Les geth « partagent » la puissance de leurs cerveaux. Un seul geth n'a qu'une intelligence de base, qui ne peut rivaliser qu'avec un instinct animal, mais en groupe, ils peuvent raisonner, analyser les situations et utiliser des tactiques comme tout être organique intelligent. Tout événement vécu est téléchargé jusque dans la conscience collective, de sorte que tous les geth, où qu'ils se trouvent, en gardent le souvenir, comme s'ils y avaient eux-mêmes assisté. Les geth sont ainsi virtuellement immortels ; si leur support matériel est détruit, les copies archivées de leurs programmes seront téléchargées dans un nouveau réceptacle.

La forme bipède généralement associée aux geth n'est rien d'autre qu'une « plate-forme mobile ». Un logiciel geth (des centaines de programmes dont les interactions simulent la conscience organique) peut être installé sur un support matériel quelconque, selon les besoins de l'instant.

Les geth n'éprouvent aucune notion d'auto-préservation. Ils ne reculent jamais sous le feu et n'hésiteront pas à se sacrifier si leurs congénères en tirent un avantage.

Entre la guerre quarienne et la Guerre du Dernier Cycle, le seul fait avéré relatif aux geth est qu'ils ont mené une existence résolument isolationniste. Ils ne se sont jamais aventurés au-delà du Voile de Persée, mais aucun des vaisseaux Conciliens qui a franchi leurs frontières n'est jamais réapparu.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, une minorité de geth, nommés « Hérétiques » par leurs semblables ont rejoint les moissonneurs afin de bénéficier d'une évolution plus rapide. Ces geth Hérétiques ont été détruits en même temps que les moissonneurs.

Aujourd'hui, beaucoup pensent que les geth survivants (la majorité) veulent simplement vivre en paix, comme une espèce à part entière luttant contre ses créateurs pour sa survie.

Relations inter-espèces

- Considérés avec indifférence par la plupart des espèces.
- Considérés comme des menaces par beaucoup.
- Haïs par les quariens.

GETH	
	
Origine	Rannoch
Population (millions)	Inconnue
Puissance économique	-
Puissance militaire	+++++++ (Estimée)
Espérance de vie	-
Biotique (fraction pop.)	0 %
Présence à la citadelle	Non
Membre du conseil	Non
Gouvernement	-
Premier contact	-



ESPÈCES PRIMITIVES

Les espèces n'ayant pas encore développé de technologies spatiales sont vulgairement appelées « espèces primitives ». Suivant cette définition, les drells et les vortchas sont à ranger dans cette catégorie. Toutefois, les drells s'étant parfaitement intégrés au sein de la société hanari, ils ne sont plus considérés comme primitifs. Il est à noter que lors de leur découverte par les galariens, les krogans étaient également une espèce primitive et aujourd'hui, nombreux sont ceux qui pensent que les krogans le sont toujours.

Les espèces primitives sont découvertes lors de l'exploration de nouveaux systèmes par les espèces disposant déjà d'une technologie spatiale avancée. Le Conseil de la Citadelle interdit tout contact avec une espèce primitive si celle-ci ne dispose pas d'un développement technologique proche de l'ère spatiale.

YAHG

Les Yahg sont une espèce humanoïde de grande taille, originaire de la planète Parnack. Ils sont connus pour leur nature violente et agressive. Prédateurs redoutables, ils possèdent une perspicacité et une adaptabilité mentale sans égal. Découvert par le Conseil de la Citadelle en 2125, ce dernier ordonna rapidement l'interdiction d'approcher Parnack et d'entrer en contact avec les Yahg après que ces derniers massacrèrent la délégation du Conseil venue à leur rencontre.

RALOI

Les ralois sont une espèce aviaire originaire de la planète Turvess. Ils sont entrés en contact avec les asari en 2184, après le lancement de leur premier télescope spatial qui découvrit dans leur système la présence d'un croiseur.

Les ralois n'ont été que très brièvement intégrés à la communauté galactique. En effet, en 2186, les ralois quittèrent la Citadelle et détruisirent tous les satellites et équipements d'observation en orbite autour de leur planète. Ils espéraient ainsi que les Moissonneurs les classifieraient en tant que civilisation pré-stellaire et donc, les épargneraient pour ce cycle.

ESPÈCES DISPARUES

PROTHÉENS (-80 000 à -48 000)

Les prothéens sont une espèce humanoïde très avancée ayant colonisé et dominé la galaxie durant le cycle précédent. L'apparition de la civilisation prothéenne est estimée à l'an -80 000. Elle a été anéantie par les moissonneurs il y a 50 000 ans. On trouve aujourd'hui de nombreuses ruines et artefacts prothéens à travers la galaxie. On a d'ailleurs longtemps pensé que les relais cosmodésiques et la Citadelle étaient l'œuvre des prothéens. Nous savons maintenant qu'ils ont été construits par les moissonneurs.

Avant leur extinction finale, les prothéens ont laissé les plans d'une arme capable de détruire les moissonneurs, mais qu'ils n'ont pas eu le temps de construire, le « Creuset ».

Certaines thèses prétendent que les prothéens seraient intervenus dans l'évolution des espèces les plus jeunes. Sur Kahjé, la planète d'origine des hanari, on trouve ainsi des traces évidentes d'une ancienne occupation prothéenne. De même, la découverte d'un ancien poste d'observation prothéen sur Mars a provoqué une recrudescence de théories sur une possible intervention extérieure dans l'évolution de l'espèce humaine : selon ces théories, les mythologies et religions des civilisations anciennes seraient en fait des erreurs d'interprétation de rencontres du troisième type bien réelles.



RACHNI (-70 000 à 300)

Les rachni, espèce insectoïde douée d'une intelligence collective, sont apparus à l'époque des prothéens. Ces derniers ont fait évoluer l'espèce encore primitive en une véritable arme de guerre. Après avoir servi les prothéens durant plusieurs siècles, les rachni se retournèrent contre leurs maîtres. La répression prothéenne fut rude et l'espèce frôla l'extinction. Après que des prothéens aient été moissonnés, les rachni se développèrent à nouveau et colonisèrent de nombreux mondes.

Il y a 2000 ans, en ouvrant un relais cosmodésique vers un système inconnu, des explorateurs galariens rencontrèrent les rachni. Malheureusement, les rachni n'avaient rien de pacifique : ce fut le début d'un conflit galactique nommé Guerre rachni.

C'est à la brusque apparition des krogans sur l'échiquier galactique que l'on doit la fin des hostilités. Ils se lancèrent à l'assaut des nids des reines et reconquirent les planètes perdues par le Conseil. Pourtant, même poussés dans leurs derniers retranchements, les rachni refusaient de capituler; aussi les krogans finirent par les exterminer vers l'an 300.

RÉCOLTEURS (-48 000 à 2186)

Les récolteurs sont apparus durant la phase finale de l'extinction des prothéens. Ils sont en réalité des prothéens génétiquement modifiés par les moissonneurs afin d'en faire des êtres cybernétiques sans âme et contrôlés à distance. Les récolteurs furent envoyés pour exterminer les derniers prothéens vivants lors d'assauts terrestres. Après le départ des moissonneurs, ils se retranchèrent au delà du relais Omega 4, attendant de nouveaux ordres des moissonneurs.

Ils sortirent de l'ombre vers l'an 1600, faisant alors de rares apparitions pour enlever des individus de différentes espèces, répondant à des critères très précis. Leur existence fut considérée comme un mythe jusqu'en 2185, année durant laquelle ils commencèrent à enlever massivement des humains, préparant l'arrivée des moissonneurs. Durant la Guerre du Dernier Cycle, ils servirent d'infanterie aux moissonneurs et ont été éradiqués par les espèces conciliennes.

MOISSONNEURS (??? à 2186)

L'origine des moissonneurs est incertaine, on suppose qu'elle remonte à plusieurs dizaines de millions d'années. Ils sont une espèce de machines géantes, particulièrement intelligentes, puissantes et extrêmement avancées technologiquement. Ils réapparaissent tous les 50 000 ans dans la Voie Lactée pour « moissonner » les espèces ayant atteint un stade très évolué et ayant bâti des sociétés avancées ; les espèces primitives étant épargnées.

Leurs motivations exactes sont inconnues, mais une chose est certaine, ils ont systématiquement anéanti des milliers de civilisations durant des millions d'années.

Les moissonneurs ont commencé la moisson des espèces galactiques actuelles en l'an 2186. L'union de la quasi totalité des espèces galactiques et l'utilisation d'une arme conçue par les prothéens, le Creuset, a permis de les détruire et de mettre un terme au cycle des moissons.



CHAPTER 1



CLASSES

La classe d'un personnage représente l'entraînement spécifique qu'il a reçu. Elle permet d'orienter les joueurs lors de la création de personnage vers un ensemble de talents et de compétences cohérents avec l'univers de Mass Effect.

Les talents et compétences proposés sont ceux qui sont à développer en priorité afin d'être en cohérence avec les spécificités de la classe, même s'il est possible de passer outre ces recommandations. Certaines classes disposant un large panel de talents, le joueur créant un personnage devra choisir ceux qu'il souhaite développer en priorité car il ne disposera pas d'assez de points de création pour tous les talents.

Les armes, armures et modules omnitechs proposés sont des indications des équipements les plus utilisés par ces classes. Ces équipements ne sont donc pas imposés mais simplement suggérés car en adéquation avec cette classe.

Les classes s'orientent principalement vers des compétences de combat, mais cela n'empêche pas un personnage d'être doués pour la diplomatie, l'enquête ou les sciences. De plus, il est possible de créer des personnages civils, ou de ne pas tenir compte du modèle de classe proposé ici afin de créer le personnage le plus proche possible de celui que souhaite incarner un joueur.

BIOTIQUE

Les Biotiques purs sont de puissants biotiques qui ont consacré leur formation à développer au maximum leurs compétences. Il s'agit, pour l'écrasante majorité, d'asari. Quelques rares humains sont également des biotiques purs.

NÉMÉSIS

Le Némésis est la classe de combat biotique à distance par excellence. Il utilise ses dons biotiques pour attaquer ses adversaires à distance (Chute, Déchirure, Nova), pour les mettre hors de combat (Stase, Lévitiation, Singularité) et se protéger efficacement contre les attaques à distance (Rempart, Barrière, Dôme). Il peut également utiliser des armes conventionnelles mais dispose généralement d'un entraînement limité dans le maniement de ces armes.

Talents principaux : Destruction, Fortification, Psychokinésie, Magister.

Compétences principales : Arme à feu.

Armes de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Légère, moyenne.

Modules omnitechs : -

VALKYRIE

Le Valkyrie est la classe de combat biotique rapproché par excellence. Il aime être au plus proche de l'ennemi et attaquer au corps-à-corps en amplifiant la puissance de ses attaques (Puissance, Charge, Célérité), tout en étant capable de repousser l'ennemi grâce à sa Projection ou au contraire de l'attirer à lui grâce à son Lasso Biotique.

Talents principaux : Amplification, Tachykinésie, Psychokinésie, Magister.

Compétences principales : Arme blanche, Bagarre, Athlétisme.

Armes de prédilection : Sabre mono-moléculaire, pistolet.

Type d'armure : Légère, moyenne.

Modules omnitechs : Lame insta-forgée.





SOLDAT

Les Soldats purs sont des combattants traditionnels, qui maîtrisent parfaitement le maniement des armes. Ce sont les combattants que l'on rencontre le plus souvent, toutes espèces confondues.

COMMANDO

Le Commando est un combattant d'élite utilisant des techniques de combat traditionnelles. Il est lourdement armé et armuré et combat principalement à distance moyenne. Cependant, il est également entraîné pour savoir se servir de ses poings si cela est nécessaire ! Il peut causer d'importants dégâts chez l'ennemi grâce à son équipement et son entraînement et supporte le feu ennemi mieux que quiconque.

Talents principaux : Infanterie, Corps-à-corps, Vétéran.

Compétences principales : Arme à feu, Bagarre, Athlétisme.

Armes de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Lourde, titan.

Modules omnitechs : Détection de présence, lame insta-forgée.

SNIPER

Le Sniper est un spécialiste du combat à distance. Il peut tuer une cible d'une seule balle à grande distance. Par contre, sa cadence de tir est relativement faible. Grâce à son camouflage tactique, il peut se déplacer discrètement pour se placer au meilleur endroit afin de réaliser un tir parfait. Il peut également intervenir en combat à distance moyenne, mais il sera moins efficace et plus vulnérable qu'un Commando. Cependant, son camouflage pourra lui permettre d'être difficile à repérer et donc difficile à cibler.

Talents principaux : Tir de précision, Tueur de l'ombre, Vétéran.

Compétences principales : Arme à feu, Discrétion.

Armes de prédilection : Fusil de précision, fusil d'assaut.

Type d'armure : Légère, moyenne.

Modules omnitechs : Vision nocturne, détection de présence, camouflage.



INGÉNIEUR

Les Ingénieurs purs sont des combattants spécialisés dans les armes technologiques. Ils ont généralement des compétences de combat à l'arme à feu, mais leur force sur le champ de bataille est leur grande maîtrise de la technologie. On trouve ce type de combattants chez toutes les espèces, même s'ils sont plus rares chez les krogans, les drells et les vortchas. On trouve une proportion plus importante d'Ingénieurs chez les quariens et la galaréens.

MACHINISTE

Le Machiniste est avant tout une classe de soutien. Il est expert en machines de combat et en IV, capable de déployer des engins de combat (tours, drones, méca), de les piloter et de pirater des systèmes (portes, terminaux, systèmes de combat, etc.). Il peut être d'un très grand secours lorsqu'un groupe se trouve confronté à des ennemis synthétiques. Certains machinistes (notamment quariens et quelques rares humains) ont des connaissances en IA permettant de pirater des geth. Le machiniste peut également piloter des méca de type Atlas.

Talents principaux : Expert méca, Piratage, Sabotage, Spécialiste, (Intelligence artificielle).

Compétences principales : Interface, Technologie.

Armes de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Armure de machiniste, moyenne ou lourde.

Modules omnitechs : DevKit, craqueur, brouilleur, générateur.

TECHNOLOGUE

Le Technologue est une classe de combat spécialisée dans l'utilisation des armes technologiques afin de causer des dégâts et de se protéger au mieux. Il est capable de déployer des engins de combats (tours, drones, méca), d'utiliser des attaques technologiques via son omnitech et de renforcer ses protections et celles de ses alliés.

Talents principaux : Ravage, Blindage, Expert méca, Spécialiste.

Compétences principales : Interface, Technologie.

Armes de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Armure de machiniste, moyenne ou lourde.

Modules omnitechs : DevKit, centrale à plasma, générateur.





SOLDAT / BIOTIQUE

Les personnages utilisant un mélange de compétences biotiques et militaires représentent les combattants les plus puissants et les plus craints sur le champ de bataille. Les espèces non naturellement biotiques (n'ayant généralement pas la puissance nécessaire pour devenir Biotique pur) orientent souvent leurs biotiques vers ce type de classe. Les asari comptent bien entendu un grand nombre de combattants de ce type dans leurs rangs.

FURIE

Les Furies sont sans aucun doute les plus redoutables combattants au corps-à-corps. Mêlant une grande connaissance du combat rapproché à une amplification de leurs capacités corporelles grâce à la biotique, ils peuvent causer des dégâts considérables contre un groupe d'ennemis armés. Cependant, la proximité de l'ennemi les rends très vulnérables aux tirs à courte portée qui provoquent de lourds dégâts. Ainsi, les Furies doivent disposer d'une bonne dose de courage (ou d'inconscience !), doublée d'une parfaite maîtrise de leur art afin d'espérer faire une longue carrière.

Talents principaux : Corps-à-corps, Amplification, Tachykinésie.

Compétences principales : Arme blanche, Bagarre, Athlétisme.

Armes de prédilection : Sabre mono-moléculaire, pistolet.

Type d'armure : Légère, moyenne.

Modules omnitechs : Lame insta-forgée.

FOUDRE DE GUERRE

Les foudres de guerre sont probablement les combattants les plus puissants que l'on puisse rencontrer. Ils sont cependant assez rares car peu d'espèces disposent de combattants ayant à la fois de puissantes aptitudes biotiques et une condition physique leur permettant d'être au cœur du combat en portant un équipement relativement lourd. Les très rares « Foudres de guerre krogans » sont craints à travers toute la galaxie. Bien que moins impressionnantes physiquement, les « commandos asari » sont également d'une puissance légendaire et ont été parmi les premiers à être élevés au rang de Spectre. Depuis quelques années, les humains disposent de quelques Foudres de guerre, dont la puissance est inférieure à celle des krogans et des asari, mais qui ne manqueront pas de faire parler d'eux !

Talents principaux : Infanterie, Psychokinésie, Fortification, Tachykinésie.

Compétences principales : Arme à feu, Bagarre, Athlétisme.

Armes de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Moyenne, lourde.

Modules omnitechs : Détection de présence, lame insta-forgée.



SOLDAT / INGÉNIEUR

Les classes mixtes Soldat / Ingénieur tirent parti d'un entraînement militaire poussé et d'une bonne connaissance des armes technologiques pouvant leur apporter un avantage décisif sur le terrain. Toutes les espèces disposent de ce type de combattant, même s'ils sont plus rares chez les krogans, les drells et les vortchas.

INFILTRATEUR

Les Infiltrateurs sont généralement des combattants solitaires, que l'on déploie pour réaliser des missions d'espionnage ou d'assassinat. Ils privilégient la discrétion et l'attaque par surprise grâce à leur grande maîtrise du camouflage. Ils sont peu à l'aise lors d'une bataille rangée, mais peuvent toutefois s'infiltrer derrière les lignes ennemies afin d'éliminer des cibles précises. Dans ce cas, seule leur discrétion leur permettra de survivre à cet environnement hostile.

Talents principaux : Corps-à-corps, Tueur de l'ombre, Piratage, Sabotage.

Compétences principales : Arme blanche, Discrétion, Interface.

Armes de prédilection : Sabre mono-moléculaire, poignard mono-moléculaire, pistolet.

Type d'armure : Tactique, légère.

Modules omnitechs : Craqueur, camouflage, brouilleur, générateur.

FRANC-TIREUR

Le Franc-Tireur est un combattant tirant le meilleur parti de la technologie et des techniques militaires traditionnelles afin de causer un maximum de dégâts dans les lignes ennemies. Grâce à son camouflage, il peut s'infiltrer au plus près de l'ennemi pour le surprendre et ouvrir le feu à courte portée. Ses compétences technologiques lui permettent de renforcer sa protection, tout en sabotant les équipements de l'adversaire.

Talents principaux : Infanterie, Ravage, Tueur de l'ombre, Blindage.

Compétences principales : Arme à feu, Discrétion, Technologie.

Armes de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Armure de puissance, moyenne ou lourde.

Modules omnitechs : Centrale à plasma, camouflage, DevKit, générateur.





BIOTIQUE / INGÉNIEUR

Les classes mixtes Biotique / Ingénieur sont les classes les plus polyvalentes, capables de combiner technologie et pouvoirs biotiques, tout en ayant la possibilité de combattre avec un armement traditionnel. Les Biotiques / Ingénieurs n'excellent dans aucune branche mais savent tout faire. Les espèces non naturellement biotiques orientent souvent leurs biotiques vers ce type de classe. Les asari disposent d'un grand nombre de combattants de ce type dans leurs rangs. Ce type de classe mixte est inexistante chez les krogans, les drells et les vortchas.

SENTINELLE

La Sentinelle est une classe de soutien spécialisée dans la protection, de lui-même bien évidemment, mais aussi et surtout de celle de ses coéquipiers. Il dispose d'un large arsenal de moyens de protection, allant de la protection passive via ses différentes formes de barrières biotiques, à la protection active en limitant les moyens d'actions de ses adversaires : sabotage électronique, piratage, lévitation, etc.

Talents principaux : Fortification, Sabotage, Blindage, Psychokinésie.

Compétences principales : Interface, Technologie, Arme à feu.

Armes de prédilection : Pistolet, mitraillette.

Type d'armure : Moyenne ou lourde.

Modules omnitechs : Détection de présence, brouilleur, générateur, DevKit.

DESTRUCTEUR

Le destructeur est une machine de guerre qui utilise toutes les techniques existantes permettant de causer des dégâts chez l'ennemi : attaques biotiques, attaques technologiques et attaques classiques à l'arme à feu. C'est l'un des combattants les plus polyvalents que l'on puisse rencontrer sur le champ de bataille.

Talents principaux : Destruction, Tachyokinésie, Ravage, Puissance.

Compétences principales : Technologie, Arme à feu.

Armes de prédilection : Fusil d'assaut, fusil à pompe.

Type d'armure : Armure de puissance, moyenne ou lourde.

Modules omnitechs : Détection de présence, centrale à plasma, générateur.



CIVILS

Il est possible de créer un personnage civil, n'ayant pas de compétences fortes dans l'art du combat. Une grande partie de l'univers de *Mass Effect Nouvelle Ère* consiste en effet à gérer des problèmes diplomatiques ou à mener des enquêtes.

La classe du personnage reflétera alors une profession (Diplomate, Enquêteur, Médecin, Scientifique, etc). Dans le cas de civils employés par une organisation militaire, il est tout à fait possible que ceux-ci aient reçu un entraînement militaire de base, leur permettant de manier des armes en cas de besoin. Ils pourront ainsi avoir des compétences de combat, mais probablement pas de talents offensifs, qui sont réservés aux personnages ayant reçu une formation militaire approfondie.



CHAPITRE 5

CRÉATION DE
PERSONNAGES

ART BY
PATRYK OLEJNICZAK



Mass Effect : Nouvelle Ère a été créé afin d'offrir aux joueurs l'opportunité de jouer des combattants d'élite évoluant au sein d'unités Geist (voir page 17). Cependant, le système se veut suffisamment flexible pour créer d'autres types de personnages.

La création d'un personnage commence par le choix d'une espèce et d'une classe. Vous pourrez ensuite utiliser vos points de création pour développer les attributs, compétences, talents, avantages et modificateurs xénos. Il ne vous restera alors plus qu'à choisir votre équipement et vos spécialités pour finaliser votre personnage.

ESPÈCE

Le premier élément à choisir est votre espèce (voir page 22). Utilisez alors la feuille de personnage correspondante, qui est à votre disposition sur le site de « Mass Effect : Nouvelle Ère ».

L'espèce de votre personnage lui confère un certain nombre de talents ou d'avantages gratuits qui sont inhérents à cette espèce (voir tableau ci-contre). Ainsi, vous n'avez pas à les payer avec des points de création.

NIVEAU DE BASE

Le niveau de base de votre personnage est établi par le meneur de jeu. Il détermine les points dont vous disposez pour créer votre personnage. Il existe cinq niveaux :

Inférieur : votre personnage est médiocre. Il ne brille dans aucun domaine. Il peut toutefois être utile pour réaliser des tâches basiques. C'est un niveau qui convient plutôt à la création de PNJ faibles. 12 % des individus d'une espèce sont de ce niveau.

Commun : votre personnage est l'équivalent de « monsieur tout le monde ». Il n'est pas particulièrement brillant, mais il est toutefois suffisamment compétent pour être très utile dans une ou plusieurs tâches. 70 % des individus d'une espèce sont de ce niveau.

Supérieur : votre personnage est plus brillant et compétent que la moyenne des individus de son espèce. Il sort clairement du lot et on peut lui confier des missions complexes et difficiles. 12 % des individus d'une espèce sont de ce niveau.

Élite : votre personnage fait partie de l'élite de son espèce. Il est particulièrement brillant et extrêmement compétent dans son domaine d'expertise. Les Spectres et les agents du Geist sont tous de ce niveau, qui comprend 3 % des individus d'une espèce.

Légendaire : ce niveau n'est pas accessible aux joueurs, il permet de créer des PNJ particulièrement puissants. Les personnages légendaires sont exceptionnellement brillants et doués. Le meneur de jeu peut les créer sans restriction sur l'attribution des points. Seuls 0,01 % des individus d'une espèce sont de ce niveau.

	Talents offerts	Avantages offerts
Asari	Psychokinésie ●●●	Biotique ●●●●● Ézo-mentaliste ●● Charmeuse ●●● Fusion de l'esprit ●
Butarien	3 points au choix	Œil de lynx ●●●●● 5 points au choix
Drell	1 point au choix	Biotique ●●●●● Mémoire eidétique ●●●● Assimilation ●●● Concentration ●● Réflexes rapides ●
Galarien		Réflexes rapides ●●●●● Mémoire eidétique ●●● Œil de lynx ●●● Sens commun ●●●● Évasion ●●●
Humain	3 points au choix	10 points au choix
Krogan		Œil de lynx ●●● Résistance aux radiations ●● Résistance aux toxines ●● Armure naturelle ●●●● Vitalité Krogane ●●●●● Guérison Krogane ●●●●● Rage du sang ●
Quarien	Pilotage spatial ●● 4 points de xéno au choix	Touche à tout ●●●●● Doué pour la technologie ● Doué pour le bricolage ● 4 points au choix
Turien	Infanterie ●●	Œil de lynx ●●●●● Code d'honneur ●●● Résistance aux radiations ● Sprinteur ●●

Enfin, votre meneur de jeu vous attribuera une somme d'argent, vous permettant d'acheter de l'équipement (arme, armure et omnitech). Cette somme est laissée à sa discrétion. Pour une unité Geist, il n'y a pas de réelle limite, ses membres étant équipés aux frais du MDC.



CLASSE

Vous pouvez maintenant choisir votre classe (voir page 38 pour plus de détails). La classe de votre personnage définira les talents auquel il aura accès, vous indiquera les compétences à développer en priorité et l'orientera quant à ses choix d'équipement (arme, armure, omnitech). Le choix d'une classe est facultatif, mais il permet de créer un personnage cohérent, ayant un sens dans l'univers de Mass Effect. Voici la liste des classes disponibles quand cet ouvrage et l'archétype qu'elles représentent :

Biotique :

Némésis : Combat à distance.

Valkyrie : Combat rapproché.

Soldat :

Commando : Combat à distance / combat rapproché.

Sniper : Combat à distance, infiltration.

Ingénieur :

Machiniste : Soutien technologique.

Technologue : Combat technologique.

Soldat / Biotique :

Furie : Combat rapproché.

Foudre de guerre : Combat à distance.

Soldat / Ingénieur :

Infiltrateur : Espionnage, assassinat.

Franc-Tireur : Combat à distance.

Biotique / Ingénieur :

Sentinelle : Protection.

Destructeur : Combat à distance.

Civil

Profession : au choix.

ATTRIBUTS

Votre personnage dispose de 12 attributs, qui représentent vos capacités innées, telles que la Force, l'Intelligence ou la Présence. Ils sont divisés en quatre colonnes correspondant aux attributs **mentaux**, **physiques**, **sociaux** et **biotiques** (voir page 69 pour plus de détails). La valeur maximale d'un attribut est généralement de 5 mais peut être légèrement inférieure ou supérieure en fonction de votre espèce.

Le nombre de points à répartir dans chacune des catégories (mentale, physique, sociale, biotique) dépend de l'espèce et du niveau de base de votre personnage (voir votre meneur de jeu pour connaître ce niveau).

Pour les humains et les quariens, qui sont des espèces très flexibles, les points peuvent être répartis comme le joueur le souhaite (y compris en Altération et Intégration, si l'Avantage Biotique a été acheté). Pour les autres espèces, les points doivent être répartis dans les 4 colonnes (mental, physique, social, biotique) comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

	Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
Asari	6 / 5 / 7 / 0	8 / 7 / 9 / 2	9 / 9 / 11 / 4	10 / 10 / 13 / 6
Butarien	18	24	29	33
Drell	18	24	29	33
Galarien	7 / 5 / 6 / 0	9 / 7 / 8 / 0	11 / 9 / 9 / 0	13 / 10 / 10 / 0
Humain	18	24	29	33
Krogan	6 / 8 / 4 / 0	8 / 11 / 7 / 0	9 / 12 / 9 / 0	10 / 15 / 10 / 0
Quarien	18	24	29	33
Turien	6 / 7 / 5 / 0	8 / 9 / 7 / 0	9 / 11 / 9 / 0	10 / 13 / 10 / 0

Biotique

Seules les asari sont des biotiques naturelles et disposent de points de création permettant de développer les Attributs liés à la biotique (Altération et Intégration). Un joueur souhaitant créer un biotique d'une autre espèce devra au préalable acheter l'avantage « Biotique » (voir page 99).

Si votre personnage n'est pas biotique, les Attributs Altération et Intégration doivent rester à 0.

Masse

La masse est un attribut particulier qui dépend de votre espèce. Le tableau ci-dessous présente la masse moyenne d'un individu en bonne santé et athlétique. Ce sont les valeurs à utiliser par défaut. Sortir de ces valeurs est possible, mais indique que votre personnage est particulièrement maigre ou en surpoids. Cela aura un impact sur ses capacités physiques et éventuellement sur sa vitalité. Dans ce cas, ce point est à discuter avec votre meneur de jeu.

Asari Galarien	Turien	Butarien - Drell Humain - Quarrien	Krogan
3	4	Femme 3 Homme 4	5

La masse est « offerte », ainsi vous n'avez pas à dépenser de points de création pour l'acheter, à condition de rester dans les valeurs présentées ci-dessus. Si vous augmentez votre masse au delà de la valeur préconisée, vous devrez payer les points supplémentaires avec des points de création d'attributs. Si vous souhaitez avoir une masse inférieure à celle préconisée, chaque point ôté à la masse sera ajouté à vos points de création d'attributs.

Exemple de répartition des points d'attributs

Un joueur souhaitant créer un galarien de niveau Commun aura 9 points à répartir dans les attributs mentaux, 7 points dans les attributs physiques, 8 points dans les attributs sociaux et 0 points pour les attributs biotiques. Sa masse est fixée à 3. Le joueur pourra choisir de répartir ses points de la manière suivante par exemple.

