Livre de règles
Version 2 - beta
MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE
Renaud Lottiaux
Nicolas Vanacker

PRÉAMBULE

Pour cette version 2 du jeu de rôle Mass Effect : Nouvelle Ère, nous vous proposons un tout nouveau système, créé spécialement dans le but d'être plus simple à prendre en main, plus rapide à jouer, ne nécessitant pas de posséder un écran du MJ rempli à ras-bord d'informations et nous l'espérons : plus fun !

Ce document présente une **version de travail** du nouveau système de règles. Nous avons toutefois essayé de faire en sorte qu'elle soit la plus complète possible afin que vous puissiez la prendre en main, la tester et nous faire des retours constructifs.

Cette version de travail ne reflète pas ce que sera la version finale, soyez donc indulgents. Notez que ce document :

- N'a pas été relu ;
- Est incomplet ;
- Ne permet pas de jouer toutes les espèces jouables en version finale ;
- A été mis en page à l'arrache.
- Utilise la maquette de la V1 (une nouvelle maquette est en cours de réalisation).

Nous vous souhaitons une bonne lecture et vous encourageons à venir partager votre avis sur cette nouvelle mouture sur le forum ou le facebook du projet.

Renaud Lottiaux
Nicolas Vanacker

Table des matières

Préambule 2

Création de personnage 4

Espèce 5
Carrière 5
Niveau 5
Unité 7
Attributs 7
Compétences 8
Spécialités 8
Talents 9
Conciliation / Pragmatisme 10
Santé 10
Équipement 11
Points d'expérience 11

Carrières et unités 13

Carrières 15
Unités du MDC 15
Unités du SSC 17
Unités SMP ou Mercenaires 19
Unités de Hors-la-loi 19

Caractéristiques 20

Attributs 21
Compétences et Spécialités 21

Talents 26

Talents d'espèce 27
Talents biotiques 31
Talents physiques 33
Talents mentaux 34
Talents sociaux 35
Talents techniques 37

Système de résolution 38

Résoudre une action 39
Dés d'engagement 41
Utiliser ses succès bonus 44
Jet en opposition 45
Santé 46
Combat 50
Biotique 52

Équipement 58

Armes 59
Armures 59
Omnitech 60
Table des armes 61
Table des armures 63

Fiches de Personnage 64

CRÉATION DE PERSONNAGE

Mass Effect : Nouvelle Ère vous offre l'opportunité de créer des personnages variés au sein du vaste univers créé par Bioware. Vous disposez d'un large choix d'espèces, de carrières et de thématiques de jeu. Il ne vous reste plus qu'à créer le personnage et le groupe qui vous permettront de vivre des aventures fascinantes au sein des innombrables mondes qu'abrite notre galaxie.

ESPÈCE

La création de votre personnage commence par le choix d'une espèce. Ce choix aura une incidence sur la valeur maximale de vos attributs, sur les talents spécifiquement associés à l'espèce choisie, sur l'historique de votre personnage ainsi que sur sa place dans la société galactique. N'hésitez pas à demander conseil à votre Meneur de Jeu si votre connaissance de l'univers de Mass Effect ne vous permet pas d'aboutir facilement à un choix avisé.

Une fois ce choix réalisé, utilisez la feuille de personnage correspondante, qui est à votre disposition en annexe de cet ouvrage.

CARRIÈRE

En concertation avec votre Meneur de Jeu, vous devez vous accorder sur la carrière que votre groupe de personnages va embrasser au cours de ses aventures. Les carrières sont décrites page 13 et suivantes. Ce choix n'est pas anodin, car décider d'incarner des mercenaires sans scrupules, des enquêteurs du SSC ou des agents d'élite GEIST conduira à des thèmes, des ambiances et donc des parties très différentes. Il vous sera toutefois possible de changer de carrière au fil de vos aventures, mais cela devra rester exceptionnel et cohérent avec l'univers et le parcours personnel de vos personnages.

NIVEAU

Une fois votre carrière choisie, vous devez définir le Niveau de départ de votre personnage en concertation avec votre Meneur de Jeu et les autres joueurs. Dans un soucis d'équilibre, il est préférable que tous les membres de votre groupe ait le même niveau.

Vous pouvez commencer l'aventure avec un personnage de niveau 3 (Commun) à 5 (Élite), en fonction du type d'unité que vous souhaitez intégrer et de votre intérêt à faire évoluer votre personnage.