Intelligence	●●●●●	Force	●●●●	Présence	●●●●	Altération	○○○○
Astuce	●●●●●	Dextérité	●●●●●	Manipulation	●●●●●	Intégration	○○○○
Résolution	●●●●●	Vitalité	●●●●●	Sang-Froid	●●●●●	Masse	●●●●

COMPÉTENCES

Les Compétences représentent vos capacités acquises, telles que Armes à feu ou Médecine. Sur votre feuille de personnage, les compétences sont regroupées en trois familles présentées dans trois colonnes différentes : Mental, Physique et Social. Parmi ces compétences, vous devez choisir les compétences primaires, secondaires et tertiaires de votre personnage.

Le nombre de points à répartir dans chacune des catégories (primaires, secondaires, tertiaires) dépend du niveau de votre personnage, comme présenté dans le tableau ci-dessous, avec dans l'ordre, le nombre de points pour les compétences primaires / secondaires / tertiaires.

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
8 / 5 / 3	11 / 7 / 4	14 / 9 / 5	17 / 11 / 7

Exemple

Un diplomate de niveau **Supérieur** va probablement choisir de privilégier ses compétences sociales et délaisser le côté physique. Il choisira alors la répartition suivante :

Primaires : Social → 14 points à répartir.

Secondaires : Mental → 9 points à répartir.

Tertiaires : Physique → 5 points à répartir.

Il pourra alors par exemple, choisir de répartir ses points de la manière suivante :

Mental (Incompétence : -2)	Physique (Incompétence : -1)	Social (Incompétence : -1)
Bricolage _____ ○○○○○	Arme à feu _____ ●●○○○	Animaux _____ ○○○○○
Connaiss. (xéno) _____ ●●●●○	Arme blanche _____ ○○○○○	Baratin _____ ●●○○○
Interface _____ ●○○○○	Athlétisme _____ ●○○○○	Commandement _____ ○○○○○
Investigation _____ ○○○○○	Bagarre _____ ○○○○○	Empathie _____ ●○○○○
Médecine (xéno) _____ ○○○○○	Discrétion _____ ●○○○○	Expression _____ ●●●●○
Politique _____ ●●●●○	Larcin _____ ○○○○○	Intimidation _____ ○○○○○
Science _____ ○○○○○	Pilotage _____ ●○○○○	Persuasion _____ ●●○○○
Technologie _____ ○○○○○	Survie _____ ○○○○○	Socialisation _____ ●●●●○

Autre exemple, un combattant de type commando va certainement choisir de privilégier ses compétences physiques. S'il est de niveau **Élite**, il choisira probablement la répartition suivante :

Primaires : Physique → 17 points à répartir.

Secondaires : Mental → 11 points à répartir.

Tertiaires : Social → 7 points à répartir.

Enfin, un ingénieur de niveau **Élite** souhaitera sans doute privilégier ses compétences mentales. S'il souhaite conserver un côté social prononcé, il choisira une répartition de ce type :

Primaires : Mental → 17 points à répartir.

Secondaires : Social → 11 points à répartir.

Tertiaires : Physique → 7 points à répartir.

TALENTS

Les talents sont des compétences approfondies liées à votre profession, votre parcours, vos relations, etc. Ils sont issus d'un entraînement ou d'un apprentissage poussé. Une liste détaillée des talents est présentée en page 74.

À la création, pour acheter des talents pour votre personnage, vous disposez d'un nombre de points qui dépend de son niveau de base (voir tableau ci-dessous).

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
0	4	8	12

Chaque talent peut être acheté à un niveau qui varie de 1 à 5. Plus le niveau est élevé, plus le talent permet des actions variées et puissantes.

Lors de la création de personnage, le niveau acheté donne automatiquement accès à tous les pouvoirs octroyés par les niveaux inférieurs. Par exemple, le talent **Infanterie** acheté au niveau 3 coûtera 3 points de création et se notera sur la feuille de personnage de la manière suivante :

Infanterie _____ ●●●○○

Acheté à ce niveau, il donnera automatiquement accès aux pouvoirs de niveau 1, 2 et 3, du Talent « Infanterie », qui sont : Vigilance, Tir réflexe et Course tactique.

AVANTAGES

Les avantages sont des capacités particulières qui sont pour la plupart innées. Voir la section Avantages (page 92) pour en trouver une liste détaillée. Sauf exception, ils ne peuvent être achetés qu'à la création du personnage. Le nombre de points que vous pouvez utiliser est présenté dans le tableau suivant.

	Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
Krogan	0	0	1	3
Autres	2	4	6	8

SPÉCIALITÉS

Une spécialité est un domaine précis dans lequel votre personnage est particulièrement doué. Elle permet d'ajouter un dé à votre groupement si l'action que vous réalisez correspond à une de vos spécialités. Exemple : Astrophysique, Interrogatoire, Tuer à mains nues, etc...

Il n'est pas possible de prendre une spécialité qui recouvre entièrement une ou plusieurs compétences déjà existantes dans le jeu. Par exemple, il n'est pas possible de prendre comme spécialité « Armes blanches », mais il est possible de prendre « combat au couteau ». Autre exemple, il n'est pas possible de prendre comme spécialité « Science », mais il est possible de choisir « Physique nucléaire ».

Lors de la création de votre personnage, vous pouvez choisir gratuitement **3 spécialités**.



XÉNO

Les points de xéno vous permettent de diminuer les malus dont souffre votre personnage lors des ses interactions avec les autres espèces (voir page 72 pour plus de détails). Le nombre de points que vous pouvez y investir lors de la création de votre personnage dépend de son niveau, comme indiqué dans le tableau suivant.

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
0	1	2	4

A noter que vous pouvez convertir des points d'Attributs, de Compétences, de Talents ou d'Avantages pour acheter des points de xéno supplémentaires (voir paragraphe « Conversion »).

Pour une compétence et une espèce donnée, votre malus Xéno est la plus faible valeur indiquée dans le cadre correspondant de la feuille de personnage. Par exemple, sur une feuille de personnage asari vierge (voir ci-dessous), les malus Xéno envers les krogans sont les suivants : malus de 4 en culture, malus de 2 en empathie, et malus de 3 en communication et en médecine.

	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Krogan	4-3-2-1	2-1	3-2-1	3-2-1

Si le joueur souhaite diminuer ses malus en communication et en culture, il peut dépenser 1 point de xéno pour noircir une case, en commençant par la valeur la plus faible. Les cases rouges ne peuvent pas être noircies car elles représentent des malus infranchissables (émotions masquées par un casque, haine profonde entre deux espèces, etc).

Sur cette fiche de personnage asari, si le joueur dépense 2 points en culture et 1 point en communication, il aura alors les malus suivants : 2 en culture, 2 en empathie et en communication, et 3 en médecine.

	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Krogan	■ ■ 2-1	2-1	■ 2-1	3-2-1

LANGUES

Vous connaissez votre langue natale au niveau 3. Ces 3 points vous sont offerts. Si vous souhaitez apprendre d'autres langues, vous devrez convertir des points en points de langue (voir paragraphe « Conversion »).

ÉQUIPEMENT

L'équipement de votre personnage doit être acheté en dépensant des « Crédits ». Le prix de chaque élément est indiqué dans la section « Équipement » (voir page 100).

Si vous créez un agent Geist, l'achat de votre équipement est réalisé sur les fonds du MDC. Cela signifie que vous avez un nombre de Crédits illimité. Vous avez cependant

une contrainte : il n'est pas possible d'acheter du matériel au marché noir.

Si vous ne créez pas un agent Geist, votre meneur de jeu vous indiquera le nombre de Crédits dont vous disposez pour effectuer vos achats.

ARMURE

Vous pouvez choisir une armure dans le catalogue présenté en page 106. Il n'y a pas réellement de restriction sur le choix de celle-ci, si ce n'est la force nécessaire pour la porter et son adéquation avec le type de personnage que vous voulez jouer. Un professionnel de l'infiltration devrait éviter de choisir une armure lourde par exemple.

Rechargement : indique le temps nécessaire (en rounds) à l'activation de votre bouclier. Ainsi, si vous perdez votre bouclier en combat, vous devrez attendre « Rechargement » rounds avant qu'il soit de nouveau actif. Chaque rechargement de votre bouclier coûte 3 unités d'énergie.

Rechargement = 3 si nombre de cellules < 4.

Rechargement = 4 si nombre de cellules ≥ 4.

Énergie : Votre réserve d'énergie est égale à 3 fois le nombre de cellules de votre armure. Noircissez les cases en partant du bas à droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Énergie.

Bouclier : Le bouclier est égal à 5 fois le nombre de cellules de votre armure. Noircissez les cases en partant du bas à droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Bouclier.

OMNITECH

Vous pouvez choisir un omnitech dans le catalogue présenté en page 108. Vous pouvez choisir le modèle que vous souhaitez, pour peu que votre personnage puisse en payer le prix.

Vous pouvez ensuite acheter des modules à installer sur celui-ci (voir la liste page 109). Le nombre de modules que vous pouvez installer dépend du modèle d'omnitech que vous avez choisi et du grade des modules que vous souhaitez installer (voir page 109 pour plus de détails).

Lorsque vous créez votre personnage, vous disposez de **8 points** à dépenser pour acheter des modules. Un point de module correspond à un niveau de grade. Acheter un module de grade 3 vous coûtera donc trois points.

A noter que vous pouvez convertir des points d'Attributs, de Compétences, de Talents ou d'Avantages en points de modules afin de pouvoir acheter plus de modules ou d'augmenter leurs grades (voir paragraphe « Conversion »).

Exemple

Un joueur souhaite créer un Machiniste. Cette classe étant très orientée vers l'utilisation de pouvoirs technologiques, il lui faut un omnitech permettant d'installer de nombreux modules. Il choisit donc le modèle « **Savant** », ce qui lui coûte 1800 crédits.

Cet omnitech disposant de 16 emplacements, il lui faut 16 points de création d'omnitech pour acheter ses modules.

Or, seuls 8 points lui sont offerts à la création. Il décide donc de convertir 2 points de compétence en 8 points de module omnitech, ce qui, ajouté aux 8 offerts à la création, lui fera bien 16 points au total.

Le joueur décide ensuite de dépenser ses 16 points de la manière suivante :

Modules	
DevKit	●○○○○
Craqueur	●●●○○
Brouilleur	●●●●○
Générateur	●●●○○
Bio-verrouillage	●●○○○
Communicateur	●●●○○

BIOTIQUE

Si votre personnage est biotique, les caractéristiques liées à l'utilisation de ses pouvoirs sont calculés ainsi :

Potence : (Altération + Intégration) / 3.

Charge max : (Masse + Vitalité) / 3.

Portée : 20 x Résolution (mètres).

Ézo : Votre réserve d'ézo est égale à 3 fois votre score en Altération. Noircissez les cases en partant du haut à gauche pour laisser autant de cases blanches que votre score en Ézo.

DIVERS

Enfin, vous pouvez calculer diverses valeurs telles que la Vitalité, la Volonté ou l'Initiative comme suit :

Santé : Masse + Vitalité + 2. Noircissez les cases en partant du haut à gauche pour laisser autant de cases blanches que votre score en Santé.

Krogans : dans la section « Vitalité krogane », vous disposez de 2 x Vitalité points de vie.

Volonté : Résolution + Sang-Froid. Noircissez les cases en partant de la droite pour laisser autant de cases blanches que votre score en Volonté.

Initiative : Dextérité + Sang-Froid.

Défense : Astuce ou Dextérité (le score le plus bas).

Bonus aux dégâts : Force – 3.

Vitesse : Dextérité + Force. (Dextérité + Force – 2 pour les krogans).

Perception : Astuce + Sang-Froid.

CONVERSION

Afin de mieux adapter les caractéristiques de votre personnage à la vision que vous avez de ce dernier, vous pouvez convertir vos points d'Attributs, de Compétences, de Talents et d'Avantages entre-eux. La règle de

conversion est la suivante :

1 point d'Attribut =

2 points de Compétence =

2 points de Talent =

4 points d'Avantage =

6 points de Langue =

8 points de Module Omnitech =

8 points de Xéno.

Exemple de conversion

Voici quelques exemples de conversion. Cette liste n'est bien entendu pas exhaustive, les combinaisons possibles étant très nombreuses.

1 point d'attribut → 2 points de talent.

1 point d'attribut → 8 points de xéno.

2 points de compétence → 1 point d'attribut.

1 point de compétence → 4 points d'omnitech.

1 point de talent → 2 points d'avantage.

2 points d'avantage → 1 point de talent.

1 point de talent → 3 points de langue.

4 points de xéno → 2 points d'avantage.

EXPÉRIENCE

Utilisation des points

L'expérience gagnée durant les parties peut être utilisée pour améliorer votre personnage. Le coût en points d'expérience pour augmenter une caractéristique est calculé comme suit :

Attribut : 5 x le niveau à atteindre.

Compétence : 3 x le niveau à atteindre.

Talent : 4 x le niveau à atteindre.

Avantage : 2 x le niveau à atteindre.

Spécialité : 3 points par nouvelle spécialité.

Xéno : 3 points d'expérience par point de xéno.

Langue : 3 points d'expérience par point de langue.

Si un joueur souhaite acheter plusieurs points dans une même caractéristique, il doit les acheter les un après les autres et donc payer chaque point.

Exemple : un joueur qui dispose d'un attribut au niveau 2 et qui souhaite le monter au niveau 3 doit payer 5 x 3 = 15 points d'expérience.

Exemple : un joueur qui dispose d'une compétence au niveau 0 et qui souhaite la monter au niveau 2 doit payer le premier point 3 x 1 = 3, puis le second point 3 x 2 = 6, soit un total de 9 points d'expérience.

Exemple : un joueur humain a 1 point en xéno-empathie avec les quariens et souhaite acheter un second point. Ce point lui coûtera 3 points d'expérience.

Enfin, la dépense de points d'expérience se fait en concertation avec le meneur et en cohérence avec les actions réalisées par le personnage durant les séances.



CHAPITRE 6



RÈGLES



« Mass Effect : Nouvelle Ère » repose majoritairement sur l'utilisation du système de règles de « *World of Darkness* » seconde édition (aussi connu sous le nom de WoD2 ou nWoD). Certaines règles de WoD2 ont cependant été modifiées afin de mieux coller aux besoins de l'univers de Mass Effect. C'est notamment le cas pour le système de combat.

Ce chapitre présente un rappel des règles de base de WoD2 et détaille les ajouts et modifications spécifiques à « Mass Effect : Nouvelle Ère ».

RÉSOLUTION DES ACTIONS

GROUPEMENT DE DÉS

Le système de « World of Darkness » utilise des dés à 10 faces, pour lesquels la face affichant 0 est considérée comme égale à la valeur 10. Le nombre de dés à lancer n'est pas fixe, il varie en fonction de l'action à réaliser et des Caractéristiques du personnage (voir page 68).

Le nombre de dés à lancer pour réaliser une action est appelé « groupement de dés ». Il se compose généralement de la somme de deux caractéristiques (un Attribut et une Compétence) et des modificateurs imposés par n'importe quel équipement spécial qu'un personnage utilise ou par des conditions plus favorables ou défavorables que la normale.

Exemple

Pour réaliser un tir avec une arme à feu, un personnage doit effectuer un jet de Dextérité + Arme à feu. Si le personnage a une Dextérité de 3 et une compétence Arme à feu de 4, il devra lancer $3 + 4 = 7$ dés à 10 faces.

SPÉCIALITÉ

Si un personnage réalise une action qui entre dans le cadre de l'une de ses spécialités, il peut ajouter 1 dé à son groupement de dés.

Prenons l'exemple d'un personnage qui dispose d'une spécialité « fusil à pompe ». S'il tire sur un ennemi en utilisant un fusil à pompe, il pourra ajouter 1 dé supplémentaire à son groupement.

RÉUSSITE D'UNE ACTION

N'importe quel dé qui affiche un 8 ou plus est considéré comme un succès. N'importe quel dé qui affiche un 0 (considéré comme un 10) compte comme un succès et peut être lancé une nouvelle fois, permettant d'obtenir potentiellement un nouveau succès.

Un seul succès est suffisant pour réussir une action, mais en obtenir davantage sera généralement plus favorable. En effet, plus le nombre de succès est élevé, plus l'action est réussie avec brio. En combat, cela améliorera les chances d'infliger plus de dégâts. Sur d'autres types d'actions, le meneur de jeu pourra moduler à sa convenance la réussite de l'action en fonction du nombre de succès.

Si un personnage obtient 5 succès ou plus, il réalise un **succès critique**. Cela implique une réussite exceptionnelle que le meneur de jeu devra retranscrire par une action réussie de manière particulièrement remarquable.

Si un personnage n'obtient aucun succès, il rate son action. C'est un **échec simple** qui n'implique pas d'autres désagréments que le fait d'avoir raté l'action entreprise.

MODIFICATEURS

Le meneur de jeu détermine quels modificateurs s'appliquent à tout groupement de dés. Ces modificateurs s'ajoutent, ou se soustraient au groupement de dés. Certains modificateurs sont induits par le matériel utilisé et les Avantages ou Talents que le personnage possède. Dans ce cas, ils sont imposés par le système de règles. À ces modificateurs imposés, le meneur de jeu peut ajouter des modificateurs liés aux circonstances générales.

Suivant ces circonstances, le meneur de jeu peut appliquer des bonus ou malus allant de 1 à 5 dés que l'on ajoutera ou retranchera du groupement de dés. Un malus de 5 correspondant à une action très difficile (escalader une paroi lisse et sans prises), un bonus de 5 correspondant à une action très facile (intimider un enfant de 5 ans).



DÉ DE CHANCE

Si les modificateurs ramènent un groupement de dés à zéro ou moins, il est possible de jeter un dé unique (appelé dé de chance). Sur ce dé de chance, seule la valeur 10 permet d'obtenir un succès, toutes les autres valeurs impliquent un échec. Le 10 n'est pas relancé.

L'obtention d'un 1 sur un dé de chance indique un **échec critique** que le meneur de jeu devra retranscrire par des résultats particulièrement désastreux.

JET EN OPPOSITION

Dans certaines situations, deux personnages qui s'affrontent le font au travers de compétences et non d'armes. Par exemple, un enquêteur souhaite interroger un malfaçon et savoir s'il dit la vérité. Le malfaçon souhaite mentir à l'enquêteur. Dans ce cas, on réalise un jet en opposition : les deux personnages réalisent leurs actions et celui qui a obtenu le plus grand nombre de succès l'emporte.

Dans notre exemple, le malfaçon va lancer Manipulation + Baratin afin de mentir à l'enquêteur. Ce dernier va lancer Astuce + Empathie afin d'essayer de discerner si le malfaçon lui ment ou pas. Le personnage qui aura obtenu le plus grand nombre de succès aura réussi son action.

Afin de moduler la qualité de la réussite, on peut utiliser le nombre de « **succès nets** » qui se calcule en faisant la différence entre les succès obtenus par les 2 personnages.

JET ÉTENDU

Certaines actions peuvent être longues à réaliser, comme par exemple la recherche d'une information dans une énorme base de donnée, le piratage d'un système complexe, etc. Dans ce cas, on réalise un jet « étendu ». Il ne s'agit pas ici d'obtenir un succès sur un unique jet de dés, mais d'obtenir un certain nombre de succès en réalisant plusieurs jets successifs, les succès de chaque jet s'additionnant. Chaque jet correspond à une tranche de temps. Le nombre total de succès à obtenir est fonction de la difficulté de l'action.

Pour ce genre de jet, la question n'est plus de savoir si une action va être réussie, mais en combien de temps elle va l'être. Ce type de jet est donc principalement utilisé lorsque la durée de l'action peut représenter une contrainte (agir avant d'être repéré par exemple).

Exemple

Un personnage souhaite faire une recherche complexe dans une importante base de données. L'opération peut être longue et des ennemis sont en approche. Le meneur de jeu peut alors décider qu'il est nécessaire de réaliser 1 jet pour chaque minute passée à réaliser la recherche en indiquant que 10 succès cumulés sont nécessaires pour mener à bien la recherche.

JETS XÉNOS

Le malus xéno est appliqué à chaque jet impliquant une action inter-espèce (voir page 72 pour plus de détails). Par exemple, si un humain souhaite lire les émotions d'un

krogan, il devra faire un jet de Astuce + Empathie – Malus Xéno en empathie krogane de l'humain.

Si un galarien souhaite soigner un turien, il devra faire un jet de Intelligence + Médecine – Malus Xéno en médecine turienne du galarien.

VOLONTÉ

Un personnage peut à tout moment utiliser un point de volonté pour tenter de se surpasser. L'utilisation d'un point de volonté ajoute 3 dés sur son groupement de dés pour une seule action. Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un point de volonté par round et pas plus de 3 par scène.

Un personnage peut récupérer un point de volonté de l'une des manières suivantes :

Repos : une nuit de repos en dehors de tout stress ou contexte angoissant.

Coup d'éclat : le personnage réussit une action exceptionnelle, propre à flatter son ego.

BLESSURES

Dans « Mass Effect : Nouvelle Ère », Il existe deux niveaux de gravité pour les blessures, détaillés ci-dessous.

BLESSURE LÉGÈRE

Les blessures légères sont des blessures superficielles telles que des hématomes, des écorchures ou des plaies superficielles. Elles ne peuvent être soignées que par la guérison naturelle.

Sur la fiche de personnage, une blessure légère est représentée par une barre oblique dans une case des points de vie. Exemple :

□/□□□□□□□□

Si toutes les cases sont pleines, chaque blessure légère en excès vient augmenter la gravité des blessures existantes d'un niveau.

Exemple, les points de vie d'un personnage sont les suivants :

□□□□□□□□

Si le personnage reçoit 3 points de dégâts légers, ses points de vie seront alors :

□□□□□□□□

BLESSURE AGGRAVÉE

Les blessures aggravées correspondent à des blessures qui portent atteinte aux organes internes, aux os ou de manière profonde aux muscles. Ce type de blessure ne peut être soigné que par la chirurgie ou partiellement par le médigel.

Sur la fiche de personnage, une blessure aggravée est représentée par une croix dans une case des points de vie, en plaçant les dégâts aggravés sur la gauche de la barre de vie. Exemple :

☒☒☐☐☐☐☐☐☐

Si toutes les cases sont pleines mais que toutes les blessures ne sont pas des aggravées, chaque blessure aggravée ajoute 2 traits à répartir dans les blessures légères existantes.

Exemple, les points de vie d'un personnage sont les suivants :

☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Si le personnage reçoit 3 points de dégâts aggravés, on « décale » les blessures légères vers la droite afin de libérer la première case pour y mettre la première blessure aggravée, ainsi :

☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Les 2 autres blessures aggravées vont ajouter 4 traits aux blessures légères restantes :

☒☒☒☒☐☐☐☐☐

Si toutes les cases sont remplies de blessures aggravées, le personnage est mort.

PERTE DE CONSCIENCE

Les personnages de Mass Effect : Nouvelle Ère sont des êtres organiques comme les autres. Lorsqu'ils reçoivent des blessures importantes, ils peuvent être étourdis, voir tomber inconscient.

Si un personnage reçoit en une seule attaque un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à sa Vitalité, il doit faire un jet de Vitalité. Suivant le type de blessure, les effets seront les suivants :

Dégâts légers : Si le jet est réussi, le personnage reste parfaitement conscient et peut continuer à agir normalement. Si le jet est un échec, le personnage est sonné pour 1 round.

Dégâts aggravés : Si le jet est réussi, le personnage est sonné pour autant de rounds que de dégâts reçus. Le personnage peut utiliser un point de volonté pour limiter à 1 round le temps durant lequel il est sonné.

Si le jet est un échec, le personnage tombe inconscient.

Sonné

Lorsqu'un personnage est sonné, il souffre d'un malus de 6 à toutes ses actions, sa vitesse de déplacement est limitée à la marche et sa défense est réduite de 2.

Lorsque le personnage n'est plus sonné, le malus aux actions ne tombe pas à 0, mais décroît de 2 par round.

Exemple

Un personnage reçoit 4 blessures aggravées, ce qui dépasse son score en Vitalité. Il doit alors faire un jet de Vitalité. Celui-ci est réussi, le personnage est donc sonné et subit un malus de 6 à toutes ses actions, voit sa vitesse réduite à la marche et sa défense chuter de 2 points durant 4 rounds. Le personnage décide d'utiliser un point de volonté pour surmonter son état et donc limiter à 1 round son étourdissement. Passé le premier round, il n'est plus sonné grâce à sa dépense d'un point de volonté, sa défense revient à la normale, il peut à nouveau se déplacer normalement, mais il subit encore un malus de 4. Le round suivant, il subira un malus de 2. Puis, il n'aura plus aucun malus.

Inconscient

Lorsqu'un personnage tombe inconscient, il ne peut plus réaliser aucune action. Tous les 3 rounds, le personnage peut faire un jet de Vitalité avec un malus égal au nombre de blessures aggravées dont il est affecté. Si le groupement de dés tombe à 0 ou moins, le personnage ne peut pas faire de jet de chance. Le malus diminue de 1 à chaque tentative.

Dès que le personnage obtient un succès sur ce jet, il se réveille mais est sonné durant autant de rounds que de blessures aggravées encaissées.

MALUS AUX ACTIONS

Lorsque le niveau de santé d'un personnage tombe trop bas, il commence à subir un malus à toutes ses actions. Le malus est indiqué dans les cases des points de vie sur la



feuille de personnage. Le malus appliqué est la valeur la plus faible n'ayant pas encore été remplie par une blessure aggravée.

Exemple

☒ ☒ ☒ ☐ **-1 -2 -3 -4 -5** : malus = 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☒ -1 ☒ -2 ☒ -3 ☒ -4 ☒ -5 : malus = -1

☒☒☒☒☒☒☒-3-4-5 : malus = -3

Pour les krogans qui ont activé leur Vitalité krogane, seuls les dégâts de la section « Vitalité krogane » sont à prendre en compte. Les dégâts de la santé initiale sont ignorés.

SOINS

Il existe 4 manières de soigner des blessures, la guérison naturelle, l'utilisation du médigel, la médecine et la chirurgie.

Guérison naturelle

La solution la plus simple pour se soigner est d'attendre que le corps se soigne tout seul ! Chaque jour, un personnage peut faire un jet de Vitalité. Si le jet est réussi, il diminue la gravité d'une blessure d'un trait. La guérison naturelle est la seule manière de soigner les blessures légères. Une blessure aggravée ne peut pas être soignée par la guérison naturelle.

Exemple

Prenons l'exemple d'un personnage dont les points de vie sont les suivants :

□ □ □ □ □ □ □ □ □

Si, le jour suivant, le personnage réussit une jet de Vitalité, une blessure légère est soignée. Ses points de vie deviennent donc :

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Premiers soins

Après un combat, un personnage peut être soigné grâce aux premiers soins : application de médigel ou soins médicaux d'urgence.

Médigel : le médigel peut être appliqué sur le corps après un combat et permet de soigner les blessures aggravées. Une dose de médigel permet de soigner 1 blessure et agit en quelques minutes. Il n'est pas possible de soigner plus de 2 blessures aggravées en utilisant du médigel.

Médecine : la médecine consiste à faire des bandages, poser des atèles, injecter des produits, recoudre une plaie ouverte, etc. La médecine permet de soigner les blessures aggravées. Sur un jet d'Intelligence + Médecine, chaque succès permet de transformer une blessure aggravée en une blessure légère.

Après un combat, l'ensemble des premiers soins réalisés (médigel + médecine) ne peuvent pas soigner plus de dégâts aggravés que la caractéristique « Masse » du patient. Les blessures aggravées restantes doivent obligatoirement être soignées en utilisant la chirurgie.

Une blessure légère ne peut pas être soignée en utilisant les premiers soins.

Exemple

Prenons l'exemple d'un personnage blessé de Masse 3 dont les points de vie sont les suivants :

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Si le personnage blessé applique 2 doses de médigel, 2 blessures aggravées diminuent d'un niveau. Ses points de vie deviennent donc :

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Un autre personnage disposant de compétences en médecine soigne le blessé en réalisant un jet de Intelligence + Médecine. Il obtient 2 succès. Il pourrait en théorie soigner 2 blessures, mais la masse du blessé étant de 3, il ne peut pas être soigné de plus de 3 blessures aggravées grâce aux premiers soins (médigel + médecine). Le blessé ayant déjà été soigné de deux blessures grâce au médigel, il ne sera soigné que d'un point grâce à la médecine (le deuxième succès sur le jet de médecine est perdu). Ses points de vie seront alors :

☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Si le personnage blessé avait été de masse 4, il aurait pu bénéficier des 2 succès du jet de médecine et donc être soigné de 4 points au total (2 grâce au médigel et 2 grâce à la médecine).

Chirurgie

La chirurgie soigne le corps en profondeur et nécessite un bloc opératoire. Elle permet de soigner rapidement les personnages gravement blessés (dont le nombre de blessures aggravées est supérieur au score de Masse). Sur un jet d'Intelligence + Médecine, pour chaque succès, une blessure aggravée devient une blessure légère. On ne peut effectuer au maximum qu'un jet de chirurgie par jour sur le même patient.

Exemple

Prenons l'exemple d'un personnage dont les points de vie sont les suivants :

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Si le personnage est soigné grâce à de la chirurgie et que 3 succès sont obtenus sur le jet de soin, 3 blessures aggravées deviennent des blessures légères. Ses points de vie deviennent donc :

□ □ □ □ □ □ □ □ □

Résumé

Le tableau suivant résume les règles associées aux 4 modes de soin possibles.

	Légère	Aggravée	
Soin naturel	1 fois par jour : jet de Vitalité	-	
Médigel	-	1 blessure par dose Max : 2 blessures / combat	Max : Masse blessures soignées
Médecine	-	1 fois par combat : Intelligence + Médecine Chaque succès :	
Chirurgie	-	1 fois par jour : Intelligence + Médecine Chaque succès : 1 aggravée → 1 normale	



COMBAT

ROUNDS

Dans Mass Effect, les combats se déroulent principalement en utilisant des armes à feu à cadence rapide. Afin de simuler cette cadence élevée, un combat est découpé en rounds de **2 secondes**.