Créer un personnage de niveau 5 vous plongera directement dans des aventures dont les enjeux auront une ampleur galactique, mais laissera peu de place à l'évolution d'un personnage déjà très puissant. Au contraire, créer un personnage de niveau 3 vous limitera à des intrigues plus modestes mais vous permettra de voir votre personnage gagner en puissance et gravir les échelons.

Votre niveau de départ détermine également le nombre de points dont vous disposez pour créer votre personnage. Plus le niveau de départ est élevé, plus vous disposez de points de création.

Il existe six niveaux différents :

1 - **Faible** : un personnage de niveau Faible souffre généralement d'une forte déficience physique, intellectuelle ou psychologique qui n'est compensée par aucun talent ou savoir-faire particulier. Il est souvent relégué à des emplois

SCORES ET RÉSERVES

Votre feuille de personnage comporte deux types de symboles permettant de décrire les différents traits de votre personnage. Les cercles (○) sont utilisés pour représenter un score, tel que la valeur d'un attribut ou le niveau d'une compétence. Pour noter un score, vous devez noircir autant de cercles que la valeur de ce score.
Exemple : Un score de 3 en Dextérité est noté de la façon suivante :

Dextérité : ●●●○○

Les carrés (□) sont utilisés pour représenter une réserve, telle que la réserve de points de bouclier ou celle de niveaux de blessure. Ici, ce sont les cases blanches qui indiquent le niveau associé à la réserve. Ainsi, pour noter le niveau d'une réserve, vous devez laisser autant de cases blanches que la valeur de la réserve et noircir toutes les cases restantes.
Exemple : un bouclier de niveau 4 sera noté ainsi :

1-2 □
3-5 □
6-9 □
10-14 □
15-20 ■
20-26 ■

En cours de partie, les cases blanches pourront être cochées pour indiquer que la réserve a été entamée.
Exemple : le bouclier de votre personnage a encaissé sept points de dégâts. Vous devez cocher la case associée à la valeur 7, comme indiqué ci-dessous. Si celle-ci est déjà cochée, vous devez cocher la case libre située juste en dessous.

1-2 □
3-5 □
6-9 ☒
10-14 □
15-20 ■
20-26 ■

ingrats ou dangereux, quand il ne finit pas en marge de la société. Certains groupes de mercenaires, de hors-là-loi, voir certaines armées régulières, n'hésitent pas à utiliser ces individus de peu de valeur comme chair à canon. Les individus de niveau Faible représentent environ 2% des membres d'une espèce.

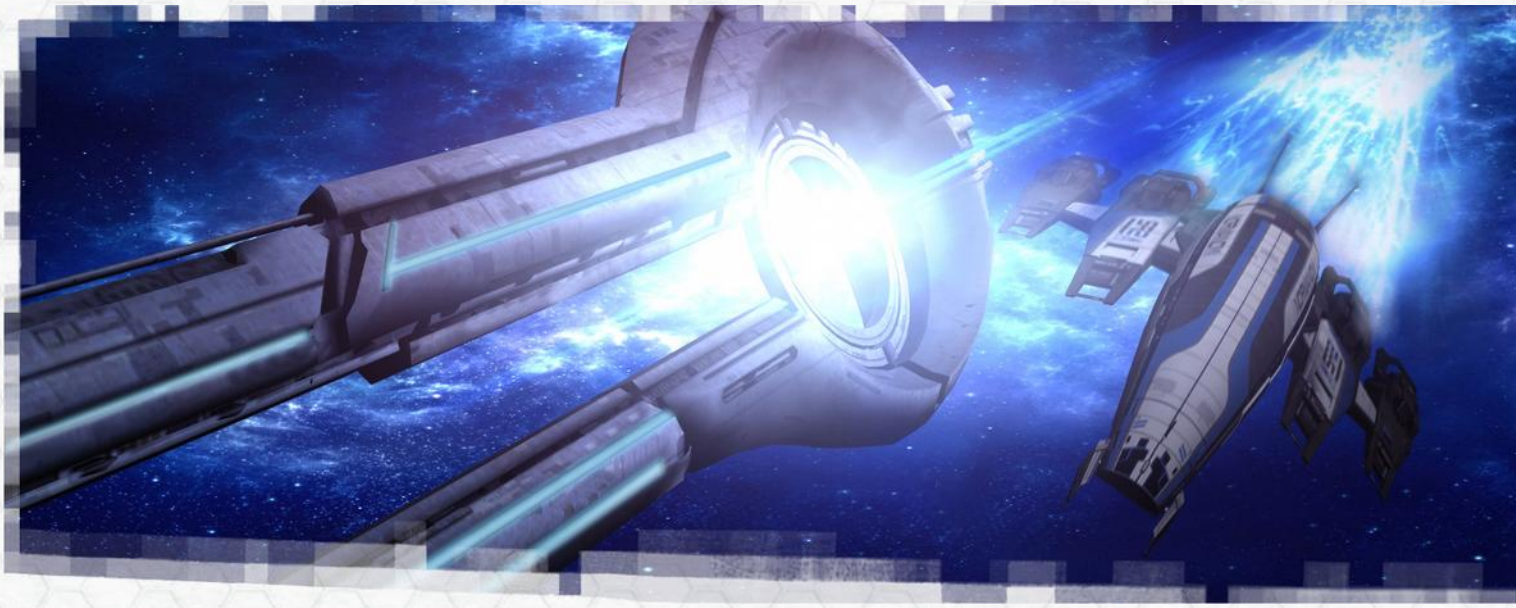
2 - **Inférieur** : un personnage de niveau Inférieur n'a aucun talent particulier mais peut toutefois réaliser certaines tâches de manière satisfaisante. Ils occupent généralement des emplois peu qualifiés et sont fréquemment exploités par des individus sans scrupules qui profitent de leur éducation souvent détaillante pour les manipuler. Bien encadrés, ils peuvent donner pleinement satisfaction dans de nombreux domaines. Les individus de niveau Inférieur représentent environ 13% des membres d'une espèce.

3 - **Commun** : un personnage de niveau Commun représente parfaitement "Monsieur tout le monde". Il n'a ni faiblesse, ni force majeure, mais se révèle pleinement compétent dans ses domaines de prédilection. On retrouve ces individus à tous les niveaux de la société et dans pratiquement tous les domaines d'expertise. Les individus de niveau Commun représentent environ 70% des membres d'une espèce.

4 - **Supérieur** : un personnage de niveau Supérieur sort du lot et se distingue de la plupart de ses semblables. C'est un expert reconnu dans plusieurs domaines à qui l'on confie des postes ou des missions sensibles. Les personnages de niveau Supérieur sont peu nombreux et donc particulièrement recherchés par les entreprises, les administrations, les forces armées ou les organisations criminelles. Les individus de niveau Supérieur représentent environ 13% des membres d'une espèce.

5 - **Élite** : un personnage de niveau Élite représente l'apex de son espèce. Il excelle dans de nombreux domaines et peut abattre à lui seul le travail de plusieurs de ses sembles de niveau Commun. Les personnages de niveau Élite occupent des fonctions prestigieuses ; qu'il s'agisse de dirigeants hors du commun, d'agents de terrain exceptionnels ou de criminels d'exception, l'étendue de leurs aptitudes les précède. Les individus de niveau Élite représentent environ 2% des membres d'une espèce.

6 - **Légendaire** : les personnages de niveau Légendaire sont absolument hors du commun. Extrêmement rares, ils se distinguent de manière éclatante et incontestable du reste de la population. Leur aura est telle qu'ils sont généralement connus et respectés ou craints par l'ensemble des membres d'une espèce, voir de la galaxie toute entière. Il n'est pas possible de créer un personnage joueur de niveau Légendaire, mais il est possible d'atteindre ce niveau en le faisant progresser via la dépense de points d'expérience. Les individus de niveau Légendaire représentent moins de 0,01% des membres d'une espèce.



UNITÉ

Le choix d'une Carrière et d'un Niveau vous conduira naturellement à intégrer une Unité spécifique. Celles-ci sont décrites page 13 et suivantes.

ATTRIBUTS

Les attributs sont les caractéristiques innées de votre personnage, ils sont décrit en détail en page 19 et suivantes. La valeur minimale d'un attribut est de 1, mais un niveau aussi faible indique que le personnage souffre d'un handicap ou d'une forte incapacité, c'est pourquoi les personnages joueurs disposent gratuitement à la création d'un niveau 2 dans chacun des Attributs. Il est toutefois à noter qu'à la création, l'attribut Biotique n'est offert au niveau 2 que pour les espèces naturellement biotiques, à savoir les Asari et les Drell.

La valeur maximale d'un Attribut est généralement de 5 mais celle-ci peut être légèrement inférieure ou supérieure en fonction de l'espèce de votre personnage. Dans tous les cas, il n'est pas possible d'atteindre un score supérieur au nombre de cercles présent sur votre feuille de personnage en face de l'attribut considéré. 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.