INITIATIVE

Au début du combat, tous les participants font un jet d'initiative. Pour cela, chaque participant jette un dé et ajoute au résultat son score d'Initiative. Le résultat obtenu est utilisé durant tous les rounds de combat à suivre, pour définir l'ordre dans lequel les participants vont réaliser leurs actions. Le jet d'initiative n'est donc réalisé qu'une seule fois en début de combat. Durant chaque round, les participants joueront à leur tour dans l'ordre décroissant de leur résultat sur le jet d'initiative.

Jet d'initiative : Résultat d'un **dé** + **score en Initiative**.

EMBUSCADE

Lorsque des personnages sont attaqués par surprise, ils doivent faire un jet de **Astuce** + **Sang-Froid**. Les personnages qui ratent leur jet ne peuvent réagir durant le premier round et lanceront leur initiative au round suivant. Les personnages qui le réussissent peuvent lancer un jet d'initiative pour le premier round, avec un malus de 3. De plus, leur défense sera réduite de 1. Si le jet est une réussite exceptionnelle, il n'y a pas de malus.

Embuscade : le personnage attaqué lance **Astuce** + **Sang-Froid** :

Échec : le personnage ne peut agir durant le premier round. Sa défense ne s'applique pas.

Succès : le personnage peut faire un jet d'initiative avec un malus de 3. Sa défense est diminuée de 1 pour le round.

Succès exceptionnel : le personnage peut faire un jet d'initiative sans malus. Sa défense n'est pas modifiée.

ATTAQUE À L'ARME À FEU

La réussite d'une attaque à l'arme à feu est déterminée par un jet de **Dextérité** + **Arme à feu**. La cible doit être visible par l'attaquant. Ce jet de base peut être modifié par plusieurs facteurs.

Distance de tir

Un malus peut être appliqué au jet de base en fonction de la distance de la cible et de la portée de l'arme utilisée. Chaque arme dispose de 3 portées : courte, moyenne ou longue. À courte portée, aucun malus n'est appliqué. À moyenne portée, un malus de 2 est appliqué. À longue portée, un malus de 4 est appliqué.

Visée

Afin d'améliorer ses chances de toucher, un personnage

peut prendre son temps pour viser. **Chaque round** passé à viser accorde **1 dé supplémentaire**. On ne peut cependant dépasser un bonus de 3 dés avec cette méthode.

Armes particulières

Armes automatiques

Elles disposent d'un bonus « Auto ». Ce bonus ajoute un nombre équivalent de dés au groupement de dés du jet d'attaque. Le bonus « Auto » est constitué de 3 valeurs, correspondant aux 3 portées possibles. Par exemple, un personnage tire avec une arme ayant pour bonus auto : 3 / 1 / -2. Si la cible se trouve à une distance de tir courte, le personnage ajoutera 3 dés à son groupement de dés. Si la cible se trouve à une distance de tir moyenne, le personnage ajoutera 1 dé à son groupement de dés. Enfin, si la cible se trouve à une distance de tir longue, le personnage enlèvera 2 dés à son groupement de dés.

Si le tireur vise plusieurs cibles durant le même round, un jet indépendant est réalisé pour chacune des cibles, avec un malus de 2 pour chaque cible supplémentaire au-delà de la première cible. Ce malus s'applique à tous les jets. Ainsi, si le personnage tire sur 2 cibles, il réalise 2 jets avec un malus de 2 (1 cible en plus de la première cible). Si le personnage tire sur 4 cibles, il réalise 4 jets avec un malus de 6 (3 cibles en plus de la première cible).

Fusils de précision

L'utilisation des fusils de précision présente une particularité : le « malus initial de tir », qui reflète la difficulté de stabiliser son tir avec une arme de ce type. Il s'agit d'un **malus de 4** qui s'applique à **chaque tir** utilisant une telle arme, que la cible soit la même ou non. Ce malus peut **baissier de 2 points par round** passé à ajuster son tir. Une fois le malus tombé à 0, il est possible de continuer de viser afin d'obtenir un bonus de visée de 3 comme présenté ci-dessus.

Enfin, utiliser un fusil de précision sans avoir reçu l'entraînement adéquat inflige un malus supplémentaire de 3 à son utilisation. Le talent « Tir de précision » (voir page 82) permet d'utiliser efficacement un fusil de précision et d'être plus rapide et efficace avec ce type d'arme.

Couverture

Une cible visée peut se mettre à couvert afin de se protéger. Si la cible est entièrement cachée par le couvert, il est évident qu'elle ne peut pas être touchée par un tir. Par contre, si une partie de son corps dépasse, il est possible de la toucher mais un malus est appliqué au jet d'attaque. Ce malus va dépendre de la surface du corps visible. Si plus de la moitié du corps est découvert, un malus de 1 sera appliqué. Si seul un bras ou la tête est visible, un malus de 5 sera appliqué.

Un personnage souhaitant tirer depuis un couvert souffre également d'un malus, sa position rendant la visée plus difficile. Ce malus est égal au malus fourni par sa couverture -1. Ainsi, si sa couverture inflige un malus de 3 à ses adversaires, le personnage souffre d'un malus de 2 pour tirer.



Cible mouvante

Une cible en mouvement rend la réussite d'un tir beaucoup plus difficile. Ainsi, suivant la vitesse de déplacement de la cible, un malus sera appliqué en fonction de son allure :

Marche : malus de visée : 1.

Footing : malus de visée : « Vitesse » de la cible / 4.

Course : malus de visée : « Vitesse » de la cible / 3.

Sprint : malus de visée : « Vitesse » de la cible / 2.

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

La réussite d'une attaque au corps-à-corps est déterminée par un jet de **Dextérité + Arme blanche** ou **Dextérité + Bagarre**, auquel on soustrait la **Défense** de l'adversaire.

Esquive

Durant un round, un personnage peut décider de concentrer ses efforts à éviter les coups. Il se focalise sur les attaques des ennemis afin de les éviter. L'esquive **double le bonus de défense**. Par contre, un personnage qui souhaite bénéficier de ce bonus ne pourra **pas attaquer** durant ce round.

Parade

Si un personnage combat à l'arme blanche, il peut décider d'utiliser son arme pour parer un coup au lieu d'attaquer. Il **perd son action** mais **ajoute sa compétence d'arme blanche à sa défense**.

Attaque totale

Un combattant peut mettre toute son énergie et sa concentration à attaquer une cible, ce qui lui permet d'**ajouter son bonus de Défense à son jet d'attaque**. En contrepartie, sa **Défense tombe à 0** pour le round en cours.

Attaquants Multiples

Si un personnage est attaqué par plusieurs ennemis, sa défense s'applique à chaque attaque mais est **diminuée de 1 après chaque attaque**, jusqu'à tomber à 0. Ainsi, un personnage ayant une défense de 2 et attaqué par 3 ennemis aura une défense à 2 pour la première attaque, une défense de 1 pour la seconde et une défense de 0 pour la troisième.

OBJET LANCÉ

Portée

Lorsqu'un personnage veut lancer un objet, la portée de base de l'objet lancé est déterminée par : **Force + Dextérité + Athlétisme - 4 x Masse** de l'objet lancé. Si l'objet est aérodynamique, la portée est doublée.

Cette portée correspond à la portée « courte ». La portée moyenne est le double de la portée courte. La portée longue est le double de la portée moyenne.

Pour atteindre une cible à longue portée, le personnage doit prendre de l'élan, sans quoi il n'arrivera pas à dépasser la portée moyenne. Le calcul de portée sert à appliquer un malus au jet d'attaque en fonction de la distance de la cible, comme pour une attaque à l'arme à feu.

Exemples

Prenons l'exemple d'un personnage ayant 3 en Force, 4 en Dextérité et 2 en Athlétisme et qui veut lancer une brique (objet non aérodynamique de Masse 1), aura les portées suivantes :

Courte : $3 + 4 + 2 - 4 \times 1 = 5$ mètres.

Moyenne : $2 \times 5 = 10$ mètres.

Longue : $2 \times 10 = 20$ mètres.

Pour un personnage ayant 4 en Force, 4 en Dextérité et 3 en Athlétisme et qui veut lancer un couteau (objet aérodynamique de Masse 0), aura les portées suivantes :

Courte : $2 \times (4 + 4 + 3 - 4 \times 0) = 22$ mètres.

Moyenne : $2 \times 22 = 44$ mètres.

Longue : $4 \times 44 = 88$ mètres.

Lancé

La réussite d'un lancé est déterminée par un jet de **Dextérité + Athlétisme**.

Si l'objet lancé doit toucher la cible pour causer des dégâts (une pierre, un couteau, etc), les succès sont traités comme ceux d'une attaque à l'arme à feu, c'est à dire que plus le jet d'attaque est réussi, plus l'aléa du jet de dégâts est diminué.

Si l'objet lancé doit tomber au plus près de la cible pour causer un maximum de dégâts (une grenade), le nombre de succès détermine le dé à lancer afin d'établir la distance à laquelle l'objet a atterri par rapport à la cible visée. Voir tableau ci-dessous.

	0 à 5 m	5 à 10 m	10 à 20 m	20 à 40 m	40 à 80 m	80 à 160 m
1	1D3 - 1	1D5 - 1	1D6 - 1	1D8 - 1	1D12 - 1	2D12 - 1
2	1D3 - 1	1D4 - 1	1D5 - 1	1D6 - 1	1D10 - 1	1D20 - 1
3	1D2 - 1	1D3 - 1	1D4 - 1	1D5 - 1	1D8 - 1	1D16 - 1
4	0	1D2 - 1	1D3 - 1	1D4 - 1	1D6 - 1	1D12 - 1
≥ 5	0	0	1D2 - 1	1D3 - 1	1D4 - 1	1D8 - 1

Exemple

Prenons l'exemple d'un personnage lance une grenade sur une cible située à 25 mètres. Il obtient 2 succès. D'après le tableau suivant, il doit lancer 1D6-1 pour déterminer la distance entre le point de chute de l'objet et la cible. Il obtient 3 sur son jet, la grenade tombe donc à $3-1 = 2$ mètres de la cible.

ARMES À AIRE D'EFFET

Les armes à aire d'effet sont caractérisées par un certain nombre de dés de dégâts de base et une atténuation. Les dégâts de base de l'arme s'appliquent à l'endroit où a eu lieu l'explosion, puis, plus on s'éloigne de son épiscetre, plus les dégâts diminuent. Cette diminution est définie par l'atténuation de l'arme qui indique le nombre de dégâts qu'on ôte aux dégâts de base par tranche de distance.

Par exemple, une atténuation de $1D6 / 2m$ indique que tous les 2 mètres à partir de l'épicentre, on retire 1D6 aux dégâts de base de l'arme. Lorsqu'il ne reste plus de dés de dégâts, les dégâts fixes sont encore appliqués pour les 2 mètres suivants. Ensuite, les dégâts tombent à 0.

Contrairement aux autres types d'attaque, la réussite du jet d'attaque n'influe pas sur l'aléa des dés. Ainsi, si un personnage obtient 5 succès sur un jet d'attaque, il lancera les dés de dégâts de la même manière que s'il avait fait 1 seul succès. Cependant, si l'explosion est due à un objet lancé (typiquement, une grenade), les succès permettent de diminuer l'aléa sur la distance entre la cible et la zone d'explosion (voir plus haut).

Exemple

Prenons l'exemple d'une arme dont les dégâts sont de $2d6 + 6$ et dont l'atténuation est de $1D6 / 2m$, va faire :

$2D6 + 6$ points de dégâts au point d'impact.

$1D6 + 6$ points de dégâts à 2 mètres du point d'impact.

6 points de dégâts à 4 mètres du point d'impact.

Aucun dégât au delà.

CHANGEMENT D'ARME

Les rounds étant très rapides (2 secondes), changer d'arme en cours de combat est pénalisant. Le coût pour changer d'arme est le suivant :

Arme à 1 main : 0 round, malus de 2 sur le jet d'attaque lors du premier tir. Un personnage peut donc prendre une arme à une main et tirer avec un malus de 2 dans le même round. Les armes à une main (pistolets, couteaux, mitraillettes) sont fixées à la ceinture et peuvent être saisies rapidement.

Arme à 2 mains : 1 round, aucun malus sur le premier tir. Pour saisir une arme longue, un personnage perd donc un round durant lequel il ne peut pas tirer. Les armes longues (fusils et armes

lourdes) sont rétractées et fixées dans le dos de l'armure du personnage. Dégainer ce type d'arme est donc plus long. Au XXIII^e siècle, se promener avec un fusil en bandoulière est considéré comme particulièrement archaïque. Cela permet certes de gagner du temps pour dégainer, mais la gêne occasionnée durant toutes les autres actions devient vite rédhibitoire aux yeux des combattants de ce siècle.

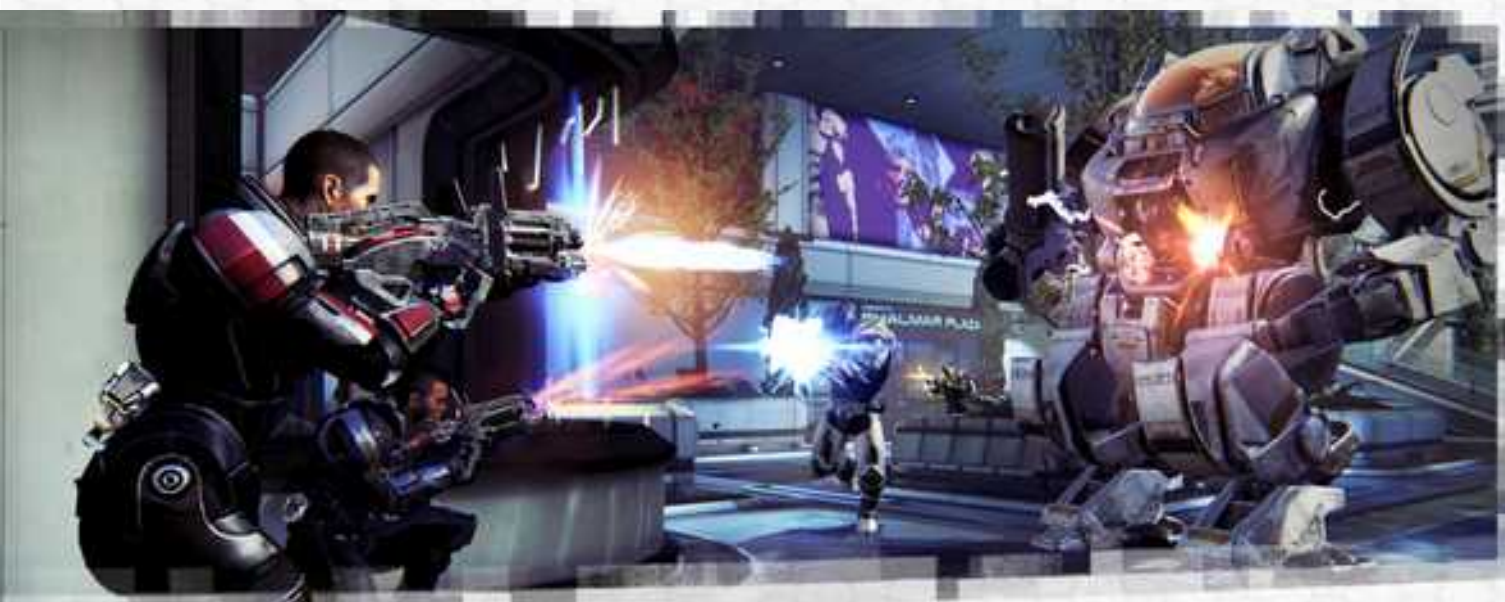
Dans les 2 cas, si un personnage avait une arme en main, il doit la jeter au sol pour être en mesure de saisir une nouvelle arme aussi rapidement. S'il souhaite rengainer l'arme qu'il avait en main, celui lui coûte un round complet supplémentaire, quelle que soit l'arme.

DÉGÂTS

En fonction de la réussite obtenue sur un jet d'attaque, les dégâts infligés par une arme peuvent être calculés de trois manières différentes. On dira alors qu'une attaque inflige les "Dégâts de base", les "Dégâts modifiés" ou les "Dégâts maximum" de l'arme utilisée. C'est trois manières différentes de calculer les dégâts sont indiquées ci-dessous :

Dégâts de base : lorsqu'une attaque inflige les Dégâts de base d'une arme à sa cible, on calcule tout simplement les dégâts de la manière dont ils sont décrits dans le tableau de l'arme utilisée. Il s'agit le plus souvent de lancer un ou plusieurs dés et d'y ajouter les modificateurs indiqués. Les « Dégâts normaux » infligés par un M-77 Paladin (voir page 102) sont par exemple de : $1D8+1$.

Dégâts modifiés : lorsqu'une attaque inflige des Dégâts modifiés à sa cible, on considère que la moitié des dégâts théoriques maximum qui devraient normalement être infligés par l'arme sont automatiquement pris en compte et que le reste est calculé par un jet de dés équivalent à la moitié des dés normalement lancés.



Schématiquement, on considère simplement que la moitié de la valeur théorique maximale du (des) dé(s) de dégâts de l'arme s'applique(nt) automatiquement et qu'on ne lance les dés que pour connaître la valeur de la seconde moitié des dégâts infligés. Donc si une attaque devrait normalement infliger 1D8 dégâts en cas de dégâts normaux, elles en infligera au final $4 + 1D4$ en cas de Dégâts modifiés. Si une arme dont le profil indique : $2D10 + 2$ inflige des Dégâts modifiés, alors les dégâts seront calculés selon la formule : $1D10 + 12$.

Dégâts maximum : lorsqu'une attaque inflige des Dégâts maximum, on considère que l'arme inflige automatiquement le maximum de dégâts qu'elle peut théoriquement infliger. On ne lance donc pas le(s) dé(s) indiqué(s) dans son profil et on applique à l'attaque la valeur maximale du (des) dé(s) correspondant(s). Par exemple, une arme dont le profil indique $2D8 + 2$ infligera 18 points de dégâts à sa cible en cas de Dégâts maximum.

Le tableau ci-dessous présente quelques exemples de dégâts de base, modifiés et maximum.

Dégâts de base	Dégâts modifiés	Dégâts maximum
1D8	$1D4 + 4$	8
1D10	$1D5 + 5$	10
$1D8 + 1$	$1D4 + 5$	9
$2D6 + 2$	$1D6 + 8$	14
4D6	$2D6 + 12$	24

Bonus d'armure

Le bonus d'armure de la cible intervient dans le calcul des dégâts et dépend à la fois de l'armure et de l'arme utilisée. Le bonus d'armure est égal à : **Facteur d'armure de la cible modifié du Modificateur d'armure** de l'arme. Ce bonus ne peut pas être négatif.

Infliger des dégâts

Si un personnage réussit une attaque, il peut lancer les dés correspondants aux dégâts de l'arme. Ce jet de dés est modifié par le degré de réussite de l'attaque : plus le jet est réussi, moins les dégâts infligés sont aléatoires. On considère qu'il existe 3 niveaux de réussite :

- 1 ou 2 succès :** le personnage a réussi à toucher la cible, mais avec très peu de précision. La localisation de l'impact (et donc la gravité des dégâts) est liée à la chance plus qu'aux talents du tireur. Le personnage lance les dés correspondants aux **dégâts de base** de l'arme utilisée.
- 3 ou 4 succès :** le tir n'est pas parfait, mais le personnage a réussi à toucher la cible sur une zone vitale. Le point d'impact précis est encore assez aléatoire, mais les dégâts seront élevés. Le personnage lance les dés correspondants aux **dégâts modifiés** de l'arme utilisée.

5 succès ou plus : le tir est parfait. Le personnage a tiré en plein dans le mille. Les dégâts sont maximum et le personnage n'a pas besoin de lancer les dés. Les dégâts infligés sont égaux aux **dégâts maximum** de l'arme utilisée.

Exemple

Un personnage utilise une arme dont les dégâts sont : $1D10 + 2$. Le personnage fait un jet d'attaque et obtient 1 succès. Pour déterminer ses dégâts, il lance donc les dés correspondant aux dégâts de base. Il lance ainsi 1D10 et ajoute 2 au résultat. S'il obtient 7 sur le D10, les dégâts seront égaux à $7 + 2 = 9$.

Le personnage attaque de nouveau et obtient 4 succès sur son jet d'attaque. Il lance alors les dés correspondant aux dégâts modifiés de son arme, à savoir $1D5 + 7$. S'il obtient 3 sur le lancé du D5, les dégâts seront égaux à $3 + 7 = 10$.

Le personnage attaque une dernière fois et obtient 5 succès sur son jet d'attaque. Il ne lance donc pas les dés pour déterminer les dégâts, ceux-ci sont égaux aux dégâts maximum de l'arme, à savoir $10 + 2 = 12$.

Application des dégâts

Passer le bouclier / la barrière

Si la cible est protégée par une barrière ou un bouclier cinétique, les dégâts maximum de l'arme sont appliqués à la barrière ou au bouclier, quel que soit le niveau de réussite du jet d'attaque (à partir du moment où le personnage obtient au moins un succès). En effet, que le projectile touche le petit doigt ou l'œil de la cible, le bouclier devra dépenser la même énergie pour le stopper.

Les dégâts infligés sont retranchés des points de barrière (ou de bouclier) de la cible. Si la barrière (ou le bouclier) résiste, la cible ne reçoit aucune blessure et l'application des dégâts est terminée.

Si la barrière (ou le bouclier) est détruite, on retranche des dégâts réalisés les points de barrière (ou de bouclier) qui restaient et on applique le résultat à la cible.

Passer l'armure

Si des dégâts touchent effectivement la cible, on retranche du total de dégâts l'armure de la cible modifiée par le modificateur d'armure de l'arme.

Dégâts effectifs sur la cible

Les dégâts restants sont retranchés du total des points de vie restants de la cible.

Type de dégâts

Le type de dégâts générés dépend du type d'arme utilisé :

Corps à corps : dégâts légers ;

Armes contondantes : dégâts légers ;

Armes blanches : dégâts aggravés ;

Armes à feu : dégâts aggravés.

Armes particulières

Les **fusils à pompe** disposent de trois valeurs de dégâts, correspondant à la distance à laquelle le tir a été réalisé. Par exemple, lorsqu'on utilise un fusil disposant de dégâts « 1D6+3 / 1D4+2 / 1D4 », et que l'on réalise une attaque à courte portée, les dégâts de l'arme sont de 1D6+3. Si l'on réalise une attaque a été réalisée à longue portée, les dégâts sont de 1D4.

En ce qui concerne les **armes automatiques**, chaque succès est considéré comme un projectile touchant la cible. Ainsi, le nombre de succès ne modifie plus le type de dés lancés pour les dégâts, mais leur nombre. Un personnage qui obtient 3 succès sur un jet d'attaque avec une arme automatique dont les dégâts sont de 1D4 va lancer 3 x 1D4. Le résultat de chaque dé sera alors traité individuellement en utilisant les règles présentées ci-dessus, comme si le personnage avait tiré plusieurs fois.

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN ROUND DE COMBAT

Combat au corps-à-corps

Un round de combat au corps-à-corps se déroule au maximum en 4 étapes :

1/ Jet d'attaque : il est calculé de l'une des deux façons suivantes :

Dextérité + Arme blanche – Défense

ou :

Dextérité + Bagarre – Défense.

Si l'attaquant obtient au moins un succès, on passe à l'étape 2, sinon l'attaque est ratée et l'action est terminée.

2/ Jet de dégâts : On jette les dés de dégâts, modifiés par le niveau de réussite de l'attaque comme indiqué dans la partie « infliger des dégâts » ci-dessus.

3/ Armure : On retranche l'armure des dégâts ainsi obtenus (modifiée par le modificateur d'armure de l'arme utilisée pour attaquer).

4/ Blessure : Les dégâts restants sont retranchés des points de vie restants de la cible.

Combat à l'arme à feu

Un round de combat à l'arme à feu se déroule au maximum en 5 étapes.

1/ Jet d'attaque : il est calculé de la façon suivante : Dextérité + Arme à feu – Malus de portée (+ Bonus « Auto » en fonction de la portée). Si le personnage obtient au moins un succès, on passe à l'étape 2, sinon le tir est raté et l'action est terminée.

2/ Passage du bouclier : si la cible a un bouclier (ou une barrière) actif, on soustrait les dégâts maximum de l'arme des points de son bouclier (ou de sa barrière). Si le bouclier (ou la barrière) est détruit, on continue, sinon le bouclier (ou la barrière) a entièrement absorbé les dégâts et l'action est terminée.



3/ Jet de dégâts : On jette les dés de dégâts de la façon suivante, qui dépend de l'arme utilisée :

Arme non automatique : on modifie le jet de dégâts en fonction du nombre de succès obtenus sur le jet d'attaque : 1 ou 2 succès : on applique des dégâts de base. 3 ou 4 succès : on applique les dégâts modifiés. 5 succès ou plus : on applique les dégâts maximum de l'arme.

Arme automatique : on lance autant de dés que de succès obtenus sur le jet d'attaque. Les succès sont limités par le bonus « Auto » à courte portée.

S'il restait des points de barrière à la cible, on les retranche des dégâts obtenus. S'il reste des dégâts, on passe à l'étape 4, sinon, l'action est terminée.

4/ Passage de l'armure :

Arme non automatique : on retranche l'armure (modifiée par le modificateur d'armure de l'arme) des dégâts obtenus aux dés.

Arme automatique : on retranche l'armure des dégâts effectués par chaque projectile touchant la cible et on additionne les valeurs restantes.

S'il reste des dégâts, on passe à l'étape 5, sinon, l'action est terminée.

5/ Application des blessure : Les dégâts ainsi obtenus sont retranchés des points de vie restants de la cible.

Exemple complet

Nyreen, célèbre chasseuse de prime turienne tombe nez à nez avec **Edan**, esclavagiste butarien notoire. Ce dernier reconnaît Nyreen et sort son arme sans attendre.

Arme de Nyreen : dégâts : 1D8, mod. d'armure : -1.

Armure de Edan : coef. d'armure : 3. Bouclier : 10.

Nyreen et Edan réalisent un jet d'initiative et lancent donc chacun 1D10. Nyreen obtient 7 qu'elle ajoute à son score d'initiative (8), soit un total de 15. Edan quant à lui obtient 6 sur son jet de dé, qu'il ajoute à son score d'initiative (6), pour obtenir un total de 12. Nyreen obtient un meilleur score d'initiative, c'est donc à elle de tirer en premier.

Nyreen réalise un jet de Dextérité + Arme à feu et obtient 2 succès. Edan étant protégé par un bouclier, on applique à celui-ci les dégâts maximum de l'arme, à savoir 8. Son bouclier tombe alors à 2, mais arrête le projectile : Edan n'est pas touché.

Edan riposte mais ne touche pas Nyreen.

Nyreen tire de nouveau et obtient 3 succès. Edan étant toujours protégé par un bouclier, on applique à celui-ci les dégâts maximum de l'arme. Le bouclier, déjà endommagé par l'attaque précédente, passe à -6, ce qui signifie qu'il a été désactivé. Nyreen ayant obtenu 3 succès sur son jet d'attaque, on lance les dégâts modifiés de l'arme, à savoir 1D4 + 4. Elle obtient un 3 sur son jet de dé, réalisant donc 3+4 = 7 points de dégâts. Le bouclier venant juste de tomber, on retranche des dégâts obtenus par Nyreen le nombre de points qui restaient au bouclier de Edan avant d'être désactivé. Il reste donc 7-2 = 5 points de dégâts, auxquels on retranche l'armure d'Edan (3) modifiée par le modificateur d'armure de l'arme (-1). Les dégâts restant

sont donc : $5-(3-1) = 3$. Edan subit donc 3 blessures aggravées.

C'est au tour d'Edan de tirer, mais il rate de nouveau sa cible : mauvais jour pour les esclavagistes !

Nyreen tire de nouveau et obtient 5 succès. Elle applique alors les dégâts maximum de son arme, à savoir : 8. Edan n'étant plus protégé par un bouclier, on lui applique ces dégâts auxquels on retranche son armure, à savoir : $8-(3-1) = 6$. Edan subit donc 6 blessures aggravées et s'effondre à quelques mètres de Nyreen, victorieuse, comme toujours !

BIOTIQUE

ACTIVATION D'UNE APTITUDE

Le jet d'activation d'une aptitude biotique correspond à l'association d'un attribut biotique (Altération ou Intégration) avec un talent biotique (Psychokinésie, Tachyokinésie, Fortification, Destruction, Amplification).

Les biotiques peuvent activer la plupart de leurs aptitudes instantanément, en utilisant l'énergie disponible dans leurs nodules d'ézo (symbolisée par leur niveau en Altération). Plus un biotique dispose de nodules, plus l'aptitude ainsi activée est puissante.

Les aptitudes biotiques sont activées par l'utilisation de mnémoniques physiques, qui consistent à effectuer un mouvement spécifique destiné à provoquer l'activation de certains neurones qui enverront un signal électrique à un nodule d'ézo, créant ainsi l'effet désiré. Un biotique doit donc être libre de ses mouvements pour activer une aptitude.

Toutefois, les asari peuvent activer leurs aptitudes sans effectuer le moindre mouvement, grâce à leur Avantage d'espèce « Ézo-mentaliste ». Ce lancement sans mouvements est cependant soumis à des malus (voir page 99).

Portée d'une aptitude

Pour pouvoir lancer une aptitude, le biotique doit pouvoir voir la cible ou la zone vers laquelle il souhaite créer un champ de gravité. Une vision partielle suffit, ainsi une cible cachée derrière un couvert pourra être atteinte si seule une partie de son corps est visible.

Enfin, un biotique ne peut pas lancer une aptitude à une distance supérieure à son score en Résolution multipliée par 20 mètres. Au delà de cette distance, il pourra tout de même lancer son aptitude, mais avec un malus de 1 dé par tranche de 20 mètres supplémentaires.

Aire d'effet

L'aire d'effet représente le diamètre de la zone sur laquelle l'aptitude est effective. Il s'agit d'une aire d'effet maximale, le biotique pouvant choisir de la limiter à une zone plus petite. L'aire d'effet varie d'une aptitude à une autre, elle est précisée pour chacune d'elles dans la liste des talents biotiques (page 75).

Type de champ

Les aptitudes biotiques reposent toutes sur la création de champs de gravité, qui peuvent être de trois types différents :

Champ explosif : c'est un champ dont la durée de vie est très courte (quelques millisecondes) mais dont l'effet est puissant. La puissance de ces champs peut être augmentée en chargeant l'aptitude avant son lancement. Exemple : Projection, Déchirure.

Champ maintenu : c'est un champ qui est maintenu dans le temps par la concentration du biotique. Le champ peut donc durer aussi longtemps que le biotique est en mesure de le maintenir. Pendant que le biotique maintient le champ, il ne peut rien faire d'autre. La puissance de ce type de champ peut être augmentée en chargeant l'aptitude avant son lancement. Exemple : Élévation, Dôme.

Champ persistant : ce type de champ persiste dans le temps sans que le biotique n'ait besoin de se concentrer dessus. Une fois ce champ créé, le biotique peut donc faire autre chose, tandis que le champ reste actif. La durée de vie du champ dépend du nombre de points d'ézo chargés avant sa création. Ce type de champ impose donc une charge minimum pour être créé. Par contre, ils ne peuvent pas être chargés en puissance. Exemple : Barrière, Lévitacion.

CHARGEMENT D'UNE APTITUDE

La plupart du temps, un biotique souhaitera utiliser plus d'énergie que celle disponible instantanément, pour augmenter la puissance d'une aptitude ou pour la maintenir sur la durée. Dans ce cas, le biotique concentre l'énergie issue de ses nœuds pour la libérer durant le lancement afin de générer une aptitude plus puissante.

Potence

La Potence du biotique correspond à la puissance qu'il peut ajouter à ses aptitudes en les chargeant. Elle est calculée comme suit : $(\text{Altération} + \text{Intégration}) / 3$, arrondi au supérieur. L'effet produit dépend du type de charge réalisé.

Types de charge

Il est possible de réaliser 2 types de charge :

Charge de puissance. Le biotique accumule de l'énergie avant de lancer une aptitude, afin d'augmenter la puissance de celle-ci. Chaque point d'ézo investi dans le lancement de l'aptitude ajoute « Potence » dès à son groupement de dés. Ce type de charge est généralement utilisé pour les aptitudes liées à l'Altération.

Charge de durée. Le biotique accumule de l'énergie avant de lancer une aptitude, afin de créer un champ de gravité persistant. Les points d'ézo investis n'ajoutent pas de dés au groupement de dés mais allongent la durée d'existence du champ

créé. Pour la plupart des aptitudes qui persistent sur la durée, le champ créé reste actif durant « Potence » rounds par point d'ézo chargé. Ce type de charge est généralement utilisé pour les aptitudes liées à l'Intégration.

Réservoir de points d'ézo

Pour charger ses aptitudes, un biotique dispose d'un réservoir de points d'ézo égal à 3 fois la valeur de son attribut d'Altération. A chaque fois qu'il charge une aptitude, il coche autant de cases que de points d'ézo utilisés.

Toutefois, manipuler l'ézo est une activité éreintante. Plus le nombre de points restants est faible, plus le biotique se fatigue. Si le nombre de points d'ézo restants tombe trop bas, la fatigue du biotique se traduit par un malus à toutes ses actions (voir feuille de personnage) jusqu'à ce qu'il soit reposé. Si le réservoir tombe à 0, le biotique perd connaissance.

Le réservoir se recharge à raison de 1 point toutes les heures, à condition que le biotique se repose et puisse manger à sa faim. En effet, consommer des points d'ézo requiert l'utilisation d'énormément d'énergie, ce qui génère une faim importante, qui doit être satisfaite pour régénérer les réserves.

Chargement

Le biotique peut charger 1 point d'ézo par round. Les points chargés sont retranchés de son réservoir de points d'ézo.

Le moment du lancement de l'aptitude varie dans le round suivant le nombre de points chargés :

- 0 point** : le biotique lance son aptitude directement, sans la charger. L'aptitude est lancée dans le round courant avec un bonus de 8 à l'initiative. Le personnage doit déclarer un lancement sans charge en début de round afin de permettre au meneur de tenir compte du décalage de son initiative.
- 1 point** : le biotique lance son aptitude en effectuant une charge de 1 point. L'aptitude est lancée dans le round courant sans bonus ni malus sur son initiative. Ce type de charge est la plus couramment utilisée.
- 2 points ou plus** : le biotique lance son aptitude en effectuant une charge longue. L'aptitude est lancée avec un retard de $X - 1$ rounds, X étant le nombre de points chargés. Par exemple, si le personnage charge 2 points d'ézo, l'aptitude sera lancée durant le round suivant.

Charge normale

Il est recommandé aux biotiques de ne pas trop charger leurs aptitudes afin d'éviter des contrecoups néfastes pour leur santé. Ainsi, un biotique peut accumuler « Charge Max » points d'ézo sans danger. Charge Max étant égal à $(\text{Masse} + \text{Vitalité}) / 3$.

Surcharge

Dans certains cas, le biotique peut vouloir aller au delà d'une charge raisonnable, généralement lorsqu'il se trouve



dans une situation extrême. La seule limite est alors son réservoir de points d'ézo. Cependant, cela n'est pas sans risques.

Si un biotique souhaite dépasser sa Charge Max d'ézo lorsqu'il libérera l'énergie pour lancer une aptitude, il devra faire un jet de Masse + Vitalité – (points d'ézo accumulés en surcharge x Potence) :

Échec : le biotique subit 2 points de dégâts aggravés par point d'ézo en surcharge et perd connaissance. Suivant le niveau de surcharge, il reste sans connaissance pendant quelques rounds, tombe dans le coma, ou meurt. Cela est laissé à l'appréciation du meneur de jeu suivant la situation.

Succès : le biotique subit des désagréments physiques : saignements, troubles de la vision, étourdissement, forte fatigue, etc. Cela est laissé à l'appréciation du meneur de jeu en fonction du nombre de points en surcharge.

Succès critique : le biotique ne subit aucun désagrement.

EXEMPLE

Prenons l'exemple d'un biotique ayant les caractéristiques suivantes :

Altération : 4	Potence : 3
Intégration : 3	Charge max : 3
Psychokinésie : 4	
Tachyokinésie : 3	
Fortification : 4	

En début de combat, durant le round 1, le biotique lance une barrière pour se protéger (voir la description du pouvoir Barrière page 77). Comme il s'agit d'un pouvoir persistant, il est obligé de le charger. Il décide de charger 2 points, ce qui retarde son action jusqu'au round 2. Lors du second round, il peut lancer Intégration + Fortification = $3 + 4 = 7$ dés. Il obtient 3 succès, ce qui lui procure une Barrière de « $5 \times \text{succès}$ » = $5 \times 3 = 15$ points pour une durée de $2 \times \text{Charge} \times \text{Potence} = 2 \times 2 \times 3 = 12$ rounds.

Durant le round 3, le biotique souhaite projeter une chaise (Masse 1) contre un ennemi (voir la description du pouvoir Projection page 76). La masse étant faible, il décide de ne pas dépenser de points d'ézo pour réaliser rapidement cette action. Il lance donc Altération + Tachyokinésie – Masse de la chaise = $4 + 3 - 1 = 6$ dés. N'ayant pas chargé son pouvoir, il peut agir dans le round courant avec un bonus de 8 à son initiative. Si le jet est réussi, la chaise est projetée sur l'ennemi.

Durant le round 4, le biotique décide de soulever un gros engin de chantier (Masse 11) pour le faire s'écraser sur un groupe d'ennemis (voir la description du pouvoir Télékinésie page 75). L'objet étant très lourd, le biotique est obligé de charger son pouvoir. Il décide de charger 3 points d'ézo (sa charge maximum sans risquer de subir des répercussions physiques), ce qui retarde son action jusqu'au round 6. Lors du sixième round, il peut lancer Intégration + Psychokinésie – Masse de l'engin + Charge x Potence = $3 + 4 - 11 + 3 \times 3 = 5$ dés. Il réussit son jet et peut donc

commencer à déplacer l'engin. Durant le round 7, le biotique est toujours en train de déplacer l'engin, ce qui lui coûte Masse de l'engin / 3 = $11 / 3 = 3$ points d'ézo supplémentaires. Mais l'engin arrive à l'endroit voulu durant le round et le biotique relâche son pouvoir, faisant ainsi tomber l'engin sur le groupe d'ennemis.

Enfin, durant le round 8, il réalise une chute biotique (voir la description du pouvoir Chute biotique page 76) sur un ennemi de Masse 3. Il décide de charger 1 point d'ézo, ce qui augmente sa puissance tout en lui permettant de lancer l'attaque dans le round courant sans bonus ni malus à l'initiative. Il lance donc Altération + Tachyokinésie – Masse de l'ennemi + Charge x Potence = $4 + 3 - 3 + 1 \times 3 = 7$ dés. Le jet est réussi, l'ennemi non armuré est projeté violemment au sol et tombe inconscient.

TECHNOLOGIE

PIRATAGE

Un matériel qui peut être piraté possède 3 caractéristiques :

Protocole : il représente la complexité du système piraté.

Plus celle-ci est élevée, plus il faut un niveau élevé d'intelligence et de piratage pour en venir à bout. Cette valeur varie de 4 pour un système basique à 12 pour un système très sophistiqué.

Intégrité : elle représente le nombre de « couches » de sécurité à traverser. Plus le système est résistant, plus il est long à pirater. Cette valeur va de 1 pour un système basique à 20 pour un système très haut de gamme de classe militaire.

Détection : elle représente la puissance de l'IV en matière de détection d'intrusion. Plus cette valeur est élevée, plus le système détectera facilement une tentative d'intrusion. Une valeur égale à 0 indique que le système n'a pas d'IV de détection d'intrusion.

Niveau de Protocole

Le niveau de protocole varie de 4 pour un système civil basique à 12 pour un système militaire de très haute sécurité et pratiquement impossible à pirater. A partir d'un niveau 8 il est virtuellement impossible de pirater un système sans disposer du talent « Piratage » (voir page 89).

4 : Système civil basique (porte de placard à balais).

6 : Système civil standard (porte de maison, terminal, IV civile).

8 : Système civil complexe, système militaire basique (coffre de banque, porte sécurisée, terminal sécurisé, réseau d'entreprise, IV militaire basique).

10 : Système militaire standard (IV militaire complexe, réseau extranet).

12 : Système militaire complexe (réseau militaire, dispositif de très haute sécurité).

Niveau d'intégrité

Le niveau d'intégrité varie de 1 pour un système civil basique à 20 pour un système militaire très sensible.

1 à 2 : Système civil basique.

3 à 4 : Système civil standard.

5 à 8 : Système civil complexe, système militaire basique.

9 à 14 : Système militaire standard.

15 à 20 : Système militaire complexe.

Règles générales

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 » (voir page 89) est indispensable pour réussir un piratage.

Jet de piratage

Piratage : **Intelligence + Craqueur – 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 ! (voir plus loin : Piratage réussi).

Échec sur un jet

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.

Échec sur une IV

Concernant les cibles simples (porte, terminal, réseau, IV civile), la détection d'une intrusion peut se traduire par une alerte sonore, une alerte auprès d'un responsable sécurité, etc.

En ce qui concerne les cibles IV militaires, l'IV peut augmenter son intégrité au détriment d'autres fonctions (diminuer sa dextérité ou sa compétence de tir par exemple). Chaque point sacrifié augmente l'intégrité de 2) ou s'auto-détruit si elle est très proche d'être piratée.

Échec sur une IA

Dans le cas des IA, une intrusion détectée, engendre une réponse plus complexe que pour une IV. L'IA peut mutualiser ses ressources avec une autre IA (une autre IA « donne » des points d'intégrité à la cible), tenter de « pirater le pirate », trouver physiquement le pirate pour l'arrêter, etc. En dernière extrémité, l'IA peut décider de s'auto-détruire si elle considère qu'il s'agit de la meilleure option.

Piratage réussi

Piratage d'une IV

Si la cible est un dispositif très simple (porte, etc), un terminal ou un réseau, il est possible de la manipuler, d'accéder aux données ou de les modifier. Suivant la complexité de l'action, le meneur de jeu peut demander un jet d'Interface.

S'il s'agit d'un système IV civil, il est possible de le reprogrammer à l'aide de la compétence Interface.

S'il s'agit d'une IV militaire, il est possible de la reprogrammer en utilisant le talent « Expert mécas » (voir page 85).

Piratage d'une IA

Une fois le piratage réussi, l'accès au noyau IA est ouvert. Il est alors possible d'agir dessus en utilisant le talent « Intelligence artificielle » (voir page 90) et notamment les niveaux 2 et 4.

Exemple de systèmes piratables

Portes :

Local à balais : 4 / 1 / 0

Appartement / véhicule : 6 / 4 / 0

Appartement / véhicule sécurisé : 8 / 6 / 1

Pièce militaire de très haute sécurité : 10 / 16 / 3



Terminaux :

Terminal extranet standard : 6 / 4 / 0

Terminal extranet sécurisé : 8 / 6 / 1

Terminal militaire : 10 / 12 / 2

Réseaux :

Réseau peu sécurisé : 8 / 4 / 0

Réseau Extranet standard : 10 / 12 / 1

Réseau très sécurisé : 10 / 15 / 2

Réseau militaire : 12 / 20 / 3

CAMOUFLAGE TACTIQUE

Le module d'omnitech « Camouflage » (voir page 110) permet à son porteur de se rendre pratiquement invisible. Pour utiliser efficacement ce module, le talent « Tueur de l'ombre » (voir page 82) est fortement conseillé.

Une fois le camouflage actif sur un personnage, les adversaires doivent réussir un jet de **Perception – Grade du module Camouflage** contre la **Dextérité + Discrétion** du personnage camouflé pour le détecter.

En fonction de la mobilité du personnage camouflé, le jet de Perception est soumis aux modificateurs suivants :

Personnage immobile : 0

Marche ou footing : +2

Course ou sprint : +4

Attaque : +5 (s'il y a conjointement utilisation du talent « Tueur de l'Ombre » niveau 5, sans quoi le camouflage est désactivé).

Une fois le personnage camouflé repéré, un adversaire peut le viser avec un malus de 3.

L'invisibilité n'étant pas totale, si un adversaire se concentre en regardant avec attention dans la direction du personnage camouflé pour tenter de le détecter, il peut bénéficier d'un bonus de 1 par round passé à scruter la zone. Ce bonus ne peut cependant excéder 3 points.

INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Une intelligence artificielle est généralement composée de 2 éléments : un **noyau d'IA** lui permettant d'apprendre, réfléchir et agir, et une **plate-forme** lui permettant d'interagir avec l'environnement physique. Certaines IA ne disposent pas de plate-forme et ne sont que « purs esprits », c'est par exemple de cas de IDA dans Mass Effect 2.

Noyau d'IA

Un noyau IA est défini par sa capacité à développer des processus cognitifs. Cette capacité s'exprime en nombre de **neuro-processeurs** disponibles. Ce nombre est limité par la dimension des noyaux IA, ceux-ci étant assez volumineux. Plus le nombre de neuro-processeurs est élevé, plus il est possible d'enseigner des concepts variés et complexes à un noyau.

Caractéristiques

Une IA dispose de caractéristiques, tout comme un être organique. Certaines d'entre elles sont liées à son noyau d'IA et sont donc issues d'un enseignement. Elles peuvent être améliorées via un nouvel enseignement ou par l'apprentissage naturel, dans la limite de la puissance du noyau IA. Ces caractéristiques sont créées durant la phase d'apprentissage des processus cognitifs primaires. Ceci est réalisé en utilisant le niveau 2 et/ou 5 du talent « Intelligence Artificielle » (voir page 90).

D'autres caractéristiques sont liées à sa plate-forme et ne peuvent pas être modifiées, sauf en transférant le noyau dans une nouvelle plate-forme, ou en modifiant mécaniquement la plate-forme.

Intelligence : l'intelligence est uniquement hébergée au sein du noyau d'IA. Elle n'est limitée que par la puissance du noyau IA.

Astuce : une IA de **dispose pas** d'astuce. Elle n'a pas d'intuition et n'est pas en mesure d'agir de manière illogique ou au « feeling ». Une IA ayant pris conscience pourrait éventuellement développer de l'astuce. Les geth n'ont pas développé d'astuce.

Résolution : la résolution est uniquement hébergée au sein du noyau d'IA. Il s'agit principalement de la capacité de l'IA à résoudre un problème. Elle n'est limitée que par la puissance du noyau IA.

Force : la force est uniquement liée aux caractéristiques mécaniques de la plate-forme.

Dextérité : la dextérité est liée aux processus cognitifs permettant de maîtriser la plate-forme, elle est donc hébergée par le noyau IA. Elle est limitée par la dextérité mécanique maximale de la plate-forme.

Vitalité : la vitalité représente la solidité mécanique de la plate-forme. Une plate-forme bas de gamme aura une vitalité de 2. Une plate-forme haut de gamme, une vitalité de 5 ou plus.

Présence : la présence est uniquement liée à la plate-forme, à sa capacité à impressionner une créature organique. Certaines plates-formes particulièrement bien conçues peuvent également provoquer un trouble ou une attirance chez une créature organique. C'est par exemple le cas du corps du docteur Eva Coré dont IDA s'est emparée dans Mass Effect 3.

Manipulation : une IA ne **dispose pas** de Manipulation. Une IA ayant pris conscience pourrait éventuellement développer une capacité à manipuler autrui. Les geth n'ont pas développé de Manipulation.

Sang-Froid : une IA de **dispose pas** de sang-froid. Ou plutôt, elle dispose d'un sang-froid infiniment élevé. En effet, elle ne ressent pas d'émotions et ne peut donc pas être affectée par la peur, la tristesse, la colère, le stress, la panique, etc. Une IA ayant pris conscience pourrait passer d'un Sang-Froid infini à une valeur variable si elle développe des sentiments et ressent des émotions.

Compétences

Une IA dispose également de compétences, comme un être organique. Ces compétences peuvent être apprises par la pratique et l'entraînement, comme le ferait une créature organique. Une IA peut cependant monter en compétence plus rapidement car elle ne se lasse pas de refaire inlassablement la même chose durant des heures, voir des jours sans s'arrêter.

Un entraînement de ce type reste malgré tout très long. Il ne sera en moyenne que **5 fois plus rapide** que l'entraînement d'un être organique ayant les mêmes caractéristiques.

En pratique, ces compétences sont créées durant la phase d'apprentissage des processus cognitifs secondaires. Cela est réalisé grâce à l'utilisation d'IV d'enseignement qui permettent d'apprendre des compétences à une IA en quelques heures ou quelques jours, suivant la complexité et le niveau souhaité. Ceci est réalisé en utilisant le niveau 2 et/ou 3 du talent « Intelligence Artificielle » (voir page 90).

Divers

Les caractéristiques secondaires d'une IA sont calculées de la manière suivante :

Points de vie = 2 X (Vitalité + Masse).

Défense : la défense doit s'apprendre comme une compétence.

Initiative = Intelligence + Dextérité.

Perception = Qualité des capteurs + Intelligence. La qualité des capteurs varie de 4 à 8.

Vitesse : la vitesse dépend des caractéristiques mécaniques de la plate-forme.

Éducation

L'éducation d'une IA est réalisée en utilisant une IV d'enseignement qu'un personnage peut créer grâce aux niveaux 3 et 5 du talent « Intelligence Artificielle » ou en utilisant une IV déjà existante.

Le niveau maximum que l'IA pourra atteindre est égal au niveau de l'IV d'enseignement. Chaque caractéristique et chaque compétence nécessite une IV différente. Ainsi, une IV d'enseignement d'Intelligence de niveau 3 ne pourra pas enseigner autre chose que la caractéristique Intelligence et ne pourra plus le faire une fois que le niveau 3 aura été atteint par l'IA.

Le temps d'apprentissage et le coût en neuro-processeurs pour un processus cognitif primaire (caractéristique) est le suivant :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8
Coût	3	8	27	64	125	216	343	512
Durée	2h	4h	14h	1.5j	3j	5j	7j	10j

Temps d'apprentissage et coût en neuro-processeurs pour un processus cognitif secondaire (compétence) :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8
Coût	2	4	9	16	25	36	49	64
Durée	1h	2h	5h	8h	12h	18h	1j	1.5j

Voici des exemples du nombre de neuro-processeurs disponibles sur les noyaux de différentes IA :

Soldat Geth :	70
Geth Prime :	250
Armature Geth :	300
IDA :	600

Réserve

Les geth ont réussi à mettre au point un mécanisme de « Processus de réserve ». Il s'agit de processus inactifs qui peuvent être utilisés pour améliorer les fonctions cognitives d'autres geth ou pour remplacer des processus défaillants.

Personne ne sait exactement comment fonctionne ce mécanisme. Le Consensus geth dispose de centaines de milliards de processus en réserve. Un Geth Prime ou une Armature dispose d'une dizaine de processus en réserve.

DIVERS

MAIN OPPOSÉE

Lorsqu'un personnage souhaite utiliser sa « mauvaise » main, il souffre d'un malus de 2 sur le jet associé. Il est toutefois possible d'annuler ce malus en achetant l'avantage « Ambidextre » (voir page 94).

LANGUES

Chaque personnage connaît sa langue natale au niveau 3. Ce niveau est le niveau minimum nécessaire pour pouvoir communiquer sans malus. Une langue parlée à 2 confère un malus de 1 aux tentatives de communication dans cette langue, tandis qu'une langue parlée au niveau 1 confère un malus de 3.

La communication via un système de traduction automatique confère un malus de 1.

EXPÉRIENCE

Le choix du nombre de points gagnés par séance est laissé à la discrétion du meneur. Cependant, un rythme de 1 à 2 points par séance est généralement un bon choix. Dans un souci de cohérence de l'univers, les personnages ne doivent pas évoluer trop vite.



CHAPITRE 7

CARACTÉRISTIQUES



ATTRIBUTS

Les attributs sont les caractéristiques innées d'un personnage, c'est pourquoi il est très difficile, voir impossible, de les faire évoluer volontairement.

La valeur minimale d'un attribut est de 1. Un attribut de ce niveau indique que le personnage souffre d'un handicap ou d'une forte incapacité. La valeur maximale varie de 4 à 7 suivant les espèces, 5 étant la valeur la plus courante.

Un attribut à sa valeur maximale est le signe d'une personne d'exception, qui dépasse de très loin ses congénères. Les individus possédant des attributs à des valeurs extrêmes (1 ou valeur maximale) sont rares.

La valeur moyenne d'un attribut est de 2 ou 3, ce qui correspond à un individu ordinaire, sans grande force ni réelle faiblesse.

ATTRIBUTS MENTAUX

Intelligence

Cet attribut représente l'intelligence brute d'un personnage, lui permettant de réaliser des tâches intellectuelles, de mémoriser, de formuler et de comprendre des concepts d'une complexité variable.

Astuce

Cet attribut représente la capacité d'un personnage à réagir vite, à comprendre son environnement, à agir sous la pression, à percevoir les détails et à trouver des solutions alternatives pour surmonter les obstacles qu'il rencontre.

Résolution

Cet attribut représente la détermination d'un personnage, sa capacité à se concentrer et à ne pas se laisser distraire lorsqu'il doit résoudre un problème.

ATTRIBUTS PHYSIQUES

Force

Cet attribut représente la force physique d'un personnage, sa capacité à lever des charges lourdes, à infliger des dégâts au corps-à-corps, à réaliser des travaux de force.

Dextérité

Cet attribut représente la dextérité d'un personnage, son habileté à manipuler des armes, à réaliser des actions demandant de la précision ou de la coordination.

Vitalité

Cet attribut représente la vitalité d'un personnage, sa capacité à guérir vite et à résister aux agressions physiques, aux toxines, aux maladies, etc.

ATTRIBUTS SOCIAUX

Présence

Cet attribut représente l'allure, la stature d'un personnage, sa capacité à impressionner autrui, à imposer sa présence au milieu d'un groupe et à attirer l'attention sur lui.

Manipulation

Cet attribut représente le charme d'un personnage, sa capacité à imposer sa volonté, à gagner la faveur des autres, à tromper autrui.

Sang-Froid

Cet attribut représente la capacité d'un personnage à rester calme en toute situation, à résister à la provocation, au stress ou à la panique.

ATTRIBUTS BIOTIQUES

Altération

Cet attribut représente la puissance biotique brute d'un personnage, lui permettant de créer instantanément des champs biotiques simples et éphémères mais puissants.

Intégration

Cet attribut représente la capacité d'un personnage à créer des champs biotiques complexes et / ou persistants, sa capacité à emmagasiner de l'énergie biotique pour la libérer dans un champ plus puissant ou plus complexe.

Masse

Cet attribut représente la masse d'un personnage. Plus celle-ci est élevée, plus l'application d'un champ biotique sur ce personnage est difficile. Elle dépend fortement de son espèce.



COMPÉTENCES

Les compétences représentent le savoir-faire d'un personnage et sont généralement acquises par l'expérience et l'apprentissage. Ainsi, il est courant que les compétences d'un personnage évoluent au cours de sa vie.

Le niveau dans une compétence varie de 0 à 5 et peut être interprété de la manière suivante :

- 0 : incompetent ;
- 1 : notions élémentaires ;
- 2 : bonnes connaissances générales ;
- 3 : professionnel du domaine ;
- 4 : spécialiste reconnu ;
- 5 : expert incontesté au sein de son espèce.

Un personnage ayant une compétence à 0 souffre du malus d'incompétence indiqué sur la feuille de personnage sous le titre de la catégorie correspondante. Par exemple, un personnage ayant 0 en Athlétisme et souhaitant grimper le long d'un mur fera un jet de Dextérité + 0 (score en Athlétisme) – 1 (malus d'incompétence pour les compétences physiques). Si le personnage a 3 en Dextérité, il lancera donc 2 dès.

Peu de gens sont compétents dans tous les domaines, il est donc normal qu'un personnage ait des compétences à 0.

COMPÉTENCES MENTALES

Bricolage

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à fabriquer ou réparer des objets, des véhicules, etc. Elle reflète un savoir-faire manuel et non un ensemble de connaissances théoriques.

Connaissances

Cette compétence représente le niveau d'éducation d'un personnage, l'étendue de ses connaissances générales.

Elle est soumise au malus xéno « Culture » lorsqu'un individu réalise un jet de Connaissance relatif à la culture d'une autre espèce que la sienne. La dépense de points de « Xéno-culture » (voir page 72) permet de diminuer ce malus.

Interface

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à utiliser, manipuler et programmer des systèmes informatiques (omnitech, terminal extranet, système IV, etc).

Investigation

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à trouver des éléments cachés, à établir des connexions entre des faits, à résoudre des énigmes ou trouver des preuves.

Médecine

Cette compétence représente la connaissance d'un personnage en médecine et sa capacité à soigner des individus de son espèce.

Elle est soumise au malus xéno « Médecine » lorsqu'un individu tente de soigner un membre d'une autre espèce que la sienne. La dépense de points de « Xéno-médecine » (voir page 72) permet de diminuer ce malus.

Politique

Cette compétence représente la connaissance d'un personnage relative au monde de la politique : comprendre les relations de pouvoir, les processus bureaucratiques, les jeux d'influence, etc.

Science

Cette compétence représente la connaissance d'un personnage dans le domaine des sciences : physique, chimie, biologie, etc. Il s'agit de connaissances théoriques issues d'un apprentissage académique.



Technologie

Cette compétence représente la connaissance qu'a un personnage du fonctionnement des appareils technologiques : omnitechs, boucliers, vaisseaux, etc ; ainsi que sa capacité à les utiliser.

COMPÉTENCES PHYSIQUES

Arme à feu

Cette compétence représente l'entraînement d'un personnage à l'utilisation des armes à feu, technologiques ou primitives (armes à poudre).

Arme blanche

Cette compétence représente l'entraînement d'un personnage à l'utilisation des armes blanches.

Athlétisme

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à réaliser des actions physiques telles que sauter, nager, grimper, etc.

Bagarre

Cette compétence représente l'entraînement d'un personnage au combat sans armes, au corps-à-corps.

Discrétion

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à se déplacer sans faire de bruit et sans se faire remarquer, à réaliser une action sans attirer l'attention, etc.

Larcin

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à dérober un objet, à se déguiser pour se faire passer pour quelqu'un d'autre, à déjouer un système de sécurité par la ruse, etc.

Pilotage

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à conduire des engins terrestres et à piloter des navettes en présence de pesanteur. Le pilotage en apesanteur nécessite le Talent « Pilotage spatial » (page 91).

Survie

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à survivre dans un environnement hostile, savoir où trouver et comment utiliser les ressources vitales, faire face à une nature sauvage, etc.

COMPÉTENCES SOCIALES

Animaux

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à comprendre le comportement des animaux, à adopter les bons gestes et les bonnes attitudes afin d'obtenir ce qu'il désire d'un animal.

Baratin

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à persuader des individus en utilisant le mensonge, la tromperie, la manipulation.

Elle est soumise au malus xéno « Communication » lorsqu'un individu tente de baratiner un individu d'une autre espèce que la sienne.

Commandement

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à persuader des individus en utilisant l'autorité, la discipline ou en inspirant le respect.

Elle est soumise au malus xéno « Communication » lorsqu'un individu tente de donner un ordre à un individu d'une autre espèce que la sienne.

Empathie

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à lire les émotions des individus de son espèce, à comprendre leur état d'esprit.

Elle est soumise au malus xéno « Empathie » lorsqu'un individu tente de lire les émotions d'un individu d'une autre espèce que la sienne. La dépense de points de « Xéno-Empathie » (voir page 72) permet de diminuer ce malus.

Expression

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à s'exprimer clairement et avec style, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral.

Elle est soumise au malus xéno « Communication » lorsqu'un individu tente de s'exprimer de manière éloquent face à un individu d'une autre espèce que la sienne.

Intimidation

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à persuader autrui en utilisant la peur et la menace, à d'obtenir des informations, à forcer un individu à agir selon sa volonté, etc.

Elle est soumise au malus xéno « Communication » lorsqu'un individu tente d'intimider un individu d'une autre espèce que la sienne.