Chaque niveau chiffré peut s'exprimer de la manière suivante :

1 - **Déficient** : votre personnage souffre d'une déficience dans l'attribut associé. Même la réalisation d'une tâche simple représente un challenge pour lui.

2 - **Médiocre** : votre personnage ne brille pas particulièrement dans cet Attribut, mais il parvient tout de même à réaliser sans problème des actions simples.

3 - **Habile** : votre personnage est à l'aise lorsqu'il doit utiliser cet Attribut. Les tâches routinières ne lui posent aucun problème et il parvient même à se distinguer de temps en temps.

4 - **Brillant** : votre personnage surpasse nombre de ses semblables sur cet Attribut. Il peut réaliser sans trop de difficultés les tâches les plus ardues.

5 - **Surdoué** : votre personnage possède un don naturel qui fait de lui quelqu'un d'exceptionnel. Il peut réaliser de véritables prouesses qui laisseront sans voix ses congénères.

6 - **Surhumain** : votre personnage appartient à une espèce qui se distingue de manière éclatante dans cet Attribut et son niveau dans celui-ci est considéré comme exceptionnel par ses propres congénères. Il est capable d'accomplir des actions inconcevables pour la plupart des autres espèces.

7 - **Totalement alien** : un tel niveau est tout simplement impossible… Sauf peut-être pour un Krogan... Ou un Elcor !

Le nombre de points dont vous disposez à la création dépend du niveau de votre personnage, tel qu'indiqué ci-dessous. Vous êtes libre de répartir ces points entre les différents Attributs comme vous le souhaitez. Notez que le niveau légendaire est réservé à la création de PNJ.

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite	Légendaire
1	4	7	9	11

Exemple

Alex et son groupe ont choisi d'incarner des agents du SSC de niveau Supérieur. Après mûre réflexion, Alex a décidé de créer un galarien spécialisé en technologie et cyber-criminalité. Le choix d'un personnage de niveau Supérieur lui permet de dépenser 7 points de création pour monter le niveau des Attributs. Alex décide d'utiliser ces points comme présenté ci-dessous. Les ronds noirs représentent les points offerts à la création ; ils sont présents sur une feuille de personnage vierge, Alex n'a donc pas besoin de dépenser de points de création pour obtenir les niveaux 1 et 2 en Esprit, Charisme, Perception, Vigueur et Dextérité. Les ronds verts représentent les points qu'Alex a dépensé afin d'améliorer les Attributs de son personnage. On notera qu'en tant que Galarien, le personnage d'Alex ne dispose pas de points offerts à la création en Biotique. On notera également que le score maximum en Esprit et en Dextérité est de 6, alors que le score maximum en Vigueur n'est que de 4. Cela reflète la vivacité d'esprit des Galariens, leur organisme hyperactif et leur corps plus frêle que la moyenne des autres espèces.

Esprit ●●●●●○
Charisme ●●●○○
Perception ●●●●○
Vigueur ●●○○
Dextérité ●●●○○○
Biotique ○○○○○

COMPÉTENCES

Les Compétences, au nombre de quinze, représentent les capacités que votre personnage a acquis au cours de son existence, telles que l'Éloquence, la Débrouillardise ou le Pilotage. Pour plus de lisibilité, ces compétences sont regroupées en cinq familles sur votre feuille de personnage : Mental, Physique, Social, Technique et Biotique. Vous trouverez une description complète des compétences en page 19 et suivantes.

Les compétences sont chiffrées de 1 à 4, tous les personnages disposant à la création d'un score de niveau 1. Chaque niveau chiffré peut s'exprimer de la manière suivante :

1 - Incompétent : votre personnage n'a aucune expérience dans la compétence associée.

2 - Novice : votre personnage vient juste de débuter une formation dans le domaine ou n'a fait qu'effleurer le sujet.

3 - Apprenti : votre personnage commence à être à l'aise avec cette compétence, mais peine encore à réaliser certaines actions simples.

4 - Professionnel : votre personnage dispose d'une bonne expérience dans le domaine. Il est à l'aise dans cette compétence mais ne brille pas particulièrement.

Le nombre de points à répartir dépend du niveau de votre personnage et de votre espèce, comme présenté ci-dessous. Ces points vous permettent également d'acheter des Spécialités, qui sont présentées au paragraphe suivant. Vous pouvez répartir librement ces points entre Compétences et Spécialités, en respectant toutefois la condition de déblocage des spécialités (voir paragraphe suivant).