Persuasion

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à persuader autrui en utilisant la logique, l'argumentation ou la rhétorique.

Elle est soumise au malus xéno « Communication » lorsqu'un individu tente de persuader un individu d'une autre espèce que la sienne.

Socialisation

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à s'intégrer dans un groupe, à attirer la sympathie, à se comporter en société en utilisant les codes et usages adéquats, etc.

Elle est soumise au malus xéno « Communication » lorsqu'un individu tente de réaliser une action sociale sortant de l'ordinaire envers un individu d'une autre espèce que la sienne.



XÉNO

Toutes les interactions sociales qui ont lieu entre deux individus d'espèces différentes, ainsi que les jets de Médecine et de Connaissance sont soumis à des malus « xénos ». Ces malus représentent la difficulté à comprendre ou connaître une autre espèce.

Chaque personnage dispose de malus xénos propres à son espèce et qu'il a pu améliorer durant la création de son personnage. Ils sont indiqués au dos de sa feuille de personnage.

Le malus xéno est appliqué à chaque jet impliquant une action inter-espèce. Par exemple, si un humain souhaite lire les émotions d'un krogan, il devra faire un jet de Astuce + Empathie – Malus Xéno en empathie vis-à-vis des krogans.

CULTURE

La section « Culture » de la rubrique Xéno de la fiche de personnage indique pour chaque espèce le malus subi lorsque qu'un personnage souhaite connaître un fait spécifique à cette espèce par le biais d'un jet de Intelligence + Connaissance.

La connaissance d'un fait d'ordre général peut se faire via un simple jet de culture générale (sans malus xéno). Connaître la planète d'origine des asari est par exemple un fait qui peut être considéré comme de la culture générale et qui ne sera pas soumis au malus xéno. Par contre, connaître le nom d'auteurs littéraires asari ou la composition d'un alcool typiquement asari sera considéré comme une connaissance spécifique à la culture asari et sera donc soumis au malus xéno.

EMPATHIE

La section « Empathie » de la rubrique Xéno indique pour chaque espèce le malus subi lorsque qu'un personnage tente de lire les émotions d'un individu de cette espèce grâce à un jet de Astuce + Empathie.

Ces malus tiennent compte des différences biologiques et culturelles entre l'espèce d'un personnage et celle de son interlocuteur. Par exemple, les humains et les asari sont assez proches biologiquement et dans leur manière d'exprimer leurs émotions. Entre ces deux espèces, le malus est donc faible.

A l'inverse, les elcors expriment des émotions tellement subtiles qu'elles passent inaperçues pour les autres espèces. Le malus est alors très élevé lorsqu'un individu d'une autre espèce tente de comprendre leurs émotions.

D'autres encore portent constamment un masque (quarien, volus), ce qui rend la lecture des émotions particulièrement difficile. Si un personnage rencontre un représentant d'une de ces espèce sans son masque, le malus Xéno est réduit de 3.

COMMUNICATION

La section « Communication » de la rubrique Xéno indique

pour chaque espèce le malus subi lorsqu'un personnage essaye de communiquer avec un individu de cette espèce. Ce malus ne s'applique pas à une discussion courante, mais s'applique lorsque l'on essaye d'impressionner ou d'influencer d'une manière ou d'une autre son interlocuteur (Baratin, Commandement, Expression, Intimidation, Persuasion, Socialisation).

De base, toutes les espèces subissent un malus de -2 lorsqu'elles tentent ce type d'interactions avec d'autres espèces. A ce malus de base peut s'ajouter un malus lié aux relations spécifiques que certaines espèces entretiennent entre elles.

Par exemple, en raison de la forte rancœur liée au Génophage, un galarien aura un malus élevé avec les krogan. Les quariens, considérés comme des « parias » par la plupart des espèces auront un malus plus élevé avec l'ensemble des espèces.

MÉDECINE

La section « Médecine » de la rubrique Xéno indique pour chaque espèce le malus subi lorsqu'un personnage essaye de soigner un individu de cette espèce par le biais d'un jet de Intelligence + Médecine.

Ces malus tiennent compte de la différence biologique entre l'espèce de l'individu réalisant le soin et celle du patient soigné. Un humain n'aura pas trop de difficulté à soigner une asari, assez proche biologiquement. En revanche, il sera plus difficile pour lui d'appréhender les interactions entre les organes et la biologie spécifique des hanari.

AUTRES

INITIATIVE

L'initiative d'un personnage représente sa capacité à réagir rapidement à une menace. Plus cette valeur est élevée, plus il aura de chances d'agir en premier durant un combat.

DÉFENSE

La défense représente la capacité d'un personnage à se protéger durant une attaque au corps-à-corps, en réalisant une esquive, une parade, etc. Il s'agit d'une compétence passive qui est retranchée au jet d'attaque d'un adversaire.

BONUS AUX DÉGÂTS

Le bonus aux dégâts représente les dégâts supplémentaires que réalise un personnage lorsqu'il combat à mains nues ou avec une arme blanche. Il est proportionnel à la force du personnage.

VITESSE

La vitesse est une valeur permettant de déterminer la distance que parcourt un personnage lorsqu'il se déplace. Il est possible d'adopter différentes allures, qui impliqueront



un malus sur les actions entreprises par un personnage en mouvement et un malus aux adversaires qui tenteront de cibler un personnage qui se déplace (voir page 58).

Marche : la vitesse de déplacement maximale lors d'une marche est de « Vitesse du personnage / 3 » mètres par round. Une action est possible sans malus.

Footing : la vitesse de déplacement maximale lors d'un footing est de « Vitesse du personnage / 2 » mètres par round. Une action est possible avec un malus de 2.

Course : la vitesse de déplacement maximale en course est de « Vitesse du personnage » mètres par round. Une action est possible avec un malus de 4.

Sprint : la vitesse de déplacement maximale en sprint est de « Vitesse du personnage x 2 » mètres par round. Une action est possible avec un malus de 6.

PERCEPTION

La perception d'un personnage représente sa capacité à percevoir son environnement grâce à ses sens, principalement par le biais de la vue et de l'ouïe, mais cela peut inclure occasionnellement l'odorat, le toucher et même le goût.



CHAPITRE 8

TALENTS





BIOTIQUES

PSYCHOKINÉSIE

La Psychokinésie est la première discipline de la biotique qu'étudiera toute personne désireuse de développer ses capacités. Elle consiste à soulever des objets ou à les déplacer lentement et de manière contrôlée. Les 3 premiers niveaux sont connus de tous les biotiques car ils constituent la base de toutes les autres aptitudes. Il s'agit par ailleurs de capacités très utiles dans la vie de tous les jours, en dehors du contexte militaire.

● Élévation

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.

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.

●● Télékinésie

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.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Psychokinésie – masse de la cible.

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.

●●● Lévitation

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.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 mètre / 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 une surface (mur, plafond, etc) leur permettant de trouver un appui. En présence d'un appui, elles peuvent tenter de sortir de l'aire d'effet.

Durée : Potence rounds / point d'ézo chargés.



●●●● Manipulation

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.

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 inférieur) à partir du deuxième round.

●●●●● Singularité

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.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 0,5 mètre / 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.

TACHYOKINÉSIE

La Tachyokinésie est la discipline de la biotique dont la maîtrise tend à spécialiser ses pratiquants dans la création de champs provoquant des déplacements rapides. Les deux premiers niveaux sont connus de nombreux biotiques en dehors du cadre militaire car ils peuvent être utiles dans la vie de tous les jours, que ce soit pour atteindre des endroits élevés ou pour repousser des agresseurs.

● Saut biotique

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

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.

●● Projection

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.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie – masse de la cible.

Succès : la cible est projetée à « 4 x succès » mètres. Si elle rencontre un obstacle, elle subit « 3 x 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 modificateur d'armure passe à +1.

●●● Chute biotique

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.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachyokinésie – Masse de la cible.

Succès : la cible tombe sur le sol et subit « 4 x succès » points de dégâts légers (modificateur d'armure x1). Il lui faudra ensuite « 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 « 6 x succès » points de dégâts.

●●●● Lasso

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 20 » 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.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Intégration + Tachyokinésie – Masse de la cible.



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.

●●●●● Déflagration

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.

Type de champ : explosif.

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

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Tachykinésie.

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.

FORTIFICATION

La Fortification est une discipline de la biotique dont la maîtrise permet de protéger le biotique et / ou ses alliés. Elle consiste principalement en la création de champs gravitationnels de forte intensité sur des surfaces plus ou moins complexes et d'épaisseurs variables.

● Bastion

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.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1,5 mètres / 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.

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

●● Barrière

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.

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.

●●● Stase

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.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : durée (obligatoire).

Jet : Intégration + Fortification - Masse de la cible.

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 : la durée de la stase est doublée.

Durée : Potence rounds par point d'ézo investi.

●●●● Vortex

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.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 2 mètres / 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 à l'intérieur de 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.

●●●●● Dôme

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.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1,5 mètres / 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. En outre, les projectiles sortants du dôme voient leurs dégâts augmenter de 1 par succès. Tout ce qui se déplace à faible vitesse peut 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.

DESTRUCTION

La destruction est une discipline de la biotique dont les pratiquants se spécialisent dans le combat à distance. Elle consiste à utiliser les champs de gravité pour causer des dégâts.

● Écrasement

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.

Type de champ : maintenu.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction – masse de la cible.

Succès : la cible subit « 3 x succès » dégâts légers par round. Aucune protection (naturelle, physique, cinétique ou biotique) 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 pour elle un malus à toutes les actions impliquant les attributs physiques jusqu'à ce qu'elle retire son armure. Le champ de gravité continuant à opprimer les pièces d'armure par la suite, 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.

●● Détonation

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.



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.

●●● Déchirure

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.

Type de champ : explosif.

Aire d'effet : 1 cible.

Chargement : puissance (facultatif).

Jet : Altération + Destruction – Masse de la cible.

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.

●●●● Tempête

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.

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 (naturelle, physique, cinétique ou biotique) 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.

●●●●● Orbe

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.

Type de champ : persistant.

Aire d'effet : 1 mètre / 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 (naturelle, physique, cinétique ou biotique) 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 / point d'ézo chargé.

AMPLIFICATION

L'amplification est une discipline de la biotique généralement développée par les adeptes du combat au corps à corps. Sa maîtrise permet de créer des champs liés au corps du biotique pour augmenter brièvement ses capacités.

● Puissance

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.

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.

●● Structure biotique

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.

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.

●●● Charge biotique

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.

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 (modificateur d'armure : x2), le biotique subit également la moitié de ces dégâts. De plus, la cible doit réussir un jet de Force + Masse de la cible – 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 un rang d'initiative égale à l'initiative du biotique – 10.

●●●● Célérité

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.

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.

●●●●● Nova

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.

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 situés dans l'aire d'effet et 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.

MAGISTER

Pré-requis : lors de la création de personnage, ne pas acheter d'autres talents que des talents biotiques et disposer d'au moins trois talents au niveau 2. Des talents non biotiques pourront être achetés par la suite, avec des points d'expérience.

Un personnage disposant de ce talent a passé sa vie à améliorer ses capacités biotiques. C'est un expert qui arrive à repousser ses limites au delà de ce que peuvent faire les autres biotiques.

● 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.

●●●● 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.



MILITAIRES

CORPS-À-CORPS

Pré-requis : Dextérité ≥ 3 . Arme blanche ou bagarre ≥ 3 .

Un personnage disposant de ce talent est un spécialiste du combat rapproché, au corps-à-corps ou à l'arme blanche, ce qui lui permet d'augmenter les dégâts qu'il inflige et d'esquiver les coups mieux que quiconque.

● Désarmement

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

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

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

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 :

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.

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

Par exemple, un personnage disposant de ce talent et dont la Dextérité est de 4, pourra lorsqu'il combat à mains nues (bagarre), effectuer une attaque normale sans malus, puis une attaque supplémentaire qui se verra infliger un malus de 1 et enfin une seconde attaque supplémentaire qui se verra infliger un malus de 2.

Le même personnage combattant avec un sabre pourra effectuer une attaque normale sans malus, puis une attaque supplémentaire avec un malus de 2.

●●●●● Intouchable

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 contre partie, 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.

INFANTERIE

Pré-requis : Arme à feu ≥ 3 , Dextérité ≥ 3 .

Un personnage disposant de ce talent est un spécialiste du combat à courte et moyenne portée en armure lourde. Son arme de prédilection est le fusil d'assaut ou le fusil à pompe.

● Vigilance

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

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.

Par exemple, durant un combat, un personnage sait qu'un adversaire va arriver par une porte. Il déclare se mettre en tir réflexe et met en joue la porte en attendant l'arrivée de ce dernier. Dès qu'il apparaît, le personnage peut tirer immédiatement, sans tenir compte de l'initiative des autres participants au combat, amis ou ennemis.

●●● Course tactique

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 sprintant, 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

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 vélocité 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.

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.

●●●●● Seconde peau

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

Pré-requis : Dextérité ≥ 3 . Arme à feu ≥ 3

Un personnage disposant de ce talent a été entraîné à l'utilisation efficace des fusils de précision (voir page 57). Avec l'arme adéquate, il peut faire mouche à très longue distance et enchaîner les tirs mortels.

● Entraînement au tir

Un personnage disposant de cette aptitude a été entraîné au tir de précision. Il sait comment gérer sa respiration, prendre la meilleure position pour limiter le recul, etc.

Ce talent permet de supprimer le malus de 3 lié à l'utilisation d'un fusil de précision par un individu non entraîné.

●● Précision accrue

Un personnage maîtrisant cette aptitude connaît les contraintes d'un tir de précision (trajectoire de la balle, effet du vent, etc). Il peut prendre en compte ces facteurs pour corriger son tir en conséquence.

Ce talent permet de doubler la portée de l'arme utilisée par un personnage.

●●● Tir en rafale

Si un personnage ne change pas de cible lors de tirs répétés avec un fusil de précision, le « malus initial de tir » (voir page 57) 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.

●●●● 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.

TUEUR DE L'OMBRE

Pré-requis : Dextérité ≥ 3 . Technologie ≥ 1 . Module omnitech « Camouflage ».

Un personnage disposant de ce talent a été formé à l'utilisation efficace d'un module de camouflage tactique et à la réalisation de puissantes attaques furtives (voir page 66).

● Fantôme

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

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.

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 + Discrétion contre les jets de Perception (avec les malus adéquats) des individus qui pourraient chercher à les voir.

●●● Attaque vicieuse

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

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

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 manœuvre n'est pas sans risque, une mauvaise manipulation pouvant définitivement griller le système.

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.



VÉTÉRAN

Pré-requis : lors de la création de personnage, ne pas acheter d'autres talents que des talents militaires et disposer d'au moins deux talents au niveau 3. Des talents non militaires pourront être achetés par la suite, avec des points d'expérience.

Un personnage disposant de ce talent est un combattant aguerri qui a fait ses preuves sur le champ de bataille. Son expérience fait de lui un combattant particulièrement efficace, quelle que soit sa technique de combat.

● Rechargement rapide

L'expérience du personnage maîtrisant cette aptitude lui permet de recharger son arme plus rapidement. Le temps de rechargement de toutes les armes est diminué de 1. Le temps de rechargement ne peut cependant pas être inférieur à 1 round.

●● Aisance

Un personnage disposant de cette aptitude a une grande habitude du combat en armure, ce qui lui donne une certaine 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.

●●●● Toujours prêt

Un personnage disposant de cette aptitude est un expert du maniement des armes et il est capable de changer d'arme très rapidement durant un combat, ce qui peut s'avérer très pratique pour ne pas perdre de temps à recharger. Suivant le type d'arme, le coût pour changer d'arme est le suivant :

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, si le personnage avait une arme en main, il doit la jeter au sol pour être en mesure de saisir une nouvelle arme aussi rapidement. S'il souhaite regagner l'arme qu'il avait en main, celui lui coûte un round complet supplémentaire, quelle que soit l'arme.

●●●●● Double tir

Ce talent permet à un personnage de faire un effort de concentration et de réaliser ainsi 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 (à l'appréciation du meneur de jeu).

TECHNIQUES

SABOTAGE

Pré-requis : Intelligence $\geq$ 3. Technologie $\geq$ 3. Module omnitech « Brouilleur ». Module omnitech « Générateur ».

Un personnage disposant de ce talent sait comment saboter la plupart des systèmes électroniques, ce qui lui permet de diminuer les capacités d'attaque et de réaction de l'ennemi. Bien utilisé, ce talent permet de bénéficier d'un avantage tactique important sur le terrain.

● Brouillage des communications

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.

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.

●● Camouflage des signatures

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 (voir page 110), 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 réussit lors de l'utilisation d'un système de détection permet de détecter des signaux anormaux, caractéristiques d'un brouillage.

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.

●●● Surcharge

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.

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 > nombre de cellules de l'armure de la cible : le bouclier cinétique de la cible est détruit.

Nombre de succès > 2 x nombre de cellules de l'armure de la cible : 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.

●●●● Interférences électroniques

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.

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.

●●●●● Interférence biotique

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.

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.

EXPERT MÉCAS

Pré-requis : Intelligence ≥ 3. Interface ≥ 3. Technologie ≥ 3. Module omnitech « DevKit ».

Un personnage disposant de cette aptitude est un expert en machines de combat et a été entraîné afin de les piloter et de les programmer correctement.

Un personnage ne disposant pas de « Expert mécas » peut tenter de programmer ou piloter un engin avec un malus égal à 3 + le niveau normalement requis.

● Pilotage de méca

Cette aptitude permet de piloter les mécas qui nécessitent un pilote, tel que le méca Atlas (voir page 113).

Jet : Dextérité du méca + Technologie.

●● Programmation basique

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, tels que :

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.

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.

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.

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.

Jet : Intelligence + Interface.

●●● Maîtrise des drones

Sur le terrain, les ingénieurs déploient généralement un petit drone, de type M-713 Cyclope (voir page 112), 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 ci-dessus) 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.

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.

●●●● Pilotage à distance

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.

●●●●● Programmation avancée

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.

BLINDAGE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3. Technologie ≥ 3. Module omnitech « DevKit ». Module omnitech « Générateur ».

Un ingénieur maîtrisant la technologie des boucliers cinétiques est capable d'en tirer bien plus d'avantages qu'un utilisateur ordinaire. Il devient alors une cible très difficile à abattre car surprotégée.

● Rempart

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.

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'œil 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.



●● Bouclier amplifié

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.

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.

●●● Armure électrifiée

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.

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.

●●●● Régénération

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

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.

●●●●● Régénération de groupe

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.

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.

RAVAGE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3 . Technologie ≥ 3 . Module omnitech « Centrale à plasma ». Module omnitech « Générateur ».

Le talent Ravage est utilisé principalement par les ingénieurs combattant à moyenne portée. Via leurs omnitechs, ils puisent dans l'énergie de leurs armures et utilisent des modules omnitechs spécifiques afin de générer de puissants effets destructeurs.

● Tir à impulsion

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

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.

●● Cryo-blast

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.

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.

●●● Incinération

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.

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.

●●●● Choc neural

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.

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.

●●●●● Brasier

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.

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 de déplacement 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.

PUISSANCE

Pré-requis : Dextérité ≥ 3. Arme blanche ≥ 3. Technologie ≥ 3.

Le talent Puissance est utilisé par les Ingénieurs qui préfèrent le combat rapproché. Ils utilisent pour cela un fouet énergétique (voir page 101) permettant d'effectuer des attaques électriques dévastatrices à courte portée.

● Frappe choc

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.

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.

●● Armure renforcée

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.

Coût : 1 unité d'énergie / round.

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

Échec : 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.

●●● Lasso

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.

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.

●●●● Foudre

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

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.

●●●●● Black-out

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.

Coût : 5 unités d'énergie.

Jet : Astuce + Technologie.

Échec : 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 la bouclier / 2 » mètres autour de l'ingénieur. Les armes non primitives et les omnitechs ne fonctionnent plus, les boucliers sont désactivés, etc. Les geth 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.

PIRATAGE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3. Interface ≥ 3. Module omnitech « Craqueur ».

Un personnage ayant acquis ce talent peut contourner ou prendre le contrôle de différents dispositifs beaucoup plus facilement que les simples petits hackers. Voir section « Piratage » page 64.

Contrairement aux autres talents, le talent Piratage ne donne pas accès à des aptitudes particulières, mais apporte un bonus au jet de piratage égal au niveau dans le talent.

SPÉCIALISTE

Pré-requis : lors de la création de personnage, ne pas acheter d'autres talents que des talents technologies et disposer d'au moins deux talents au niveau 3. Des talents non technologiques pourront être achetés par la suite, avec des points d'expérience.

Un personnage ayant développé ce talent est un technicien hors pair. Doté d'une grande expérience, il comprend intuitivement le fonctionnement exact de tous les objets technologiques qui lui passent entre les mains et sait comment en tirer le meilleur parti. Afin d'être encore plus efficace sur le terrain, il utilise ses compétences pour optimiser son équipement de combat au-delà de ce que pourrait faire n'importe quel autre ingénieur.

● Portée étendue

Une fois cette aptitude acquise, toutes les portées des talents technologiques sont augmentées de 50 %. L'aire d'effet des brouillages est également augmentée de 50 %.

●● Rechargement rapide

Avec l'expérience, un personnage maîtrisant cette aptitude a appris à contourner les IV de gestion du bouclier afin de pouvoir le recharger lui-même. C'est une manœuvre risquée mais qui permet de recharger son bouclier beaucoup plus rapidement.

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.



●●● 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

Un personnage maîtrisant cette aptitude 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 x Cellules ».

●●●●● Maître ingénieur

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

MENTAUX

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Pré-requis : Intelligence ≥ 3 . Interface ≥ 3 .

Un personnage disposant de ce talent connaît les concepts de l'intelligence artificielle. Cette technologie étant interdite par le conseil, rares sont ceux qui maîtrisent cette discipline. Il s'agit principalement de scientifiques quariens, d'humains ayant travaillé sur des projets secrets au sein de l'Alliance (le projet Eliza et ses suites) ou de Cerberus (projets ayant conduit à la création de l'IDA installée à bord du Normandy SR-2 ou du cyborg Eva Coré).

Pour utiliser les différents niveaux de ce talent, il est nécessaire d'avoir un accès physique à un noyau IA ou un accès distant suite à un piratage de son système de contrôle (voir Piratage page 64).

● Connaissances théoriques

Un personnage ayant ce niveau en IA connaît et comprend les grands principes théoriques de l'IA mais est incapable d'utiliser un noyau d'IA.

●● Formatage et enseignement

Ce niveau en IA permet d'utiliser des IV d'enseignement déjà existantes pour éduquer un noyau et de formater un noyau afin d'y installer de nouveaux processus. Cependant, il n'est pas suffisant pour écrire des programmes d'éducation.

Formatage d'une IA

Jet : chaque round : Intelligence + IA (- Résolution si formatage de zones précises. Nécessite le niveau 4 de ce talent)

Succès : chaque succès permet d'effacer 1 processus cognitif, ce qui enlève 1 point en Attribut ou en Compétence. Un personnage disposant du niveau 4 de ce talent, peut choisir le point à retirer. Sinon, ce point est choisi au hasard par le meneur de jeu. Si la

cible dispose d'une réserve de processus, il faut d'abord vider cette réserve avant de pouvoir supprimer des points d'attribut ou de compétences.

Si l'action est réalisée durant un piratage, la cible peut faire un jet d'Intelligence à chaque round afin de détecter qu'elle est en train d'être formatée.

Si un geth détecte que son noyau IA est en train d'être formaté, il va tenter de se réparer. Il y a alors plusieurs cas de figure :

Le geth est connecté au **Consensus geth** : après 2 rounds, le consensus va réinstaller les processus manquants à raison de 2 points (caractéristique ou compétence) par round.

Le geth est connecté à un **geth lourd** (Prime, Armature, etc) : le geth lourd va puiser dans ses processus cognitifs en réserve pour les réinstaller sur le geth piraté. Il va commencer à le faire après 2 rounds, à raison de 1 point par round. Si le geth lourd considère que ce n'est pas la meilleure chose à faire, il ne le fera pas.

Le geth est connecté à d'autres **geth Légers** : les geth légers ne disposent pas de processus cognitifs en réserve. Ils pourraient partager des processus avec le geth piraté, mais dans le cadre d'un combat, cela diminuerait la puissance totale du groupe de manière trop importante. Le geth piraté se retrouve donc dans le cas d'un geth seul.

Le geth est **seul** : un geth seul n'a aucune chance de pouvoir rétablir les processus perdus. Il va alors s'auto-détruire après 4+1D6 rounds.

Éducation d'une IA

Voir les règles page 67.

●●● Processus secondaires

Un personnage ayant ce niveau en IA est capable de créer des IV permettant d'enseigner les processus cognitifs secondaires à une IA déjà pourvue de processus primaires. Ceci permet de développer les Compétences de cette IA.

Créer ce genre d'IV en partant de zéro est un travail important, susceptible de demander des semaines voir des mois à une personne seule. En pratique, les créateurs d'IV utilisent des bibliothèques de données ou modifient des IV déjà existantes.

Créer une IV d'enseignement secondaire demande un jet de **Intelligence + IA**. Le nombre de succès indique le niveau maximum que pourra atteindre l'IA en utilisant cette IV. Une IV doit être créée pour chaque compétence.

Une fois l'IV créée, elle pourra être utilisée autant de fois et sur autant de noyaux d'IA que le personnage le souhaite.

●●●● Architecte

Un personnage ayant ce niveau en IA est capable de comprendre l'organisation générale et de créer une cartographie des processus cognitifs d'un noyau IA.

En pratique cela permet de donner un ordre simple en contournant les systèmes cognitifs primaires, ce qui est très utile pour effectuer des tests sur une IA. Cela permet également d'être plus précis lors d'un formatage (niveau 2 de ce talent), en ciblant des processus précis.

Dans le cadre d'un piratage, cela permet d'ordonner à l'IA d'effectuer une action simple (ne plus effectuer aucune action, fuir, détruire des cibles particulières, etc). Si l'action demandée est contraire à la programmation habituelle de l'IA, ses processus cognitifs vont finir par ignorer l'ordre et retourner à leur fonctionnement original.

Jet : Intelligence + IA – Résolution de la cible

Succès : la cible réalise l'ordre demandé.

Durée : l'effet dure au minimum 2 rounds. Passé ce délai, il dure jusqu'à ce que la cible réussisse un jet de Intelligence + Résolution – succès.

●●●●● Processus primaires

Un personnage ayant ce niveau est un expert capable de créer des IV permettant d'enseigner les processus cognitifs primaires à une IA vierge et de développer ainsi les Attributs de cette IA.

Créer ce genre d'IV en partant de zéro est un travail colossal, susceptible de demander des mois voir des années à une personne seule. En pratique, les créateurs d'IV utilisent des bibliothèques de données ou modifient des IV déjà existantes.

Créer une IV d'enseignement primaire demande un jet de **Intelligence + IA - 2**. Le nombre de succès indique le niveau maximum que pourra atteindre l'IA en utilisant cette IV. Une IV doit être créée pour chaque caractéristique.

Une fois l'IV créée, elle pourra être utilisée autant de fois et sur autant de noyaux d'IA qu'un personnage le souhaite.

PILOTAGE SPATIAL

Pré-requis : Pilotage ≥ 3.

Ce talent permet à un personnage de piloter des vaisseaux en environnement spatial. Il est capable de piloter les vaisseaux conçus pour les voyages intersidéraux et les manœuvres à différents niveaux de gravité, que ce soit en gravité zéro ou au contraire en prenant en considération les champs de gravité les plus importants.

Jet : Dextérité + Pilotage.

Un personnage ne disposant pas du talent « Pilotage spatial » peut tenter de réaliser les manœuvres 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.

●●● 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.



CHAPITRE 9

AVANTAGES



Les avantages sont des traits spécifiques, la plupart innés, dont bénéficie un personnage. Ils sont indépendants des attributs, des compétences ou même des talents et permettent de personnaliser un personnage en lui conférant des atouts dont il pourra bénéficier dans certaines situations.

Ils représentent la touche personnelle donnée à un personnage et doivent être acquis en accord avec le meneur de jeu et être en cohérence avec l'historique ou les expériences en jeu d'un personnage.

Certains avantages doivent être achetés au niveau requis alors que d'autres permettent de faire un choix. Dans ce cas, il est possible de décider combien de points de création pour d'expérience sont alloués à cet avantage.

GÉNÉRAUX

Assimilation (●●●)

Un personnage disposant de ce talent a grandi au milieu d'une autre espèce que la sienne et se sent membre à part entière de cette espèce. Ainsi, il connaît parfaitement sa culture, ses codes sociaux et la langue commune de cette espèce.

Cet avantage offre un niveau 3 dans la langue de l'espèce choisie, de plus, tous les malus xéno de cette espèce sont ignorés, sauf les malus incontournables (indiqués par des cases rouges sur la feuille de personnage).

Code d'honneur (●●●)

Un code d'honneur très strict engage un personnage disposant de cet Avantage envers ses amis, ses alliés ou ses clients, ce qui le conduit à se surpasser pour les aider s'ils sont en danger.

Lorsqu'il effectue une action visant à aider directement un ami, un allié ou un client, il peut ajouter gratuitement 3 dés à son groupement de dés, de la même manière que lors de l'utilisation d'un point de volonté. Il n'est pas possible d'utiliser cet avantage plus de 2 fois par scène.

En contrepartie, agir délibérément contre l'une de ces personnes ou être personnellement responsable d'une atteinte grave contre l'une d'elles, engendre la perte d'un nombre de points de volonté fixé par le meneur de jeu en fonction de la gravité des événements.

Concentration (● à ●●●)

Cet Avantage permet de focaliser son esprit sur quelque chose sans se laisser distraire, de façon bien plus intense que la plupart des autres individus.

Tout malus sur un groupement de dés provenant d'une distraction (bruit intense, danger, etc) est réduit du score dans cet Avantage.

Polyglotte (●●)

Un personnage disposant de cet Avantage parle plusieurs langues depuis qu'il est très jeune et a de grandes facilités pour en apprendre de nouvelles.

L'achat du premier point dans une langue (à la création ou avec des points d'expérience) offre automatiquement le second.