	Asari et Drell	Autres espèces
Inférieur	6	10
Commun	21	25
Supérieur	36	40
Élite	51	55
Légendaire	66	70

SPÉCIALITÉS

Lorsque votre personnage a atteint le niveau 4 dans une Compétence, il débloque l'achat de Spécialités afin d'améliorer la maîtrise de cette compétence sur la Spécialité choisie. Une Spécialité est chiffrée de +1 à +3 et apporte un bonus équivalent à la compétence associée. Ainsi, un personnage disposant d'une spécialité de niveau "+2" voit son score s'élever à 6 lorsqu'il utilise cette spécialité : 4 dans sa compétence de base +2 sur cette Spécialité. La liste des spécialités est présentée en page 19 et suivantes.

Exemple

La Spectre Guerdan Qoliad possède les compétences indiquées ci-dessous en Arme à feu. Lorsque Dame Qoliad abandonne ses talents biotiques pour utiliser son fidèle fusil Séide, son score est de 6 (4 de Compétence "Arme à feu" + 2 de Spécialité "Fusil d'assaut"). Pour achever sa cible d'une balle dans la tête avec son pistolet Carniflex, son score est de 5 (4 de Compétence "Arme à feu" + 1 de Spécialité "Arme de poing"). Enfin, si elle se voit contrainte d'utiliser un fusil à pompe récupérée sur le champ de bataille, son score ne sera que de 4, Dame Qoliad ne disposant pas de spécialité pour ce type d'arme.

Armes à feu ●●●●
Fusil d'assaut +2
Arme de poing +1

Lors de la création de votre personnage, vous pouvez acheter des spécialités grâce aux points de compétence décrits précédemment. Chaque niveau de spécialité coûte 1 point. Ainsi, une spécialité de niveau "+2" coûte 2 points de création. N'oubliez pas que pour acheter une Spécialité, vous devez avoir acheté la Compétence associée au niveau 4.

Chaque niveau de spécialité peut s'exprimer de la manière suivante :

+1 : Spécialiste (score total dans la spécialité : 4 + 1 = 5). Votre personnage s'est spécialisé dans ce domaine et parvient sans difficulté à réaliser des tâches délicates.

+2 : Expert (score total dans la spécialité : 4 + 2 = 6). Votre personnage est un expert reconnu dans ce domaine et peut réaliser de véritables prouesses.

+3 : Légende (score total dans la spécialité : 4 + 3 = 7). Votre personnage est un virtuose dans ce domaine. Il fait parti des plus talentueux de son espèce, à tel point que son niveau de compétence est légendaire.

Exemple

Alex souhaite que son agent galarien soit spécialisé en Piratage ; il faut en effet connaître la menace pour pouvoir la contrer ! Elle commence donc par acheter la Compétence Inter-

face au niveau 4 afin de débloquer l'achat de spécialités dans ce domaine. Elle achète ensuite la Spécialité Piratage au niveau "+2", ce qui lui coûte au total 5 points de création : 3 pour la compétence Interface et 2 pour la Spécialité Piratage au niveau "+2".

TALENTS

Votre personnage dispose d'un ou de plusieurs Talents particuliers, qui lui permettent de réaliser des actions sortant de l'ordinaire. Grâce à ses Talents, il peut se distinguer des autres individus et se spécialiser davantage dans une discipline ou un savoir-faire particulier. Les Talents sont décrits en page 24 et suivantes.

Lors de la création de votre personnage, vous disposez gratuitement d'un Talent de niveau un qui dépend de votre espèce. Celui-ci est offert, vous n'avez donc pas à dépenser de points de création pour l'obtenir. Il est inscrit d'office sur chaque fiche de personnage vierge. Les Talents d'espèce offerts à la création sont les suivants :

- Asari : Fusion de l'esprit.
- Drell : Reptilien.
- Galarien : Hyperactivité.
- Humain : Fougueux.
- Krogan : Rage du sang.
- Quarien : Sens pratique.
- Turien : Sens de l'honneur.