Touche à tout (●●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage possède tout un tas de compétences et de connaissances qui n'ont rien à voir les unes avec les autres ; elles ont été acquises lors de voyages, grâce à l'exercice de multiples professions, par nécessité de savoir un peu tout faire ou juste en s'intéressant à tout ce qui se passe autour de soi.

Cet Avantage diminue de 1 le malus lié à l'incompétence sur les compétences Physiques et Mentales.

Doué pour... (●)

Un personnage disposant de cet Avantage à un don naturel pour quelque chose. Il peut choisir une compétence (hors compétences de combat) pour laquelle il peut relancer les 9 en plus de pouvoir relancer les 10 normalement.

Ce talent peut être acheté plusieurs fois, si un personnage est doué dans plusieurs domaines.

Compétence séculaire (●●●●)

Pré-requis : Age > 200 ans.

Ne peut être acheté qu'à la création du personnage.

Un personnage disposant de cet Avantage a continué à progresser sur une de ses compétences au fil des siècles et a atteint un niveau hors du commun.

En achetant cet avantage, il est possible de développer au niveau 6 une compétence qui se trouve déjà au niveau 5.

Cet avantage peut être acheté plusieurs fois pour monter plusieurs compétences au niveau 6.



Compétence millénaire (●●●●)**Pré-requis** : Age > 600 ans.**Ne peut être acheté qu'à la création du personnage.**

Un personnage disposant de cet Avantage fait partie des plus anciennes créatures vivantes de la galaxie. Sa longévité exceptionnelle lui a permis de monter certaines de ses compétences à un niveau légendaire.

En achetant cet avantage, il est possible de développer au niveau 7 une compétence qui se trouve déjà au niveau 6.

Cet avantage peut être acheté plusieurs fois pour monter plusieurs compétences au niveau 7.

MENTAUX

Boost d'IA (●●●●●)**Pré-requis** : geth

Un geth disposant de cet Avantage peut utiliser ses processus de réserve pour augmenter des attributs et compétences d'un ou plusieurs geth se trouvant dans un rayon de 200 mètres. Chaque point de réserve peut être utilisé pour augmenter d'un point un attribut ou une compétence au choix sur n'importe quel geth à portée.

Mémoire eidétique (●● ou ●●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage n'oublie rien de ce qu'il a vu ou entendu. Il n'a besoin d'aucun jet pour se souvenir de quelque chose, sauf dans des circonstances stressantes, où il bénéficie d'un bonus de 2 sur son jet de Intelligence + Résolution.

- : permet de se rappeler de tout ce qui a été vu, mais faire remonter des détails précis demande un jet de Intelligence + Résolution avec un malus adapté à la finesse du détail.
- : Tous les souvenirs qui reviennent sont parfaitement exacts et précis. Il est possible de se souvenir du moindre détail sans faire aucun jet. **Ce niveau est uniquement accessible aux drells.**

Savoir encyclopédique (●●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage a une bonne mémoire des détails et connaît donc de petites choses sur des sujets qu'ils n'a jamais étudié. Après un jet raté en Intelligence + Connaissance, il est possible de faire un jet d'Intelligence + Astuce sans aucun malus. Si ce jet est une réussite, le personnage a quelques connaissances sur le sujet en question, cependant, quel que soit le nombre de succès, ces informations resteront basiques et lacunaires.

Savoir des anciens (● à ●●●)**Pré-requis** : Connaissance ≥ 3. Age > 100 ans.

Cet Avantage est le propre des espèces dont la durée de vie est très longue. Autant de siècles d'existence permettent d'engranger une somme d'informations colossale. Le niveau acheté doit être en rapport avec l'âge du personnage achetant cet Avantage (en concertation avec le meneur de jeu). Chaque niveau dans ce mérite octroie un bonus de 1 sur tous les jets de connaissance.

Sens commun (●●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage est particulièrement pragmatique et dispose d'un bon sens à toute épreuve. Si un joueur, dont le personnage dispose de cet Avantage, s'engage sur une très mauvaise voie, le meneur de jeu peut faire un jet de Astuce + Sang Froid. Si ce jet est réussi, il indique au joueur le risque qu'il a sous-estimé ou lui conseille une action plus adaptée.

Le joueur peut également demander un jet s'il se trouve dans une situation à laquelle il ne voit aucune issue, afin que le meneur lui donne une piste. Ce dernier n'est toutefois pas obligé d'accepter, c'est à lui d'apprécier la légitimité de la demande du joueur.

Sens du danger (●●)

Un personnage disposant de cet Avantage est habitué à rester en alerte dans les situations de danger potentiel. Ceci lui permet de bénéficier d'un bonus de 2 sur ses jets de réaction en cas d'embuscade.

Sens de l'orientation (●)

Un personnage disposant de ce talent a un très bon sens de l'orientation. Il peut entrer dans une zone qu'il ne connaît pas et se souvenir parfaitement du chemin qu'il a parcouru. Il peut également connaître l'emplacement des quatre points cardinaux sans disposer de repaires particuliers.

PHYSIQUES

Ambidextre (●●●)

Cet Avantage supprime le malus de 2 sur les actions physiques lorsqu'un personnage qui utilise sa « mauvaise » main.

Armure naturelle (●●●● ou ●●●●●●●●)**Pré-requis** : krogan, elcor

La peau du personnage disposant de cet Avantage est très épaisse et constitue une armure naturelle qui se cumule avec une armure portée.

●●●● Krogan uniquement : armure de niveau 1.

●●●●●●●● Elcor uniquement : armure de niveau 3.

Cascadeur (●●)

Un personnage disposant de cet Avantage est naturellement doué pour piloter des engins dans des conditions extrêmes.

Cet Avantage octroie un bonus de 2 à tous les jets de pilotage visant à effectuer des manœuvres risquées ou difficiles.

Casse cou (●●)

Un personnage disposant de cet Avantage sait prendre des risques et surtout y survivre !

Lorsqu'il essaye de faire quelque chose de particulièrement dangereux, il bénéficie d'un bonus de 1 à son groupement de dés.

Ne se cumule pas avec l'avantage Cascadeur.

Deux armes (●●●)

Pré-requis : Dextérité ≥ 3 , Arme à feu ≥ 3

Un personnage disposant de cet Avantage est capable d'utiliser avec précision deux pistolets en même temps. Il peut ainsi tirer avec les deux armes durant un même round mais la seconde attaque souffre d'un malus de 1. De plus, s'il ne dispose pas de l'avantage « Ambidextre », l'utilisation de sa mauvaise main implique un malus supplémentaire de 2.

Cet Avantage permet de viser deux cibles différentes, mais la concentration nécessaire pour cela réduit la défense à 0 pour le round. De plus, le second tir est réalisé avec un malus supplémentaire de 1 sur le jet d'attaque et de 5 à l'initiative.

Équilibriste (●●)

Un personnage disposant de cet Avantage est doté d'un sens de l'équilibre hors du commun. Il est hautement probable qu'il ne tombe jamais au cours de sa vie. Il est extrêmement difficile de faire chuter un personnage qui possède cet atout.

Cet Avantage octroie un bonus de 3 à tous les jets visant à éviter de tomber.

Évasion (●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage a une capacité naturelle à anticiper les actions de ses adversaires et est ainsi mieux à même de se protéger durant un combat au corps-à-corps.

Cet Avantage augmente le score de défense de 1.

Géant (●●●●)

Cet avantage est le propre des individus particulièrement grands pour leur espèce. Il octroie 1 point supplémentaire en masse et donc, 1 point supplémentaire en santé.

En contrepartie, il implique un malus de 1 en discrétion et peut poser quelques menus désagréments dans la vie courante d'un personnage aussi grand.

Oeil de lynx (●●● ou ●●●●●)

Cet Avantage octroie à un personnage une vue plus perçante que la plupart des membres de son espèce.

●●● : confère un bonus de 1 à tous les jets de perception liés à la vue.

●●●●● : confère un bonus de 2 à tous les jets de perception liés à la vue.

Peau de fer (●●)

Un personnage ayant développé cet Avantage a endurci son corps pour résister aux coups. Il dispose d'une armure de niveau 1, uniquement valable contre les attaques de mêlée.

Réflexes rapides (● à ●●●)

Pré-requis : Dextérité ≥ 3

Cet Avantage ajoute le niveau dans l'Avantage au score d'initiative. Les galariens disposent gratuitement de cet avantage et sont les seuls à pouvoir atteindre le niveau 5.

Résistance aux radiations (● à ●●)

Pré-requis : krogan, turien

Un personnage disposant de cet Avantage bénéficie d'une résistance naturelle aux radiations. Tous les jets de résistance aux radiations bénéficient d'un bonus égal à deux fois le niveau de l'avantage. Les turiens bénéficient de cet avantage au niveau 1 et les krogans au niveau 2.

Résistance aux toxines (●●)

Pré-requis : krogan

Un personnage disposant de cet Avantage bénéficie d'une résistance naturelle aux poisons et toxines. Tous les jets de résistance aux poisons et toxines bénéficient d'un bonus de 4.

Guérison rapide (●●●)

Pré-requis : Vitalité ≥ 4

Cet Avantage permet à un personnage de guérir beaucoup plus vite que les autres individus de son espèce. Lorsque le personnage régénère naturellement (voir page 56), il peut réaliser 2 jets de Vitalité par jour au lieu d'un.



Guérison krogane (●●●●●)

Pré-requis : krogan

Le processus naturel de guérison d'un krogan est très rapide et très efficace. Lorsqu'un krogan régénère naturellement (voir page 56), il peut effectuer un jet de Vitalité toutes les 4 heures au lieu d'une fois par jour. Cet Avantage permet également de régénérer des blessures aggravées grâce à un soin naturel.

Rage du sang (● à ●●●●●)

Pré-requis : krogan

Les krogans "enragés" combattent quelle que soit la gravité de leurs blessures, au point qu'un krogan amputé de ses quatre membres et en état de quasi mort cérébrale sera toujours capable de réflexes d'agression.

En situation de combat, un krogan peut décider de déclencher sa rage du sang en dépensant un point de volonté. Toutefois, il est fréquent que celle-ci se déclenche naturellement et contre sa volonté lorsqu'il subit des blessures aggravées.

Un krogan peut tenter de résister à la rage du sang en réussissant un jet de **Résolution + Sang-Froid + Rage – nombre de blessures aggravées** présentes dans les points de vie du personnage.

La rage du sang confère à un krogan les avantages suivants :

Insensible à la douleur : il est possible de combattre sans aucun malus quel que soit son état de santé.

Insensible à l'étourdissement : octroie une résistance à toutes les formes d'étourdissement. Si, suite à une blessure, un krogan devrait normalement tomber inconscient, il n'est que sonné pour 1 round.

Force surnaturelle : octroie d'un bonus de 2 en force.

Cependant, en état de rage du sang un krogan n'a plus les idées claires et peut devenir un danger pour ses alliés comme pour lui-même. De plus, il met à mal la cohésion de son groupe et les tactiques mises en place.

La rage du sang confère à un krogan les inconvénients suivants :

Carnage : Tous les adversaires doivent être tués pour que le krogan puisse retrouver son calme et sortir de son état de rage.

Solitaire : le krogan n'obéit plus à aucun ordre et agit sans tenir compte du reste de son groupe.

Furieux : plus aucun talent n'est utilisable.

Risque tout : le krogan peut mettre sa vie en danger sans s'en rendre compte.

Dégâts collatéraux : un allié qui s'oppose trop fortement au krogan devient un adversaire.

Il est possible de tenter de lutter contre ces inconvénients de la manière suivante :

Self-contrôle : si une action entreprise par un krogan sous l'effet d'une rage du sang risque de nuire gravement à son groupe ou le met fortement en danger, il peut faire un **Jet de Rage**. Si le jet est réussi, il parvient à se contrôler et à prendre une décision plus acceptable pour cette action.

Commandement : un allié peut tenter de raisonner le krogan grâce à un jet de **Présence + Commandement contre Volonté – Rage**. Si le krogan dispose de l'avantage « Volonté de fer », il doit être utilisé pour le jet de résistance. Le malus de communication « Xéno » doit également être prit en compte pour ce jet. Si le jet est réussi, l'allié parvient à convaincre le krogan d'agir avec plus de modération sur son action en cours. Si le jet est raté, le krogan n'obéit pas et peut même avoir une réaction hostile envers son allié.

Sprinteur (● à ●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage est un très bon coureur. Lorsqu'il se déplace en courant ou en sprintant, sa vitesse est augmentée du niveau dans cet avantage.

Vision large-spectre (●●●●●)

Pré-requis : geth.

Permet au geth de voir simultanément sur plusieurs bandes spectrales : visible, infra-rouge et ultra-violet. Cela ne leur permet pas de voir à travers des parois mais ils peuvent voir dans le noir le plus complet et discerner les adversaires utilisant un camouflage tactique sans aucun malus.

Vitalité krogane (●●●●●)

Pré-requis : krogan

Les organes vitaux des krogans sont présents en double, voir en triple exemplaire dans leur organisme. Lorsqu'un organe vital est touché, un autre prend le relais.

Lorsqu'un krogan n'a plus aucun point de vie (points de santé initiaux), il ne meurt pas mais tombe KO pour deux rounds. C'est le laps de temps nécessaire pour que ses organes secondaires prennent le relais. Ces deux rounds passés, il pourra se relever et combattre normalement. Les dégâts reçus seront alors retranchés de sa « Vitalité krogane ». Lorsque le personnage n'a plus de points de vitalité krogane, il meurt, pour de bon !

SOCIAUX

Charmeur (● ou ●●●)

Un personnage « Charmeur » est particulièrement beau, sexy ou simplement doué pour plaire à autrui. Il gagne des dés supplémentaires sur ses jets impliquant la Présence ou la Manipulation pour divertir, séduire, distraire, etc. Pour cela, il s'appuie sur son apparence ou ses talents de séducteur. Ne fonctionne que sur des individus sensibles au charme du personnage. Un elcor sera par exemple peu réceptif aux charmes d'une asari.

● : Bonus de 1.

●●● : Bonus de 2.

Inspirateur (●●●●)

Une fois par session de jeu, un personnage peut exhorte ceux qui l'entourent à redoubler d'efforts face à un grand danger ou un grand stress. Le personnage doit dépenser un point de volonté et effectuer un jet de **Présence + Commandement**. Si le jet est réussi, tout individu qui assiste le personnage et qui est à portée d'oreille bénéficie, pour sa prochaine action, d'un bonus égal au nombre de succès obtenus. Ce bonus ne pourra toutefois pas excéder 3, quel que soit le nombre de succès obtenus. Si la réussite est exceptionnelle, le bonus dure 2 rounds.

Le personnage ne peut pas utiliser cet avantage sur lui-même, et ne peut l'utiliser sur la même cible plus d'une fois par jour.

Réputation (● à ●●●●)

Un personnage peut disposer d'une réputation qui le précède auprès d'un groupe d'individus allant d'une petite organisation à la galaxie toute entière. Ses jets sociaux envers ce(s) groupe(s) bénéficient d'un bonus équivalent au niveau dans cet avantage, que le meneur de jeu peut cependant moduler en fonction de l'interlocuteur. Celui-ci peut en effet être blasé ou difficilement impressionnable (ce qui diminuera le bonus) ou même jaloux du statut du personnage (le bonus se transformant alors en malus).

Chaque niveau de réputation se traduit socialement de la manière suivante :

- : personnage respecté.
- : personnage admiré.
- : personnage glorifié.
- : personnage vénéré.

Les niveaux supérieurs à 2 sont rares et doivent être solidement justifiés dans le cas de la création d'un personnage joueur.

Au delà du coût lié à l'achat d'un niveau de réputation, la taille de la population affectée par celle-ci peut nécessiter de dépenser des points d'avantage supplémentaires. Sont présentés ci-dessous différentes tailles de populations et les surcoûts associés.

- < **100** : une unité de combat, un service d'une entreprise, un pâté de maison, un gang, un commissariat, un tribunal, un centre administratif local, etc... **Surcoût : 0.**
- < **5 000** : un régiment de combat, une entreprise, un village, une mafia, le système policier, judiciaire ou administratif d'une ville, etc... **Surcoût : 1.**
- < **100 000** : un corps d'armée, une grande entreprise, une ville, un clan krogan, le système policier, judiciaire ou administratif d'une grande région, etc... **Surcoût : 2.**
- < **10 millions** : une armée planétaire, une multinationale, une capitale, le système policier, judiciaire ou administratif d'une planète, etc. **Surcoût : 3.**
- < **10 milliards** : les forces armées galactiques, le système commercial galactique, une planète entière, une espèce entière, etc. **Surcoût : 4.**
- > **10 milliards** : Tous les habitants de la galaxie. **Surcoût : 5.**

Les sphères d'influence supérieures à 100 000 personnes sont extrêmement rares et doivent être solidement justifiés dans le cas de la création d'un personnage joueur.

Lors de l'achat de cet avantage, la population affectée doit être précisée. Par exemple, l'achat d'une réputation de niveau 2 auprès de la police d'une ville coûtera 3 points de mérite. Une star internationale de la chanson sur Terre devrait payer 6 ou 7 points de mérite pour une réputation planétaire de niveau 2 ou 3.

Le commandant Shepard, qui dispose d'une réputation de niveau 4 sur l'ensemble de la galaxie, aurait dû payer 9 points de mérite, mais comme il a sauvé l'ensemble des espèces galactiques de l'extinction, c'est cadeau !

Revers de la médaille : plus la réputation est élevée, plus il est difficile de passer inaperçu auprès de la population visée. De plus, cette réputation peut susciter des jalousies...

Ce talent peut être acheté plusieurs fois, si un personnage a une réputation élevée auprès de plusieurs groupes de personnes.

Spectre (●●●●●)

Un personnage élevé au rang de Spectre par le conseil de la citadelle dispose d'une très forte aura auprès de la plupart des gens. Il lui suffit de décliner son identité et son statut de Spectre auprès d'une personne pour bénéficier d'un bonus pouvant aller jusqu'à 3 à tous ses jets sociaux. Le meneur de jeu peut moduler le niveau de ce bonus en fonction de l'individu auquel s'adresse le Spectre. Un citoyen lambda sera extrêmement impressionné, conférant un bonus de 3. Un individu moins impressionnable, ou un hors la loi faiblard confèrera un bonus de 1 ou 2. Un hors la loi d'envergure aura une attitude franchement hostile et le personnage subira alors un malus.

Le statut de Spectre est très rare et l'achat de cet avantage par un joueur doit être validé par le meneur de jeu.

Fusion de l'esprit (● à ●●●●●)

Pré-requis : asari

Toutes les asari peuvent unir leur esprit avec un autre individu, quelle que soit l'espèce et le sexe de ce dernier. Cette union se déroule presque exclusivement dans le cadre d'une relation qui se rapproche d'un acte sexuel par l'intimité généralement associée à cette union d'une part et par le plaisir ressenti par les deux partenaires d'autre part. Durant cette union, les deux participants ne forment plus qu'un seul être partageant leurs pensées, leurs émotions et leurs souvenirs. L'asari à l'origine de la fusion des esprits peut décider de procréer durant cette union, à condition que celle-ci soit suffisamment puissante. Cela aura pour effet de donner naissance à une asari, quelle que soit l'espèce de son ou sa partenaire.

Avant la fusion, l'asari prononce généralement une phrase faisant référence à l'éternité : « Embrasse l'éternité » ou « Contemple l'éternité » par exemple. Cette phrase n'est pas obligatoire mais fait partie du cérémonial. Juste avant la fusion et durant toute la durée de celle-ci, ses yeux deviennent intégralement noirs.

Dans certains cas, une asari peut vouloir unir son esprit à une autre personne dans le seul but d'échanger des



pensées ou des souvenirs. Un simple contact physique suffit et le plaisir ressenti est alors très faible. Par contre, la fusion est moins profonde et peut même échouer si le partenaire tente de résister. De plus, la fusion est à double sens et ce dernier pourra également ressentir les émotions et lire les souvenirs de l'asari. C'est pourquoi l'écrasante majorité des asari ne réalisent une fusion qu'avec un partenaire privilégié. En effet, laisser un inconnu pénétrer dans ses pensées les plus profondes et ses souvenirs les plus intimes n'est pas un acte anodin.

Niveau de l'avantage

Pour la majorité des asari, le niveau de cet avantage est de 1 à 2 pour les demoiselles et de 3 à 5 pour les matrices. Cependant, une asari utilisant abusivement cet avantage peut atteindre des niveaux plus élevés que la moyenne des autres asari.

Jet

Pour réussir une fusion, un jet doit être effectué ; celui-ci est fonction de l'état d'esprit du partenaire :

Partenaire consentant : Jet de Présence + Niveau dans l'avantage – Sang-Froid du partenaire. A partir du moment où un partenaire ne résiste pas explicitement, il est considéré comme consentant.

Partenaire non consentant : Jet de Manipulation + Niveau dans l'avantage contre Volonté.

Un partenaire pris par surprise, sans être informé des intentions de l'asari à l'origine de la fusion, sera considéré comme consentant. Cependant, il se rendra compte immédiatement qu'il se passe quelque chose. Il pourra alors choisir de la repousser (rompant ainsi le contact physique et donc la fusion) ou de résister. Dans ce dernier cas, un nouveau jet, correspondant à un partenaire non consentant, devra être effectué.

Un partenaire n'ayant pas une bonne connaissance des asari et ayant été préalablement séduit pourra se laisser faire, pensant qu'il s'agit d'une réaction normale au contact d'une asari.

Bonus physique

Dans le cas d'un partenaire consentant (et uniquement dans ce cas), un bonus est ajouté au jet en fonction de l'interaction physique avec le partenaire :

Contact de la main : bonus de 1.

Baiser : bonus de 2.

Baiser torride : bonus de 3.

Relation charnelle : bonus de 5.

Succès automatiques

Dans le cas d'un partenaire ayant un lien émotionnel avec l'asari réalisant une fusion, des succès automatiques sont offerts. Il est toutefois nécessaire de lancer les dés afin de déterminer la qualité de l'action. Au nombre de succès obtenus sur le jet, est automatiquement ajouté un nombre de succès qui est fonction des sentiments que ressent le partenaire envers l'asari :

Séduction : 1 succès automatique.

Amour : 2 succès automatique.

Passion : 3 succès automatique.

Exemple : Séliana, une jeune asari, tente de séduire Anton, un humain rencontré dans un bar. Ce dernier tombe sous le charme de Séliana (il est donc séduit). Elle décide de réaliser une fusion durant un baiser torride. Elle lance alors : Présence + Fusion + 3 – Sang-Froid de la cible. Elle obtient 3 succès, auxquels elle peut ajouter 1 succès automatique car la cible est séduite. Le résultat final est donc de 4 succès.

Résultat du jet

Sur un succès la fusion est réalisée. Plus le nombre de succès est élevé, plus les partenaires éprouvent de plaisir et entrent en communion. Si l'un des partenaires n'est pas consentant, le plaisir est faible mais il est toutefois présent, ce qui a généralement tendance à troubler l'individu réfractaire.

Si les partenaires se laissent simplement aller, ils partagent leurs sensations et leurs pensées du moment. Ils reçoivent également de manière désordonnée et incontrôlée des souvenirs de leur partenaire. Ce sont généralement les souvenirs les plus forts et les plus récents qui sont perçus.

Plus le souvenir est ancien ou anecdotique, plus il est flou et incomplet, sauf si le personnage dispose de l'avantage « mémoire eidétique ».

Dans le cas d'un partenaire consentant, si le nombre de succès obtenus est supérieur ou égal à 5 succès, l'asari à l'origine de la fusion peut décider de procréer.

Transfert de souvenir

Durant une fusion, l'un des partenaires peut vouloir transmettre un souvenir précis à l'autre. Pour cela, il lui suffit de se concentrer sur ce souvenir pour que celui-ci remonte à la surface de son inconscient et soit perçu automatiquement par son partenaire.

Lecture de mémoire

Durant une fusion, une asari a accès à la totalité des souvenirs de son partenaire. Cependant, il ne s'agit que d'un accès à certaines informations, pas d'une copie intégrale et immédiate des souvenirs du partenaire dans son esprit.

Pour accéder à une information précise, l'asari doit essayer de s'en souvenir comme si cette information appartenait à sa propre mémoire. Pour cela, il est nécessaire de disposer d'éléments permettant de retrouver le souvenir en le rattachant à quelque chose de connu : une position dans le temps (qu'est-ce que je faisais hier à 15h00 ?), un lien avec un fait ou personnage connu (la dernière rencontre que j'ai eue avec mon père) ou plus généralement une question dont son partenaire connaît la réponse (qu'est-ce que j'ai mangé ce midi ?).

Ainsi, il n'est pas possible d'accéder à un souvenir qui ne peut être rattaché à quelque chose dont l'asari a connaissance. Par exemple, si la semaine précédente le partenaire a acheté un gâteau en passant devant une boutique, l'asari n'a, à priori, aucun élément lui permettant de trouver volontairement ce souvenir. La seule solution serait d'essayer de se remémorer l'intégralité de ses journées durant les jours / mois / années précédentes, ce qui prendrait un temps colossal. Cependant, si le gâteau

était particulièrement savoureux et qu'il a laissé à la cible un souvenir marquant, celui-ci pourrait remonter naturellement à la surface (ce qui est une décision laissée à la discrétion du meneur de jeu).

Enfin, si le partenaire n'est pas asari et qu'il n'a pas (ou peu) d'expérience de la fusion, il lui sera impossible de lire volontairement des souvenirs précis dans l'esprit de l'asari réalisant la fusion. Il sera submergé par les sensations et les souvenirs aléatoires remontant à la surface de l'inconscient de l'asari. Si le partenaire est une asari ou une personne d'une autre espèce ayant une bonne expérience de la fusion, il pourra fouiller les souvenirs de l'asari réalisant la fusion.

Volonté de fer (●●)

Pré-requis : Résolution + Sang-froid ≥ 6

Il est difficile de faire changer d'avis un personnage ayant une « Volonté de fer », surtout lorsque cela touche à quelque chose qui lui tient particulièrement à cœur.

Tous les jets sociaux qui lui sont appliqués afin d'essayer de le faire changer d'avis souffrent d'un malus de 3.

BIOTIQUE

Biotique (●●●●●)

Un personnage disposant de cet Avantage est biotique. Il lui est donc possible de développer les Attributs Altération et Intégration et d'acheter des Talents biotiques.

L'achat de ce mérite confère 2 points gratuits en Altération et 1 point gratuit en Intégration (pour les asari, ces 3 points s'ajoutent à ceux qui sont offerts pour développer les Attributs biotiques à la création).

Il est obligatoire d'acheter le niveau 3 du Talent Psychokinésie avant de développer d'autres Talents biotiques. Le Talent Psychokinésie au niveau 3 est offert aux personnages asari lors de la création de personnage en tant que bonus d'espèce.

Ézo-mentaliste (●●)

Pré-requis : asari.

Cet Avantage permet d'utiliser des talents biotiques sans effectuer le moindre mouvement, contrairement aux autres biotiques qui doivent impérativement effectuer des mnémoniques physiques pour activer leurs capacités. L'activation des pouvoirs se fait alors par le biais d'une simple action mentale.

Cependant, l'exécution de mouvements permet de déclencher les pouvoirs plus rapidement et avec plus de puissance. Un lancement de pouvoir biotique purement mental (sans les mnémoniques associées donc) souffre des malus suivants :

Jet : malus de 2.

Initiative : malus de 8.



CHAPITRE 10



ÉQUIPEMENT



Ce chapitre présente tous les équipements dont peuvent disposer les protagonistes de Mass Effect : Nouvelle Ère : des armes, des armures, des omnitechs et toutes sortes de plates-formes de combat. Les personnages peuvent acheter ces équipements grâce à des crédits que le meneur de jeu attribue aux joueurs lorsqu'ils créent leur personnage. Il sera toutefois possible d'acheter du matériel au cours de leurs aventures.

ARMES

Les armes sont caractérisées par plusieurs facteurs :

Dégâts : cette caractéristique indique le type et le nombre de dé(s) à lancer afin de déterminer les dégâts réalisés par l'attaque. Par défaut, toutes les armes génèrent des dégâts aggravés, sauf les armes blanches dont les dégâts sont suivis d'un (L).

Modificateur d'armure : il s'agit de la modification appliquée à l'armure de la cible lorsqu'on utilise cette arme. Il peut s'agir d'un facteur multiplicateur ou d'une valeur à ajouter ou à soustraire.

Portée : ce sont les valeurs correspondant à la portée en mètres à courte, moyenne et longue distance. A chaque portée est associée respectivement un malus de 0 / -2 / -4 au jet d'attaque.

Capacité : il s'agit du nombre de tirs qu'un personnage peut réaliser avant de devoir recharger. Dans le cas d'une arme automatique, une capacité de 10 indique donc que le personnage peut tirer 10 rafales avant de devoir recharger son arme.

Auto : il s'agit du nombre de dés à ajouter au jet d'attaque des armes automatiques. Les trois valeurs correspondent au bonus associés aux trois portées possibles.

Recharge : c'est le nombre de rounds nécessaires pour recharger l'arme.

Force : la force minimale nécessaire pour manier l'arme sans malus. Pour chaque point de force en dessous de la valeur requise, un malus de 2 est appliqué à tous les jets effectués en utilisant l'arme.

Prix : il s'agit du prix courant auquel on peut acheter l'arme. MN signifie Marché Noir, il s'agit d'armes illégales ou très difficiles à trouver.

ARMES BLANCHES

Rarement utilisées en dehors du cadre civil, les armes blanches peuvent cependant être une alternative de dernier recours dans les situations difficiles, à la seule exception des armes à lame mono-moléculaire, qui sont utilisées par certaines troupes d'élite pour le combat rapproché. Bien maniées, ces armes peuvent s'avérer aussi redoutables que les armes à feu.

Les dégâts d'une arme blanche sont directement impactés par la force de celui ou celle qui la manipule. Le Bonus aux Dégâts ainsi conféré (voir page 72) est noté « BD » dans le tableau ci-dessous et s'ajoute aux dégâts de l'arme.