Vous disposez également d'un nombre de points de création qui vous permettent d'acheter des Talents complémentaires. Ce nombre de points est fonction du niveau de votre personnage, comme indiqué ci-dessous :

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite	Légendaire
1	3	4	5	6

Chaque point permet d'acheter un niveau de Talent. Qu'il s'agisse du niveau un ou du niveau deux, le coût est le même : un point de création. Par contre vous devez posséder le niveau un d'un talent pour pouvoir acheter le niveau deux. Avec ces points, il vous est également possible d'acheter le second niveau d'un Talent d'espèce.

Exemple

Alex termine la création de son personnage galarien de niveau Supérieur. Elle dispose donc

ÉQUILIBRAGE

Le système de Mass Effect : Nouvelle Ère incite les joueurs à équilibrer les scores de leurs personnages entre Attribut et Compétence, surtout au niveau Commun et Supérieur. En effet, disposer d'un score très élevé en Charisme et d'un score très faible en Éloquence crée un personnage qui possède un très fort potentiel social mais qui est incapable de l'exploiter. Inversement, un personnage ayant un score très faible en Dextérité mais un score très élevé en Habileté (et d'éventuelles Spécialités associées) représentera un individu peu gâté par la nature, mais qui aura passé son existence à s'entraîner, pour un résultat finalement décevant, car bridé par ses faibles capacités physiques.

de 4 points de création à utiliser pour acheter des Talents. Elle décide tout d'abord de dépenser 1 point pour acheter le second niveau de son Talent d'espèce (Récupération rapide). Elle dépense ensuite 2 points pour acheter le Talent "Contrôle des machines" au niveau 2 (1 point pour acheter le niveau 1, puis 1 point pour acheter le niveau 2). Enfin, elle consacre son dernier point de création à l'achat du Talent "Érudit". Sur sa feuille de personnage, elle notera l'achat de ses Talents ainsi :

Récupération rapide ●●
Contrôle des machines ●●
Érudit ●○

CONCILIATION / PRAGMATISME

Votre personnage dispose enfin de points à répartir dans les attributs "Conciliation" et "Pragmatisme". Vous disposez d'autant de points que le niveau de votre personnage ; un personnage de niveau Élite dispose donc de 5 points à répartir. Durant les parties, vos scores de Pragmatisme et de Conciliation vous permettront d'ajouter des dés bonus lors de vos jets de Compétence (voir page 39 et suivantes).

Les scores de Pragmatisme et de Conciliation représentent également la manière dont votre personnage se comporte face à l'adversité. Lorsqu'il souhaite se dépasser, un personnage Conciliant usera de patience, d'astuce, de diplomatie ou de concentration, alors qu'un personnage Pragmatique sera fougueux, impulsif, véhément et direct. Enfin, vos points de Pragmatisme et de Conciliation vous permettront d'activer le niveau 2 de vos talents (voir page 24).

Exemple : Alex donne la touche finale à son personnage en répartissant ses points entre Conciliation et Pragmatisme. Son personnage étant de niveau Supérieur, elle dispose de 4 points à répartir. Jobal, son agent galarien, est quelqu'un de calme et de réfléchi, face à l'adversité il va faire preuve de finesse et d'ingéniosité, Alex décide donc de consacrer 3 points à son score de Conciliation. Elle conserve 1 point qu'elle affecte à son score en Pragmatisme, car il est parfois utile de taper du poing sur la table !

SANTÉ

Le niveau de Santé de votre personnage dépend de votre score en Vigueur. La Santé est une réserve et non un score, ainsi, vous devez laisser autant de cases blanches que le niveau associé et noircir les cases restantes. Le tableau ci-dessous présente le niveau de santé associé à chaque type de blessure en fonction du score en Vigueur. Par exemple, un personnage ayant un score de Vigueur de 4 disposera d'un niveau de santé de 3 pour les blessures superficielles et légères, de 2 pour les blessures graves et de 1 pour les blessures critiques et mortelles.

	Score en Vigueur					
	2	3	4	5	6	7
Superficielle	2	3	3	4	4	5
Légère	1	2	3	3	4	4
Grave	1	1	2	2	3	3
Critique	1	1	1	2	2	2
Mortelle	1	1	1	1	1	2

Exemple

pour remplir la section "Santé" de sa feuille de personnage, Alex consulte le tableau ci-dessus. Jobal, son galarien, a un score de 3 en Vigueur. Elle applique les valeurs présentées dans la seconde colonne, qui correspond à un score de 3 en Vigueur, ce qui donne le résultat suivant sur sa feuille de personnage :

1 □□□■■
2 - 3 □□■■
4 - 5 □■■
6 - 7 □■
8 - 9 □■
10+ □

ÉQUIPEMENT

En fonction de votre choix de carrière et d'unité, votre personnage a accès à une sélection d'armes et d'armures réglementaires ou couramment employées dans le cadre de son activité. Cette sélection n'est pas présente dans cette version beta des règles, choisissez librement votre équipement dans la liste fournie page 56 et suivantes en essayant de rester cohérent avec le statut de votre personnage.

POINTS D'EXPÉRIENCE

A la fin de chaque séance, votre Meneur de Jeu vous distribuera des points d'expérience. Ces points vous permettent d'augmenter les scores associés aux différentes caractéristiques de votre personnage. Le nombre de points à distribuer est laissé à la discrétion du Meneur, mais nous lui conseillons d'octroyer 1 point pour 2 heures de jeu.

Le nombre de points d'expérience à dépenser afin d'augmenter un score dépend de la caractéristique que vous souhaitez faire évoluer :

- Attributs : 2 x niveau cible points d'expérience.

Exemple : acheter le score de niveau 4 de l'attribut Force coûte 2 x 4 = 8 points d'expérience.

- Compétences : 1 x niveau cible points d'expérience.

Exemple : acheter le score de niveau 3 de la compétence Habileté coûte 1 x 3 = 3 points d'expérience.

- Spécialités : 4 + niveau cible points d'expérience.

Exemple : acheter la spécialité Piratage au niveau +2 coûte 4 + 2 = 6 points d'expérience.

- Talents : 5 x niveau du talent points d'expérience.

Exemple : acheter le niveau 2 du talent Érudit coûte 5 x 2 = 10 points d'expérience.

Acheter un niveau implique forcément de disposer du niveau strictement inférieur. Par exemple, si vous souhaitez acheter le niveau 4 de l'attribut Esprit, vous devez déjà disposer d'un score de 3 dans cet attribut. Si votre score n'est que de 2, il vous faudra tout d'abord acheter le score de niveau 3, puis le score de niveau 4.

CARRIÈRES ET UNITÉS

CARRIÈRES

A la création de votre personnage et plus largement de votre groupe, quatre carrières s'ouvrirent à vous, chacune ayant ses spécificités et orientant vos futures aventures vers des thèmes et des ambiances différentes.

MINISTÈRE DE LA DÉFENSE CONCILIEN (MDC)

Votre groupe travaille pour le Ministère de la Défense Concilien. Vous êtes des agents du gouvernement galactique sous l'autorité plus ou moins directe du Conseil de la Citadelle. Votre zone d'opération est principalement l'Espace Concilien, mais vos missions pourront parfois vous mener à agir au delà de ses frontières, dans la Travée de l'Attique, ou les Systèmes Terminus. Votre rôle est de faire respecter les loi du Conseil et de maintenir la paix au sein de l'Espace Concilien. Plus le niveau de votre personnage est élevé, plus il lui sera possible d'agir à sa guise pour mener à bien ses missions. Les carrières du MDC sont celles qui offrent le plus large éventail d'activités : enquête, action, aventure, diplomatie, etc.

SERVICE DE SÉCURITÉ DE LA CITADELLE (SSC)

Votre groupe travaille pour le Service de Sécurité de la Citadelle. Intégrer le SSC est un honneur et une source de prestige, quelque soit le poste que vous occupez. On attend de vous un comportement exemplaire et un strict respect des lois. Votre terrain d'action est la Citadelle et il vous sera rarement nécessaire de quitter cette gigantesque station pour mener à bien vos missions. Toutefois, cinq bras de plus de quarante kilomètres de long, treize millions d'habitants et une capitale galactique forment un terrain de jeu bien assez vaste pour occuper votre groupe durant de longues et nombreuses parties ! Le SSC est une carrière principalement orientée vers l'enquête.

SOCIÉTÉ MILITAIRE PRIVÉE (SMP) - MERCENAIRE

Votre groupe travaille pour une Société Militaire Privée (SMP) ou un groupe de mercenaires. La distinction entre SMP et groupe de mercenaires est souvent floue, mais les SMP se veulent plus respectables et plus conformes aux lois et à l'éthique de l'Espace Concilien. Les mercenaires quand à eux, ne font pas la fine bouche lorsqu'un contrat leur est proposé : assassinat, extorsion, sabotage, tout est bon à prendre ! Votre zone d'opération s'étend sur l'ensemble de la galaxie mais l'éthique de votre unité la destinera probablement à une région privilégiée : Espace Concilien pour les SMP ou Systèmes Terminus pour les groupes de mercenaires. Les carrières de SMP et de mercenaires sont principalement orientées vers l'action et l'aventure.