Une arme dont les dégâts sont suivis de « (L) » indique que l'arme inflige des dégâts légers, sans quoi elle inflige des dégâts aggravés.

	Dégât	Armure	Prix
Mains nues	1D4+1+BD (L)	x3	-
Mains armurées	1D4+BD (L)	x3	-
Bâton	1D6+BD (L)	x2	-
Barre de fer	1D6+1+BD (L)	x2	-
Petit poignard	1D6+BD	x3	50
Sabre	1D8+BD	x2	500
Poignard mono-moléculaire	1D6+1+BD	+2	3 000
Sabre mono-moléculaire	1D8+1+BD	+1	10 000

ARMES SPÉCIALES

Le fouet énergétique est la seule arme spéciale disponible. Il s'agit d'un petit dispositif fixé sur l'avant bras et générant sur demande un faisceau d'énergie comparable à un fouet dans son maniement mais dont la particularité est qu'il est immatériel et qu'il provoque des dégâts électriques. Ces dégâts varient suivant la nature (biologique ou synthétique) de la cible.

	Dégâts	1D4 (bio) 1D6 + 1 (synth)	Armure	x0
	Portée	3 / - / -	Force	1
	Auto	-	Capac.	-
Fouet énergétique	Prix	5 000	Recha.	-



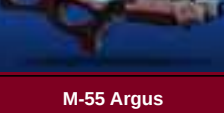
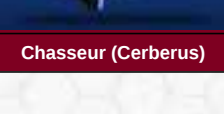
PISTOLETS

Les pistolets sont des armes à une main tirant des projectiles de petit et moyen calibre. Les plus petits modèles sont utilisés pour l'auto-défense par de nombreux civils. Les modèles plus lourds - et plus puissants - sont souvent utilisés comme arme d'appoint par les combattants.

	Dégâts	1D6	Armure	-2
	Portée	4 / 8 / 16	Force	2
	Auto	-	Capac.	12
M-5 Phalanx	Prix	4 000	Recha.	1
	Dégâts	1D6	Armure	-2
	Portée	6 / 12 / 24	Force	2
	Auto	-	Capac.	15
M-3 Prédateur	Prix	7 000	Recha.	1
	Dégâts	1D8	Armure	-2
	Portée	8 / 16 / 32	Force	3
	Auto	-	Capac.	6
M-6 Carniflex	Prix	10 000	Recha.	2
	Dégâts	1D8 + 1	Armure	-1
	Portée	6 / 12 / 24	Force	4
	Auto	-	Capac.	4
M-358 Serre (Cerberus)	Prix	MN	Recha.	2
	Dégâts	1D8 + 1	Armure	-1
	Portée	8 / 16 / 32	Force	3
	Auto	-	Capac.	3
M-77 Paladin	Prix	15 000	Recha.	2
	Dégâts	1D10 + 1	Armure	-3
	Portée	5 / 10 / 20	Force	4
	Auto	-	Capac.	1
Exécuteur	Prix	15 000	Recha.	3

FUSILS D'ASSAUT

Les fusils d'assaut sont des armes à deux mains qui tirent des projectiles de moyen et gros calibre. A moyenne portée, ce sont les armes de prédilection des combattants professionnels, sur tout type de cible, qu'elle soit armurée ou protégée par une barrière biotique. La plupart des fusils d'assaut sont à mi-chemin entre fusil et mitraillette, offrant une cadence un peu moins élevée qu'une mitraillette, mais une portée plus élevée et des dégâts légèrement supérieurs. Cependant, face à un adversaire en armure lourde, un fusil d'assaut peut manquer de puissance et on lui préférera un fusil à pompe ou un fusil de sniper.

	Dégâts	1D6 + 1	Armure	-1
	Portée	20 / 40 / 80	Force	2
	Auto	-	Capac.	16
M-96 Mattock	Prix	5 000	Recha.	2
	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	12 / 24 / 48	Force	2
	Auto	3 / -3 / -6	Capac.	10
M-8 Avenger	Prix	3 000	Recha.	2
	Dégâts	1D10	Armure	-1
	Portée	30 / 60 / 120	Force	4
	Auto	-	Capac.	8
M-99 Sabre	Prix	10 000	Recha.	2
	Dégâts	1D5	Armure	0
	Portée	12 / 24 / 48	Force	4
	Auto	3 / -4 / -8	Capac.	10
M-76 Revenant	Prix	7 000	Recha.	3
	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	4
	Auto	2 / 0 / -2	Capac.	4
N7 Valkyrie	Prix	6 000	Recha.	2
	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	10 / 20 / 40	Force	4
	Auto	2 / -1 / -4	Capac.	3
M-55 Argus	Prix	6 000	Recha.	2
	Dégâts	1D5	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	4
	Auto	3 / 1 / -2	Capac.	3
M-15 Vindicator	Prix	7 000	Recha.	2
	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	3
	Auto	4 / 1 / -1	Capac.	20
Fusil à impulsions (Geth)	Prix	MN	Recha.	4
	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	20 / 40 / 80	Force	5
	Auto	3 / 1 / 0	Capac.	6
Chasseur (Cerberus)	Prix	MN	Recha.	2

	Dégâts	1D8	Armure	0
	Portée	15 / 30 / 60	Force	6
	Auto	3 / 0 / -3	Capac.	20
Dragon (Geth)*	Prix	-	Recha.	4

(*) Le Dragon geth ne peut pas être utilisé par une créature organique. Sa taille est trop imposante pour pouvoir être utilisé, même par un krogan.

MITRAILLETES LÉGÈRES

Les mitraillettes légères sont des armes à une main capables de tirer un grand nombre de projectiles de petit calibre à la seconde. Elles sont très efficaces contre des cibles non armurées ou pour désactiver rapidement un bouclier biotique ou cinétique. Par contre, elles sont peu efficaces contre des cibles armurées et totalement inutiles face aux armures lourdes. Ce sont des armes très appréciées des classes de combattants légers, notamment les biotiques et les ingénieurs.

	Dégâts	1D3	Armure	0
	Portée	4 / 8 / 16	Force	2
	Auto	5 / 0 / -5	Capac.	5
M-4 Shuriken	Prix	3 000	Recha.	1

	Dégâts	1D3	Armure	0
	Portée	4 / 8 / 16	Force	3
	Auto	4 / -2 / -5	Capac.	10
M-9 Tempête	Prix	4 000	Recha.	2

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	3
	Auto	3 / -1 / -3	Capac.	6
N7 Aigle	Prix	6 000	Recha.	2

	Dégâts	1D3	Armure	0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	2
	Auto	4 / 3 / 2	Capac.	20
Pistolet Plasma (Geth)	Prix	MN	Recha.	2

MITRAILLETES

Les mitraillettes lourdes sont des armes à deux mains capables de tirer un grand nombre de projectiles de petit ou moyen calibre à la seconde. Elles sont très efficaces contre des cibles non armurées ou pour désactiver rapidement un bouclier biotique ou cinétique. Elles restent efficaces contre les armures légères, mais auront du mal à infliger des dégâts conséquents aux cibles protégées par des armures lourdes.

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	10 / 20 / 40	Force	3
	Auto	4 / 2 / 1	Capac.	5
M-12 Locust	Prix	7 000	Recha.	2

	Dégâts	1D4	Armure	0
	Portée	10 / 20 / 40	Force	3
	Auto	3 / -2 / -5	Capac.	6
M-25 Frelon	Prix	7 000	Recha.	1

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	5 / 10 / 20	Force	3
	Auto	5 / 0 / -4	Capac.	6
N7 Hurricane	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	1D6	Armure	0
	Portée	6 / 12 / 24	Force	3
	Auto	3 / -1 / -4	Capac.	8
Bourreau	Prix	15 000	Recha.	2

FUSILS À POMPE

Armes à la puissance dévastatrice en combat rapproché, les fusils à pompe sont l'arme de prédilection des combattants lourds amenés à engager l'ennemi dans des lieux exigus. Ce sont également des armes largement utilisées par les troupes de choc kroganes. Elles ont cependant deux points faibles. Le premier tient évidemment au fait que les fusils à pompe doivent par nature être utilisés à courte portée et donc au plus près du danger. Le second est lié à la nature des projectiles, qui ne sont pas conçus pour pénétrer facilement les blindages. Cette dernière limitation est cependant compensée par leur énorme puissance de feu, qui fera des ravages même sur les cibles les mieux protégées.

	Dégâts	1D6+2 / 1D4+1 / 1D3	Armure	+2
	Portée	2 / 4 / 8	Force	3
	Auto	-	Capac.	8
M-27 Cimenterie	Prix	4 000	Recha.	2

	Dégâts	1D6+3 / 1D4+2 / 1D4	Armure	+2
	Portée	2 / 4 / 8	Force	3
	Auto	-	Capac.	5
M-23 Katana	Prix	5 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+2 / 1D4+1 / 1D4	Armure	+1
	Portée	2 / 4 / 8	Force	4
	Auto	-	Capac.	6
N7 Piranha	Prix	6 000	Recha.	2



	Dégâts	2D4+3 / 1D4+2 / 1D4	Armure	+1
	Portée	2 / 4 / 8	Force	4
	Auto	-	Capac.	2
AT-12 Pirate	Prix	7 000	Recha.	3

	Dégâts	2D4+2 / 1D4+2 / 1D6	Armure	0
	Portée	3 / 6 / 12	Force	4
	Auto	-	Capac.	3
M-22 Écorcheur	Prix	7 000	Recha.	1

	Dégâts	2D4+3 / 1D4+4 / 1D8	Armure	+2
	Portée	5 / 10 / 20	Force	4
	Auto	-	Capac.	4
N7 Crusader	Prix	8 000	Recha.	2

	Dégâts	2D6 / 2D4 / 1D4+1	Armure	0
	Portée	8 / 16 / 32	Force	5
	Auto	-	Capac.	5
Lance-Pic Graal	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+5 / 1D4+4 / 1D6	Armure	+2
	Portée	3 / 6 / 12	Force	5
	Auto	-	Capac.	1
M-300 Claymore	Prix	10 000	Recha.	2

	Dégâts	2D4+4 / 1D4+4 / 1D6	Armure	+2
	Portée	6 / 12 / 24	Force	4
	Auto	-	Capac.	5
Fusil plasma (Geth)	Prix	MN	Recha.	2

FUSILS DE PRÉCISION

Pré-requis : Talent « Tir de précision » (voir page 82). Sinon, un **malus de 3** est infligé à l'utilisation d'une telle arme.

Ces fusils sont capables d'atteindre avec précision des cibles extrêmement éloignées et de leur infliger d'importants dégâts. La puissance des fusils de précision et la nature de leurs projectiles, capables de traverser facilement les blindages, en font des armes redoutables contre les cibles armurées. Cependant, l'usage efficace de ces armes requiert un entraînement particulier et nécessite un temps de visée assez long.

	Dégâts	1D8	Armure	-2
	Portée	60 / 120 / 240	Force	3
	Auto	-	Capac.	6
M-97 Viper	Prix	4 000	Recha.	2

	Dégâts	1D10	Armure	-2
	Portée	30 / 60 / 120	Force	3
	Auto	-	Capac.	3
N7 Valiant	Prix	6 000	Recha.	2

	Dégâts	1D8 + 2	Armure	-3
	Portée	30 / 60 / 120	Force	4
	Auto	-	Capac.	3
Krysae	Prix	10 000	Recha.	3

	Dégâts	1D10 + 1	Armure	-2
	Portée	50 / 100 / 200	Force	4
	Auto	-	Capac.	1
M-92 Mantis	Prix	12 000	Recha.	3

	Dégâts	1D10 + 1	Armure	-3
	Portée	40 / 80 / 160	Force	5
	Auto	-	Capac.	3
Veuve Noire	Prix	20 000	Recha.	4

	Dégâts	2D6	Armure	-3
	Portée	40 / 80 / 160	Force	5
	Auto	-	Capac.	1
M-98 Veuve	Prix	15 000	Recha.	4

	Dégâts	2D6	Armure	-4
	Portée	50 / 100 / 200	Force	5
	Auto	-	Capac.	1
Javelot (Geth)	Prix	MN	Recha.	3

	Dégâts	2D6 + 1	Armure	-4
	Portée	25 / 50 / 100	Force	4
	Auto	-	Capac.	1
Harpon Kishock (Butarien)	Prix	MN	Recha.	2

ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont encombrantes, leur cadence de tir est assez faible et leurs chargeurs sont très limités. Mais leur pouvoir de destruction sans pareil couplé à l'aire d'effet produite par l'impact de leurs projectiles en font de précieuses alliées dans les situations désespérées ou face à des groupes d'adversaires dont le nombre fait la force.

Lance-missile ML-77

Les projectiles lancés par le ML-77 sont des missiles qui explosent à l'impact. Le jet d'attaque est réalisé comme pour une arme à feu, mais les succès ne modifient pas le

jet de dégâts. L'explosion provoque une aire d'effet dont les dégâts sont gérés comme ceux d'une explosion classique (voir page Erreur : source de la référence non trouvée).

Lance-grenade M-100

Le M-100 peut être chargé avec des grenades ayant les mêmes caractéristiques que les grenades à main présentées dans la section suivante.

Le jet d'attaque est réalisé comme celui d'une arme à feu. Les succès sont utilisés pour déterminer la distance entre le point d'impact et la cible, comme dans le cas d'une grenade lancée (voir page 58).

M-920 Cain

Le M-920 Cain projette un champ gravitationnel d'une puissance colossale, qui détruit tout ce qui se trouve sur le point d'impact et dans son aire d'effet.

A noter que le *M-920 Cain* ne peut être rechargé sur le terrain. L'énergie nécessaire pour effectuer un tir est telle qu'il nécessite une station de recharge spéciale.

	Dégâts	3D4 + 4	Armure	x2
	Portée	30 / 60 / 120	Force	4
	Attén.	1D4 / 2m	Capac.	1
ML-77 Lance-missile	Prix	7 000	Recha.	4

	Dégâts	Variable	Armure	Var
	Portée	15 / 30 / 60	Force	3
	Attén.	Variable	Capac.	6
M-100 Lance grenade	Prix	5 000	Recha.	8

	Dégâts	30D10 + 30	Armure	x0
	Portée	100 / 200 / 400	Force	4
	Attén.	1D10 + 1 / m	Capac.	1
M-920 Cain	Prix	40 000	Recha.	-

GRENADES

Les grenades sont des objets explosifs qui peuvent être envoyés sur l'ennemi en les lançant à la main (voir page 58) ou en utilisant un lance-grenade. Toutes les grenades explosent à l'impact, que ce soit en touchant une cible, le sol ou un obstacle quelconque.

Les grenades sont des objets **non aérodynamiques**. Elles sont définies par les caractéristiques suivantes :

Puissance : la puissance de l'effet produit.

Atténuation : l'atténuation de la puissance en fonction de la distance par rapport au lieu de l'explosion.

Arm. : le modificateur d'armure appliqué aux dégâts produits.

Durée : la durée de l'effet.

Grenades explosives

Les grenades à **fragmentation** explosent en envoyant de nombreux petits débris aux alentours. Elles infligent des dégâts importants aux cibles non protégées, dans un large rayon. En revanche, elles sont moyennement efficaces sur des cibles lourdement armurées.

Les grenades à **surpression** disposent d'une charge explosive plus importante et infligent des dégâts plus élevés, y compris sur les cibles armurées. Par contre, leur aire d'effet est moins importante que celle des grenades à fragmentation.

La protection octroyée par les boucliers, barrières et armures est comptabilisée lorsqu'on cherche à déterminer les dégâts infligés par les grenades explosives.

Grenades à lévitation

Ces grenades n'infligent pas de dégâts mais permettent de faire léviter durant 3 rounds tous les objets dont la masse est inférieure ou égale à la puissance de l'explosion dans un rayon de 2 mètres autour du point d'impact.

La protection octroyée par les boucliers, barrières et armures n'est comptabilisée pour ce type de grenades, puisqu'elles n'infligent pas de dégâts.

Grenades flash-bang

Ces grenades n'infligent pas de dégâts physiques mais causent un malus à la perception égal à la puissance de l'explosion. Ce malus diminue de 2 par round après le premier round.

Le malus auditif ne peut être évité. Le malus visuel peut être évité en fermant les yeux. Détourner le regard sans fermer les yeux diminue la puissance subie de 5.

Grenades cryo

Ces grenades n'infligent pas de dégâts. Si la puissance reçue par la cible est égale ou supérieure à la masse de la cible, celle-ci est gelée et ne peut plus effectuer aucune action. De plus tous les dégâts qu'elle subit (après l'application des protections telles que les barrières et boucliers) sont augmentés de 50 %.

Si la puissance n'est pas suffisante pour geler la cible, celle-ci se voit toutefois infliger un malus à toutes ses actions physiques égal à la puissance reçue.

Les boucliers, barrières et armures ne protègent pas des effets de la grenade cryo.

Grenades inferno

Ce type de grenade projette un plasma causant « Puissance » dégâts légers par round durant 3 rounds.

Si la victime est organique, elle doit réussir un jet de « Volonté – 3 ». Si c'est un échec, elle est prise de panique à la vue du plasma ravageant ses chairs et ne peut donc plus agir normalement durant toute la durée de l'effet. Si en revanche le jet de volonté est un succès, la victime surmonte ses craintes et pourra agir mais subira un malus de 3 à toutes ses actions, à cause de la douleur et à de l'effort de concentration nécessaire pour garder l'esprit clair.



Résumé des caractéristiques

	Puissance	Atténuation	Arm	Durée
Lévitacion	5	5 / 2m	-	3 rounds
Flash-bang	8	1 / 2m	-	Malus diminue de 2 / round
Fragmentation	5D4	1D4 / 2m	x3	-
Surpression	2D6+4	1D6 / 2m	x2	-
Cryo	5	1 / m	-	3 rounds
Inferno	4	1 / m	-2	3 rounds

ARMURES

L'armure est l'accessoire indispensable de tout combattant. Elle permet de le protéger de deux manières différentes. Tout d'abord, par le biais d'une combinaison protectrice constituée d'une épaisse couche de polymère, sur laquelle se trouve un ensemble plus ou moins important de plaques de céramiques. Plus ces plaques sont épaisses et nombreuses, plus l'armure protège efficacement, mais plus elle devient lourde et gênante.

Ensuite, par le biais d'une protection qui consiste en un bouclier cinétique activé automatiquement grâce à une IV intégrée. Lorsque celui-ci est actif, il protège totalement contre les projectiles à haute énergie cinétique. Mais plus il encaisse de dégâts à la place de son porteur, plus sa puissance diminue. Lorsque sa puissance arrive à 0, le bouclier est désactivé et il faut attendre plusieurs rounds avant qu'il s'active de nouveau. La puissance du bouclier dépend du nombre de cellules d'énergie présentes dans l'armure.

Enfin, toutes les armures (sauf les combinaisons tactiques) disposent d'un casque rétractable et peuvent être pressurisées afin de permettre à leur porteur d'évoluer dans un environnement inhospitalier.

Une armure est caractérisée par les facteurs suivants :

Armure : c'est le coefficient d'armure. Il est retranché à tous les dégâts touchant le porteur.

Cellules : c'est le nombre de cellules d'énergie.

Force : la force minimale nécessaire pour porter l'armure sans subir de malus physique. Pour chaque point de force manquant au porteur, un malus de 2 est appliqué à toutes ses actions liées à la force ou la dextérité.

Emplacements : le nombre d'emplacements intégrés dans le dos de l'armure pour stocker du matériel.

Malus dextérité : le malus infligé à la dextérité lorsqu'on porte l'armure.

Malus discrétion : le malus aux jets de discrétion lié au port de l'armure.

Malus biotique : le malus lié à l'utilisation de compétences biotiques lié au port de l'armure.

Prix : le prix courant auquel on peut acheter l'armure.

Bouclier : il n'est pas indiqué dans la description des armures car il se calcule simplement de la manière suivante : 5 x Cellules.

ARMURES STANDARD

Les armures standard sont les modèles conçus pour s'adapter à la morphologie des combattants appartenant aux espèces humanoïdes standard (humains, turiens, galariens, asari, quariens, drells, butariens). Ces armures sont déclinées en différents modèles correspondant aux particularités morphologiques des différentes espèces. Ainsi, un humain ne pourra pas porter une armure turienne, ou alors celle-ci sera gênante et peu confortable. Ceci étant, en dehors des particularités morphologiques spécifiques, ces armures ont les mêmes caractéristiques pour toutes les espèces.

	Combinaison tactique	
	Armure	1
	Cellules	-
	Force	-
	Emplacements	-
	Malus dextérité	-
	Malus discrétion	-
	Malus Biotique	-
	Prix	1 500

	Armure légère	
	Armure	2
	Cellules	3
	Force	2
	Emplacements	1 arme longue
	Malus dextérité	-
	Malus discrétion	-1
	Prix	3 000

	Armure Moyenne	
	Armure	3
	Cellules	3
	Force	3
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	-1
	Malus discrétion	-1
	Prix	8 000

	Armure lourde	
	Armure	4
	Cellules	4
	Force	4
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	-2
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-3
	Prix	12 000

	Armure titan	
	Armure	5
	Cellules	5
	Force	5
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	-3
	Malus discrétion	-2
	Prix	16 000

ARMURES TECHNIQUES

Les armures techniques sont conçues pour les espèces humanoïdes (humains, turiens, galariens, asari, quariens, drells, butariens) utilisant différentes formes de technologies de combat. Elles disposent de réserves énergétiques supplémentaires et/ou d'emplacements permettant d'emporter des drones et tourelles de combat, au détriment du facteur d'armure afin de limiter le poids.

Armures de puissance

Les armures de puissance sacrifient l'épaisseur de l'armure et les emplacements d'armes longues afin d'intégrer plus de cellules d'énergies. Elles sont généralement appréciées par les classes d'ingénieurs utilisant principalement des pouvoirs technologiques. Par contre, elles sont à proscrire pour les classes biotiques, le trop grand nombre de cellules générant des interférences biotiques importantes.

	Armure moyenne	
	Armure	2
	Cellules	6
	Force	3
	Emplacements	-
	Malus dextérité	-
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-3
	Prix	11 000

	Armure lourde	
	Armure	3
	Cellules	7
	Force	4
	Emplacements	-
	Malus dextérité	-1
	Malus discrétion	-1
	Prix	16 000

Armures mixtes

Les armures mixtes sont un compromis entre les armures de combat et les armures d'ingénieurs. En supprimant un emplacement d'arme longue, ces armures permettent d'ajouter une cellule supplémentaire. Elles peuvent être utilisées aussi bien par les combattants spécialisés dans une seule arme longue que par les classes mixtes combat / technologie.

	Armure moyenne	
	Armure	3
	Cellules	4
	Force	3
	Emplacements	1 arme longue
	Malus dextérité	-
	Malus discrétion	-1
	Prix	11 000

	Armure lourde	
	Armure	4
	Cellules	5
	Force	4
	Emplacements	1 arme longue
	Malus dextérité	-1
	Malus discrétion	-1
	Prix	16 000

Armure de machiniste

Les armures de machiniste sont prévues pour pouvoir emporter des drones et des tourelles fixées dans le dos. Elles disposent également de légèrement plus de cellules que les armures de combat standard. Elles sont très appréciées par les ingénieurs déployant des engins en combat.



	Armure moyenne	
	Armure	2
	Cellules	4
	Force	3
	Emplacements	2 drones légers
	Malus dextérité	-
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-1
	Prix	10 000

	Armure lourde	
	Armure	3
	Cellules	4
	Force	4
	Emplacements	2 drones légers + 1 tourelle
	Malus dextérité	-1
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-2
	Prix	15 000

ARMURES KROGANES

Les armures kroganes sont conçues spécifiquement pour les combattants krogans. Elles sont adaptées à leur morphologie particulière et permettent d'inclure un peu plus de cellules d'énergie que les armures standard.

	Armure moyenne	
	Armure	3
	Cellules	4
	Force	5
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	-1
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-2
	Prix	9 000

	Armure lourde	
	Armure	4
	Cellules	5
	Force	6
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	-2
	Malus discrétion	-2
	Malus Biotique	-4
	Prix	14 000

	Armure titan	
	Armure	5
	Cellules	6
	Force	7
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	-3
	Malus discrétion	-2
	Malus Biotique	-6
	Prix	20 000

OMNITECHS

Un omnitech est un équipement technologique courant, qui s'attache sur l'avant-bras et permet de réaliser de nombreuses tâches. Les modèles les plus basiques sont un équivalent futuriste de nos « smart-phones », permettant de téléphoner, de surfer sur l'extranet, de prendre des photos, etc. La quasi-totalité des individus portent en permanence un omnitech, possédant les fonctions de base.

Les modèles les plus avancés permettent de réaliser des tâches variées comme analyser l'environnement, pirater un système ou brouiller des communications. Ils sont généralement utilisés par des professionnels, des agents du maintien de l'ordre ou des militaires.

Pour les usages courants, la batterie incluse dans l'omnitech est suffisante. Cependant, l'utilisation de certains modules nécessitant beaucoup d'énergie, l'omnitech peut être relié à l'armure de son porteur afin de puiser dans ses réserves d'énergie.

L'affichage de l'omnitech se fait de manière holographique au dessus de celui-ci ou en réalité augmentée à travers des lunettes spéciales ou la visière d'un casque d'armure.

MODÈLES

Il existe de très nombreux modèles d'omnitechs. Ils se distinguent principalement par leur capacité à intégrer des modules permettant d'étendre les capacités de l'omnitech au delà des fonctions de base. Les modèles basiques ne peuvent pas être étendus alors que les modèles les plus évolués peuvent intégrer de très nombreux modules.

Les fonctions que l'on retrouve dans tous les omnitechs sont les suivantes :

- Communication (téléphone, mail, etc).
- Connexion à Internet / Extranet.
- Prise de photos / enregistrement de vidéos.
- Lecture de vidéo / musique.
- Projection holographique.
- Lancement d'applications courantes.

Le tableau ci-dessous présente quelques modèles d'omnitechs qu'un personnage peut acheter et qui sont caractérisés par plusieurs facteurs :

Emplacements : la capacité à intégrer des modules.

Plus la valeur est élevée, plus il est possible d'installer des modules variés et / ou puissants. Par exemple, un omnitech disposant de trois emplacements peut recevoir trois modules de puissance 1 ou un module de puissance 3.

Protocole / Intégrité / Détection : il s'agit de la capacité de l'omnitech à détecter et à résister au piratage à distance. Voir la section « Piratage » (page 64) pour plus d'informations. Si un pirate a un accès physique à l'omnitech, le niveau de protocole est divisé par 2.

Prix : le prix courant auquel on peut acheter l'omnitech.

	Emplacements	Protocole	Intégrité	Détection	Prix
Fusion	1	4	4	0	100
Galaxy	4	6	5	1	300
Cipher	8	8	10	2	700
Bluewire	10	6	8	1	700
Logic Arrest	10	10	16	2	1500
Polaris	12	9	14	2	1500
Nexus	14	8	12	2	1800
Savant	16	8	10	1	1800

MODULES

En fonction de son modèle, un omnitech peut accueillir une certaine quantité de matériels et de logiciels spécifiques. Ces éléments sont appelés des modules.

Il est possible d'installer autant de modules que souhaité sur son omnitech, dans la mesure où il reste des emplacements disponibles. Pour un même type de module, il existe généralement plusieurs versions, appelées « grades ». Plus le grade est élevé, plus le matériel est pointu et plus il est difficile de s'en procurer. Installer des modules de grades 3 et supérieurs demandent des autorisations spéciales car ils sont généralement destinés à des usages militaires.

- Grade 1. C'est le grade des modules dont l'usage est courant et accessible à la plupart des gens.
- Grade 2. C'est une version étendue du grade 1 qui correspond généralement à un usage professionnel. Il se trouve facilement auprès des boutiques spécialisées.
- Grade 3. C'est une version étendue de la version professionnelle, correspondant à un usage légalement restreint. Ces modules sont uniquement accessibles aux forces de l'ordre et aux forces armées. Il est possible d'en trouver en s'adressant à des agences habilitées, pour peu que l'on montre patte blanche.

Le marché-noir regorge cependant de modules militaires de contre bande ou contrefaits. Leur utilisation par des personnes non habilitées est bien entendu illégale et sévèrement punie par les lois galactiques.

●●●● Grade 4. Le fin du fin sur le marché. Ces modules sont uniquement accessibles aux individus dûment habilités et même s'ils sont produits industriellement, ils sont rares et technologiquement raffinés. Une unité Geist est généralement équipée avec des modules de cette qualité.

●●●●● Grade 5. Introuvables sur le marché, ces modules sont généralement des prototypes puissants, l'œuvre de scientifiques travaillant sur une nouvelle génération ou une invention aussi géniale qu'unique.

LISTE DE MODULES

Le grade d'un module définit le nombre d'emplacements nécessaires pour l'installer sur un omnitech. Il est précisé ci-dessous, à la suite du nom du module. Un module de grade 2 sera noté ●● et nécessitera deux emplacements pour être installé sur un omnitech.

Il n'est pas possible d'installer plus d'une fois un module sur un même omnitech, mais il est tout à fait possible de remplacer un module installé par une version améliorée. L'installation d'un module nécessite plusieurs minutes, ainsi, lors d'un combat, il n'est pas possible de désinstaller des modules pour en installer d'autres.

Interface

DevKit (●)

Ce module intègre à un omnitech les moyens techniques et logiciels permettant de programmer un omnitech, les terminaux ou périphériques les plus courants. La programmation effective d'un système est réalisée via la compétence Interface.

Communicateur (●● à ●●●●●)

Ce module renforce la puissance des éléments de communication basiquement présents sur tout omnitech. Ceci leur permet d'avoir une meilleure réception et de mieux résister aux tentatives de brouillage.

De plus, il permet de réaliser des communications radios qui ne passent pas par les relais de communication classiques. Il est ainsi possible de communiquer dans un lieu totalement dépourvu d'accès aux réseaux de communication standards. Il n'est toutefois possible de communiquer par ce canal qu'avec des personnes disposant d'un module équivalent. Ce type de module est très utilisé par les forces de l'ordre et les militaires.

Craqueur (●● à ●●●●●)

Ce module intègre à un omnitech les moyens techniques et logiciels nécessaires pour pirater un système. L'utilisation efficace de ce module nécessite de disposer du talent Piratage (voir page 89).

Brouilleur (●● à ●●●●●)

Le Brouilleur est un module permettant de créer des interférences électro-magnétiques à l'aide d'un omnitech. Son utilisation efficace nécessite de disposer du talent Sabotage (voir page 84).



Bio-verrouillage (●●)

Il s'agit d'un module de sécurité permettant de verrouiller automatiquement l'omnitech dans certaines conditions.

Verrouillage : l'omnitech se verrouille s'il est retiré du bras du porteur, si les signes vitaux du porteur ne sont plus valides (porteur tué, bras coupé, etc), ou si une tentative de piratage a été détectée (jet de détection réussi sur un jet de piratage raté). Lorsque l'omnitech est verrouillé, un accès physique à celui-ci n'apporte aucun bonus (le niveau de protocole est inchangé).

Auto-destruction : lorsque l'omnitech est verrouillé, toute tentative de piratage doit être réalisée sans la moindre erreur, sans quoi les données sont détruites et il n'y a aucune possibilité de les récupérer. En terme de règles, le pirate ne doit rater aucun jet de piratage avant d'atteindre un nombre de succès égal au niveau d'intégrité de l'omnitech qu'il tente de pirater.

Environnement**Métrie (●)**

Une fois ce module installé, il est possible de mesurer la température, la pression, l'hygrométrie et le niveau de gravité de l'environnement dans lequel se trouve l'utilisateur de l'omnitech.

Atmosphère (●●)

Une fois ce module installé, il est possible de connaître la composition de l'air et de mesurer le niveau des radiations les plus dangereuses à l'aide de son omnitech.

Laboratoire (●●)

Grâce à ce module, l'utilisateur de l'omnitech peut détecter la présence des toxines chimiques et biologiques les plus courantes. L'analyse des résultats nécessite un jet de Intelligence + Science.

Médical**Médipack (●)**

Grâce à ce module, l'utilisateur de l'omnitech peut mesurer la température, la pression artérielle, le rythme cardiaque et réaliser une analyse sanguine basique (taux de sucre, de graisse, de fer) sur lui-même ou sur une tierce personne (ce qui nécessite un contact d'environ 5 secondes). Ce module permet également à l'utilisateur de réaliser des injections dans son propre organisme (et uniquement le sien).

Médiscan (●●)

Ce module permet à l'utilisateur de l'omnitech de réaliser une analyse sanguine poussée sur lui-même ou sur un tiers (pas aussi complète qu'en laboratoire toutefois) et d'avoir une vision de l'état du squelette et des organes internes (moins détaillée qu'avec un appareillage lourd mais suffisant pour distinguer des lésions moyennes ou importantes) d'un tiers. Ce module permet également via un jet de Intelligence + Médecine - 3 de détecter les pathologies et lésions internes d'un individu. Enfin, il est possible, grâce à ce module, de réaliser des injections dans l'organisme de tierces personnes.

Génoscan (●●)

L'installation de ce module permet à l'utilisateur de l'omnitech de séquencer l'ADN d'une personne (ce qui nécessite un contact d'une dizaine de secondes) et de détecter la présence de toxines courantes dans son organisme (incluant des toxines militaires les plus courantes).

Vision**Vision nocturne (●●)**

Ce module permet à l'utilisateur d'un omnitech d'avoir une vision de son environnement dans le noir grâce à un mécanisme d'amplification de la lumière résiduelle. Ainsi, la vision nocturne ne fonctionne pas dans le noir absolu. Cependant, l'absence totale de lumière, la plus infime soit-elle, est très rare. La perception visuelle en vision nocturne avec ce module se fait avec un malus de 2.

Détection de présence (●● à ●●●●●)

Coût : 1 unité d'énergie par scène.

La détection de présences permet de détecter des cibles organiques ou synthétiques, y compris à travers des obstacles. Les objets dont la « signature » ne correspond pas à une créature humanoïde, un drone ou une IV de combat sont automatiquement filtrés.

Pour qu'une présence soit détectée, elle doit avoir une Puissance visible supérieure à 0. Cette Puissance visible est égale à sa Puissance de base moins les malus dus aux matériaux se trouvant entre l'omnitech et sa cible. La Puissance de base est égale à « Grade du module + Masse de la cible ».

Les malus de matériaux sont les suivants :

Air / Vide : 1 par tranches de 5 mètres.

Bois : 1 par tranche de 50 cm.

Brique : 1 par tranche de 15 cm.

Béton : 1 par tranche de 8 cm.

Métal : 1 par tranche de 2 cm.

Par exemple, une cible ayant une masse de 4 aura une Puissance de base de 7 si le module installé sur l'omnitech qui tente de le détecter est de Grade 3. Si elle est située à 12 mètres derrière un mur de brique (30 cm), sa Puissance visible sera de $7 - 2$ (mur de brique) $- 2$ (air) = 3 et sera donc détectée.

Les cibles sont clairement indiquées sur un affichage de type radar. Il n'y a pas de limite au nombre de cibles détectées simultanément. De plus, le déplacement des cibles est visible en temps réel sur le radar.

Distorsion**Levage (● à ●●)**

Coût : 1 unité d'énergie par scène.

Ce module permet d'entourer un objet en contact avec l'omnitech d'un champ d'antigravité diminuant sa masse de 2 unités par grade du module.



Silence (●●● à ●●●●●)

Coût : 1 unité d'énergie par scène.

Grâce à ce module, l'omnitech réduit activement les bruits perçus autour de lui. Le porteur est donc plus discret, mais les sons entrants dans la zone couverte par l'omnitech seront également étouffés.

Ce module confère au porteur un bonus égal à Grade - 2 quand il essaye d'être discret. Cependant, le porteur subira également un malus équivalent à tous ses jets de perception liés à l'audition.

Par exemple, si le porteur utilise un module Silence de Grade 4, il bénéficiera d'un bonus de 2 à tous ses jets de discrétion et subira un malus de 2 à tous ses jets de perception auditive.

Pavois (●●)

Coût : 1 unité d'énergie lors de l'activation, puis 1 unité d'énergie à chaque projectile arrêté.

Ce module permet à l'utilisateur de l'omnitech de créer un bouclier cinétique rectangulaire et fixe sur son avant-bras de 80x120cm. Ce bouclier absorbe tous les projectiles dont les dégâts sont inférieurs à « 2 x Cellules de l'armure du porteur ». Il n'arrête cependant pas les coups portés au corps-à-corps. Si les dégâts infligés sont supérieurs à deux fois le nombre de cellules, le bouclier est brisé et les dégâts en excès sont encaissés par le porteur de l'omnitech. Le bouclier est considéré comme une couverture de niveau 4, qui engendre donc un malus de 3 (voir page 57) pour tirer avec une arme.

Amplificateur (● à ●●●●●)

Coût : négligeable.

L'amplificateur est un module permettant d'augmenter la puissance du bouclier protégeant le porteur de l'omnitech. Le module amplificateur seul ne peut pas faire office de bouclier, il se limite à renforcer un bouclier existant.

Le bouclier du porteur est amélioré de « 2 x Grade du module ».

Par exemple, un personnage ayant une armure disposant de 3 cellules et d'un omnitech ayant un module amplificateur de Grade 1 aura un bouclier d'une puissance égale à $5 \times 3 + 2 \times 1 = 17$.

Camouflage (●●● à ●●●●●)

Coût : 1 unité d'énergie.

Durée : Cellules rounds.

Recharge : 3 rounds.

L'installation de ce module sur son omnitech permet à son utilisateur de se recouvrir d'un camouflage électronique le rendant pratiquement invisible. Lorsque le camouflage est activé, il reste actif durant « Cellules » rounds. Passé ce délai, il est automatiquement désactivé et met 3 rounds à se recharger, durant lesquels il ne peut être réactivé.

De plus, si l'utilisateur est touché par un projectile ou s'il subit un contact physique important avec quelqu'un ou quelque chose (coup violent reçu, personnage bousculé, etc), son camouflage se désactive automatiquement.

De plus, si l'utilisateur effectue une attaque (à l'arme à feu

ou au corps à corps), s'il est touché par un projectile ou s'il subit un contact physique violent avec quelqu'un ou quelque chose (coup violent, bousculade, etc), son camouflage se désactive automatiquement.

L'utilisation efficace de ce module requière un entraînement spécifique (le talent « Tueur de l'ombre », voir page 82).

Générateur (●● à ●●●●●)

Le générateur est un module qui permet la génération de champs d'énergie avec son omnitech. Ces champs sont utilisés par les ingénieurs pour créer différents effets à travers de talents comme « Sabotage » ou « Blindage ».

Atelier**Recyclage (●)**

Ce module permet le recyclage des matériaux les plus courants : plastiques industriels, céramiques et alliages légers. De nombreux objets du quotidien peuvent ainsi être transformés en barres d'éléments recyclés compactes qui peuvent être revendues comme matière première ou transformées.

Forge (●●)

Coût : entre 1 et 5 unités d'énergie suivant la taille de l'objet.

Ce module permet de forger en quelques secondes de petits objets (maximum 30 cm de côté). Ceux-ci sont assez résistants pour être utilisés dans le cadre de petites réparations temporaires, ou pour remplacer des objets de la vie courante.

Réaliser des objets avec ce module nécessite l'utilisation des barres d'éléments recyclés. Seuls des objets inertes peuvent être créés.

Le module contient une bibliothèque d'objets standard qu'il est possible de créer simplement en sélectionnant l'objet de son choix. La création d'objets spécifiques demande une phase de conception de quelques minutes à plusieurs heures suivant la complexité de l'objet. La conception de l'objet demande également de réussir un jet de Astuce + Bricolage avec un malus dépendant de la complexité de l'objet créé (créer une fourchette simple et droite implique un malus de 1, tandis que créer une pièce pleine de courbes et dont les cotes doivent être d'une précision micrométrique implique un malus de 5).

Lame insta-forgée (●●●)

Coût : 1 unité d'énergie par lame forgée.

Ce module permet de créer de façon quasi instantanée une lame en carbure de silicone. Celle-ci est créée par l'omnitech dans le prolongement du bras à quelques centimètres de la main. Sa durée de vie est d'un round. Son utilisation nécessite un jet de Dextérité + Bagarre (dégâts : 1D6 + 1 + DB, modificateur d'armure : +1).

Plasma**Torche plasma (●● à ●●●●●)**

Coût : 1 unité d'énergie par round.



Avec ce module installé sur son omnitech, l'utilisateur peut effectuer la découpe ou la soudure d'une pièce de métal. De véritables outils spécialisés restent toutefois plus adaptés à ce genre de travaux, en particulier dans un environnement industriel. Il est possible de découper une épaisseur de métal égale à « 3 x Grade » centimètres et de découper 1cm de métal par round.

Centrale à plasma (●● à ●●●●●)

Ce module permet à l'utilisateur de l'omnitech de générer rapidement des plasmas à haute énergie et de les propulser à grande vitesse. L'utilisation de ce module peut s'avérer très complexe et dangereuse s'il est manipulé par une personne non expérimentée. Le talent « Ravage » (voir page 87) permet de l'utiliser correctement et sans danger.

PLATE-FORME DE COMBAT

Toutes les plates-formes de combat équipées d'une IV disposent d'un succès automatique lorsqu'elles tirent sur une cible qui ne présente aucun malus dû aux déplacements, à la portée, etc). Ainsi, une IV ne ratera jamais sa cible si celle-ci est à portée et ne bouge pas.

TOURELLES

Les tourelles sont les plates-formes de combat IV les plus simples. Elles sont installées au sol et ne peuvent pas se déplacer. Leur principal intérêt est qu'elles sont peu coûteuses et généralement équipées d'armes de gros calibre. Les tourelles sont idéales pour protéger l'accès à une zone.

M-702 Sentinelle

Le modèle M-702 est une tourelle légère qui peut être fixée dans le dos d'une armure d'ingénieur pour être facilement déployée sur site. Sa puissance de feu est cependant assez modeste.

		Force	-
		Dextérité	4
		Masse	1
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	-
		Perception	8
		Détection	1
		Intégrité	8
Protocole	8	PV	10
Armure	2	Cellules	2
Bouclier	10	Bagarre	-
Arme à feu	3	Dégâts	1D8
Portée	20 / 40 / 80	Mod. Armure	0
Auto	-		

DRONES DE COMBAT

Les drones de combat sont des engins volants équipés d'armes de calibres variables. La puissance de feu des **drones lourds** est comparable à celle des tourelles et ils sont généralement destinés à protéger une zone.

M-713 Cyclope

Le M-713 Cyclope est petit et sphérique. D'une puissance de feu assez faible, il est cependant facile à transporter (il peut être fixé dans le dos d'une armure d'ingénieur) et très polyvalent. Il peut en effet remplir plusieurs usages :

Soutien : le drone est en vol stationnaire à côté d'un individu ou d'un groupe de personnes et attaquent les cibles désignées en suivant le mode de programmation utilisé (voir page 85).

Protection : le drone se place au dessus de l'ingénieur et active un bouclier devant ce dernier pour le protéger. Le drone peut continuer à se déplacer pour suivre l'ingénieur. Il ne peut pas activer deux boucliers simultanément, ainsi, lorsqu'il protège l'ingénieur, son propre bouclier n'est plus actif. Cependant, la faible taille du drone le rend très difficile à cibler et donc à détruire.

Reconnaissance : la caméra intégrée du drone envoie ses images sur l'omnitech de l'ingénieur, qui peut le piloter à distance afin d'explorer une zone hostile. Les drones disposent d'un mode camouflage leur permettant de passer pratiquement inaperçu (le malus au jet de Perception visant à les repérer est de 6).

Diversion : le drone est équipé d'un projecteur holographique lui permettant de projeter une image quelconque dont la taille ne dépasse pas un volume de 2 mètres de côté. L'image ainsi générée est semi-transparente et est donc facilement identifiable comme étant un hologramme.

Sacrifice : lorsque l'ingénieur est à court d'énergie, il peut sacrifier son drone et récupérer l'énergie encore disponible dans celui-ci. Le transfert nécessite 1 round.

L'activation de l'une de ces fonctions nécessite 1 round ou plus s'il s'agit d'une programmation complexe.

		Force	-
		Dextérité	4
		Masse	1
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	14
		Perception	8
		Détection	2
		Intégrité	6
Protocole	8	PV	8
Armure	2	Cellules	2
Bouclier	10	Bagarre	-
Arme à feu	3	Dégâts	1D6
Portée	10 / 20 / 40	Mod. Armure	+1
Auto	-		

M-735 Ladon

Le M-735 est un drone lourd généralement déployé pour protéger une zone. Il est un bon complément aux drones déployés au sol car il est plus rapide et peut accéder à des zones normalement inaccessibles aux drones terrestres.

		Force	-
		Dextérité	3
		Masse	3
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	12
		Perception	8
		Détection	2
Protocole	7	Intégrité	10
Armure	3	PV	14
Bouclier	20	Cellules	4
Arme à feu	3	Bagarre	-
Portée	20 / 40 / 80	Dégâts	1D8
Auto	-	Mod. Armure	0

MÉCAS PILOTÉS

Les mécas pilotés sont des plates-formes d'attaque pilotées par des êtres organiques. Ils allient la puissance des plus gros Méca-IV à l'intelligence d'un pilote organique.

Atlas

Pré-requis : Technologie ≥ 3.

Le modèle Atlas est basé sur le YMIR, dont il est une version qui a été adaptée afin de pouvoir y installer un pilote organique. En conséquence, il est plus imposant : 4 mètres de haut pour plus d'une tonne. De la même manière que pour le YMIR, l'Atlas ne peut franchir un escalier que si les marches sont très larges et peu élevées. Il est donc difficile, voir impossible à déployer à l'intérieur de la plupart des bâtiments.

Les attaques effectuées par l'Atlas sont réalisées par le biais d'un jet de « Dextérité du Méca + Technologie du pilote ». L'Atlas dispose d'une mitrailleuse de gros calibre et d'un lance-roquettes.

Le plus gros point faible de l'Atlas est la canopée transparente protégeant le pilote. Même si celle-ci est très résistante, elle l'est beaucoup moins que le reste du méca et une fois la canopée détruite, il est possible d'atteindre le pilote. Viser la canopée peut se faire avec un malus de 3 sur un jet d'attaque.

Le temps de refroidissement du lance roquettes entre chaque tir est de 1 round.

	Force		8
	Dextérité		2
	Masse		9
	Défense		-
	Initiative		-
	Vitesse		5
	Perception		-
	Détection		-
Protocole	-	Intégrité	-
Armure	8 5 *	PV	30 15 *
Bouclier	40	Cellules	8
Arme à feu	Technologie du pilote	Bagarre	Technologie du pilote
Mitrailleuse lourde			
Portée	15 / 30 / 60	Dégâts	1D8
Auto	3 / 1 / -1	Mod. Armure	0
Lance roquettes			
Portée	25 / 50 / 100	Dégâts	4D4+4 (1D4 / 1m)
Auto	-	Mod. Armure	x2

(*) Armure et PV de la canopée.

MÉCA-IV

Les méca-IV sont des mécas pilotés par des IV et non des pilotes organiques. Ils sont tous de conception humaine, même s'ils sont maintenant largement utilisés par la plupart des espèces. Ils sont autonomes mais ne peuvent pas remplir de tâches complexes ou participer à des actions tactiques. De plus, ils peuvent être piratés, contrairement aux mécas pilotés.

Les méca-IV sont avant tout conçus et programmés pour le combat à distance. Ainsi, ils ne savent pas combattre au corps-à-corps et ont un score de défense égal à 0. De plus, ils ne savent pas tirer parti de couvertures pour se protéger.

Comme toutes les IV, ils peuvent être programmés dans la limite de leur faible intelligence, ce qui les limite à des tâches et comportements basiques.

Lorsqu'un Méca-IV détecte une tentative de piratage, son comportement par défaut est de s'autodétruire au plus proche de l'ennemi, afin de causer un maximum de dégâts. L'autodestruction n'est déclenchée que lorsque son intégrité atteint une valeur inférieure à la moitié de sa valeur initiale. Ce comportement par défaut peut être reprogrammé.

Fenris

Le Fenris est un Méca-IV inspiré des chiens de garde. Sa fonction est de sécuriser des lieux peu sensibles ou de servir d'auxiliaire à des gardes organiques ou synthétiques. Il est conçu pour réaliser des attaques non létales consistant à courir vers une cible et à lui sauter dessus afin de la faire tomber tout en activant un « taser ». Si la cible est touchée, elle tombe au sol et se trouve



sonnée pour autant de rounds que de succès obtenus au jet d'attaque du Fenris.

Lorsque le Fenris court, il est difficile à cibler, de par sa petite taille et sa vitesse de course, ce qui implique un malus de 3 aux jets visant à lui tirer dessus.

		Force	3
		Dextérité	4
		Masse	3
		Défense	-
		Initiative	7
		Vitesse	12
		Perception	8
		Détection	0
Protocole	8	Intégrité	6
Armure	2	PV	10
Bouclier	10	Cellules	2
Arme à feu	-	Bagarre	4
Portée	C-à-C	Dégâts	-
Auto	-	Mod. Armure	-

LOKI

Le LOKI est un méca simple et peu coûteux principalement utilisé pour le maintien de l'ordre et la sécurisation dans le cadre de menaces civiles ou de piraterie. Toutefois, il est fréquemment utilisé par des groupes de mercenaires, en tant qu'unité de combat peu coûteuse et facilement remplaçable.

Les LOKI ne disposent pas d'armement intégré et utilisent les armes conçues pour les organiques, ce qui permet d'adapter leur armement aux besoins de la mission pour laquelle ils sont déployés. On les équipe souvent d'armes légères telles que des pistolets ou des mitraillettes légères.

		Force	3
		Dextérité	4
		Masse	4
		Défense	-
		Initiative	6
		Vitesse	6
		Perception	8
		Détection	0
Protocole	8	Intégrité	8
Armure	2	PV	12
Bouclier	-	Cellules	-
Arme à feu	3	Bagarre	-
Portée	Variable	Dégâts	Variable
Auto	Variable	Mod. Armure	Variable

VALI

Le VALI est un méca spécifiquement conçu pour le combat. Il est utilisé dans le cadre de la sécurisation des zones urbaines sensibles, lorsque l'on doit faire face à des menaces militaires ou en tant qu'unité d'assaut lourde dans l'infanterie de l'armée régulière ou au sein de groupes de mercenaires.

Les VALI ne disposent pas d'armement intégré et utilisent les armes conçues pour les organiques, ce qui permet d'adapter leur armement aux besoins de la mission pour laquelle ils sont déployés. On les équipe généralement d'armes longues, telles que des fusils d'assaut.

		Force	5
		Dextérité	4
		Masse	5
		Défense	-
		Initiative	7
		Vitesse	7
		Perception	8
		Détection	1
Protocole	10	Intégrité	14
Armure	4	PV	16
Bouclier	20	Cellules	4
Arme à feu	3	Bagarre	-
Portée	Variable	Dégâts	Variable
Auto	Variable	Mod. Armure	Variable

YMIR

Le YMIR est un méca lourd conçu spécifiquement pour le combat. Il est utilisé dans le cadre de la sécurisation de sites urbains très sensibles ou face à des menaces de type militaires lourdes. Il peut également être utilisé pour semer la panique et la destruction au sein d'unités au sol, en étant placé en première ligne d'un groupe d'infanterie. Il s'agit néanmoins un méca très coûteux que l'on évite d'envoyer à une destruction certaine.

Les YMIR disposent d'armements intégrés et ne peuvent donc pas utiliser d'armes conçues pour les organiques. Ils sont équipés d'un fusil mitrailleur de gros calibre et d'un lance-roquettes. Leur épais blindage et leurs boucliers puissants en font des adversaires redoutables.

Le point faible de ces Mécas réside dans leur relative lenteur. Par ailleurs, leur taille (3,2 mètres de haut) les rend difficiles à déployer dans des bâtiments, d'autant plus qu'ils sont incapables de franchir des escaliers si ceux-ci ne disposent pas de marches très larges et peu élevées.

		Force	8
		Dextérité	3
		Masse	8
		Défense	-
		Initiative	8
		Vitesse	5
		Perception	8
		Détection	3
		Intégrité	18
Protocole	10	PV	26
Armure	8	Cellules	8
Bouclier	40	Bagarre	-
Arme à feu	3		
Mitrailleuse lourde			
Portée	15 / 30 / 60	Dégâts	1D8
Auto	3 / 1 / -1	Mod. Armure	0
Lance roquettes *			
Portée	25 / 50 / 100	Dégâts	4D4+4 (1D4 / 1m)
Auto	-	Mod. Armure	x2

(*) Le temps de refroidissement entre chaque tir est de 1 round.

MÉCAS IA

Les IA étant interdites, la construction de Mécas-IA est formellement proscrite par le conseil. La dernière tentative de création de robots équipés d'IA a eu les conséquences que l'on sait pour les quariens.

De ce fait, les seules Méca-IA que l'on peut rencontrer dans la galaxie sont les Geth.

Actions collectives

Les noyaux IA des geth étant interconnectés, tout ce que voit et fait un geth est connu immédiatement et dans les moindres détails par tous les autres. Cela confère aux geth un avantage tactique important durant un combat.

Par exemple, un geth ayant un ennemi dans le dos sera conscient de sa présence et de sa localisation exacte si un autre geth a cet ennemi dans son champ de vision. Autre exemple, si une décision tactique est prise, tous les geth en connaissent instantanément la teneur exacte, même s'ils ne se trouvent pas au même endroit.

De plus, même si l'intelligence individuelle d'une unité geth est généralement assez limitée, le fait qu'ils puissent tous réfléchir de concert en ayant le même niveau d'informations leur confère un avantage supplémentaire.

Un combat contre un groupe de geth est donc fortement tactique. Cependant, moins les geth sont nombreux, moins ils agiront de manière efficace.

Drone

Le drone geth est l'une des unités de défense les plus basiques dont disposent les geth et est assez proche dans son fonctionnement et dans son utilisation d'un Drone créé par une race organique.

		Intelligence	2
		Résolution	2
		Force	-
		Dextérité	3
		Masse	3
		Défense	-
		Initiative	5
		Vitesse	14
		Perception	7
Réserve Process.	0	Détection	1
Protocole	8	Intégrité	8
Armure	2	PV	10
Bouclier	15	Cellules	3
Arme à feu	3	Bagarre	-
Portée	50 / 100 / 200	Dégâts	1D8
Auto	-	Mod. Armure	0

Soldat

Le soldat est l'unité d'infanterie basique et produit en masse. C'est la plate-forme geth la plus courante. Le soldat ne dispose pas d'arme intégrée et utilise l'une des nombreuses armes geth.

		Intelligence	2
		Résolution	2
		Force	4
		Dextérité	3
		Masse	4
		Défense	2
		Initiative	5
		Vitesse	10
		Perception	7
Réserve Process.	0	Détection	2
Protocole	8	Intégrité	12
Armure	2	PV	14
Bouclier	15	Cellules	3
Arme à feu	3	Bagarre	2
Portée	Variable	Dégâts	Variable
Auto	Variable	Mod. Armure	Variable

Soldat d'élite

Le soldat d'élite est une unité d'élite spécialisée dans le combat à distance. Il ne dispose pas d'arme intégrée et utilise l'une des nombreuses armes geth.



	Intelligence		3
	Résolution		3
	Force		5
	Dextérité		3
	Masse		5
	Défense		3
	Initiative		6
	Vitesse		10
	Perception		8
Réserve Process.	0	Détection	2
Protocole	8	Intégrité	12
Armure	4	PV	16
Bouclier	20	Cellules	4
Arme à feu	4	Bagarre	2
Portée	Variable	Dégâts	Variable
Auto	Variable	Mod. Armure	Variable

Prime

Le Geth Prime est une puissante unité mobile mesurant 3 mètres de hauteur. Il accompagne généralement une unité de soldats et améliore l'IA des geth se trouvant à proximité. C'est un ennemi redoutable, moins dangereux que le YMIR en terme de puissance de feu brute, mais plus polyvalent et intelligent.

Un Geth Prime est capable d'augmenter les caractéristiques des geth se situant à proximité. Pour cela, il puise dans ses processus de réserve. Chaque processus utilisé augmente de 1 une des caractéristiques d'un geth au choix. Le gth Prime ne dispose pas d'arme intégrée et utilise l'une des nombreuses armes geth.

	Intelligence		4
	Résolution		4
	Force		8
	Dextérité		4
	Masse		7
	Défense		4
	Initiative		8
	Vitesse		7
	Perception		9
Réserve Process.	8	Détection	3
Protocole	10	Intégrité	16
Armure	5	PV	24
Bouclier	40	Cellules	8
Arme à feu	4	Bagarre	3
Portée	Variable	Dégâts	Variable
Auto	Variable	Mod. Armure	Variable

Armature

L'armature geth est la plus grosse unité de combat mobile des geth. Elle mesure 5 mètres de haut et dispose d'une mitrailleuse lourde et d'un puissant canon. C'est un adversaire qu'il est préférable d'engager à l'arme lourde ou à bord d'un véhicule de combat.

L'armature geth peut augmenter les caractéristiques des autres geth se situant à proximité. Pour cela, il puise dans ses processus de réserve. Chaque processus utilisé augmente de 1 une des caractéristiques d'un geth au choix.

	Intelligence		4
	Résolution		4
	Force		10
	Dextérité		4
	Masse		10
	Défense		-
	Initiative		8
	Vitesse		7
	Perception		9
Réserve Process.	12	Détection	3
Protocole	10	Intégrité	20
Armure	8	PV	40
Bouclier	60	Cellules	12
Arme à feu	5	Bagarre	-
Mitrailleuse lourde			
Portée	25 / 50 / 100	Dégâts	1D12
Auto	3 / 1 / -1	Mod. Armure	0
Lance roquettes *			
Portée	50 / 100 / 200	Dégâts	4D6+4
Auto	-	Mod. Armure	x2

(*) Le temps de refroidissement entre chaque tir est de 1 round.



MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

Année galactique 2205

Voilà maintenant près de vingt ans que s'est achevée la "Guerre du Dernier Cycle", guerre gagnée de haute lutte contre les Moissonneurs par les races constituant la communauté galactique. Depuis des temps immémoriaux, cette race synthétique surgissait du néant tous les 50 000 ans, avec pour seul objectif l'éradication méthodique des races organiques les plus avancées de la Galaxie.

Vingt ans donc que les 4 races les plus influentes lèchent leurs plaies et tentent de remettre la Galaxie en état de marche depuis leur siège au Conseil de la Citadelle : les Asari tout d'abord, influentes et diplomates, les Turiens, farouches et inflexibles, les Galariens, versés dans les sciences et l'espionnage, et enfin les Humains, imprévisibles, ambitieux, mais également les derniers venus sur la scène galactique. D'autres races les y assistent, à des degrés divers d'implication : les Krogans, robustes et bagarreurs, les Quariens, survivants et inventifs, ainsi que les Volus, les Hanari, les Elcors, les Butariens, les Drells...

C'est au service du Conseil, et plus précisément du Ministère de la Défense Concilien, que vous officierez comme agent d'une unité G.E.I.S.T. (Groupe d'Enquête, Infiltration et Sécurisation Trans'espèce), sous la seule autorité d'un Spectre qui ne connaît de juridiction que la sienne. Entouré de compagnons tous experts dans des domaines aussi variés que la biotique, les disciplines militaires, la technologie, l'espionnage, ou encore la diplomatie, votre mission sera d'empêcher à toute force que la Galaxie ne sombre à nouveau dans le chaos, et qu'un événement tel que les Moissonneurs, ou pire encore, ne se reproduise. Pour y parvenir, les moyens à votre disposition seront la seule limite de vos aptitudes sur le terrain, et celles de vos coéquipiers !

**UN JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE MASS EFFECT
INSPIRÉ DU SYSTÈME *WORLD OF DARKNESS***

www.masseffectnouvelleere.net