HORS-LA-LOI

Votre groupe agit pour son profit personnel ou pour le compte d'une organisation criminelle. Terroristes, esclavagistes, pirates, la galaxie ne manque pas de hors-la-loi prêt à tout pour défendre une cause, faire régner la terreur ou simplement s'enrichir ou survivre au dépend des autres. Votre terrain de jeu sera principalement les Systèmes Terminus, mais les plus téméraires d'entre-vous pourront s'aventurer dans la Travée de l'Attique, voir au sein de l'Espace Concilien. Les carrières de Hors-la-loi sont principalement orientées vers l'action et l'aventure.

UNITÉS DU MDC

PATROUILLEUR

Niveau : Commun

L'espace concilien s'étire sur une grande portion de la galaxie : une étendue immense qu'il convient de surveiller. La Travée de l'Attique se dresse près d'elle et, même si cette dernière est officiellement revendiquée par le conseil, les Systèmes Terminus voisins ne l'entendent pas de la même oreille.

Suite à un incident sans précédent dans la Travée en 2107, le Conseil décida de ne plus laisser la surveillance de ses frontières à ses seules troupes militaires. Il entreprit alors de réunir la plupart des forces locales amicales et de les regrouper moyennant finances. C'est ainsi que sont nés les patrouilleurs, de petites unités mobiles initialement indépendante du Conseil. Ces unités permettaient d'assurer une présence moins ostensible et moins oppressante que les imposants navires militaires affiliés au Conseil et donc plus facilement tolérées par les colonies autonomes de la région.

En 2190, la supervision des patrouilleurs fut confiée directement au Ministère de la Défense Concilien (MDC). Cette annonce émue beaucoup de colonies indépendantes, mais une habile communication mêlée au traumatisme de la guerre du dernier cycle

fit accepter finalement ce transfert de compétences.

En première ligne dans la Travée de l'Attique, les patrouilleurs sont désormais les yeux et les oreilles du Conseil dans cette zone tampon. Il s'agit souvent des petits groupe de rangers, recevant un honnête salaire du MDC et de temps en temps de petits extras de colonies de la Travée qui souhaitent les voir passer plus souvent. De longues semaines de patrouilles ennuyeuses peuvent laisser place à quelques heures d'action où l'adrénaline monte en flèche. C'est pour ces sensations fugaces que beaucoup d'organiques de toutes espèces s'engagent. Toutefois la frustration est grande également, car il est fréquent qu'ils ne soient pas suffisamment équipés ou entraînés pour répondre aux problèmes qui se présentent et doivent laisser la main aux unités d'élite ou aux militaires.

Équipement type

- Un vaisseau de type patrouilleur, généralement un navire de petite taille pouvant abriter un équipage d'environ 6 individus.
- Des armes et des armures communes, avec généralement le M-8 Avenger rénové comme fusil d'assaut standard fourni par le MDC.

Missions types :

- Inspecter des cargaisons pour vérifier la présence de contrebande ou d'esclaves.
- Porter assistance à un vaisseau en détresse.
- Aider à résoudre un conflit local.
- Représenter l'autorité du conseil partout où ils se trouvent.

UNITÉ HADES

Niveau : Supérieur

Les unités HADES ont été mises en service rapidement après la guerre du dernier cycle, alors que les espèces se relevaient péniblement de la confrontation avec les Moissonneurs. La plupart des armées régulières avaient été sévèrement touchées et certains grands gouvernements étaient tout simplement en train de s'effondrer. Pour parer au déclin de l'Espace Concilien, des groupes d'intervention autonomes furent créés, portant l'autorité du Conseil pour restaurer rapidement la paix. En effet de nombreux points chauds s'étaient allumés dans tous les secteurs majeurs de la galaxie et, les pouvoirs en place ne pouvant plus intervenir efficacement, les guerres civiles risquaient de se propager.

Malgré de nombreux débordements et les bains de sang qui ont marqués l'année 2188, les nombreux succès rapides rencontrés par ces unités missionnées leur apporta une certaine notoriété et il fut décidé de conserver leur structure et leurs activités. Ils sont depuis une entité à part au sein du MDC au même titre que les patrouilleurs ou les unités GEIST. On retrouve dans leurs rangs des forces de tous les horizons et majoritairement des militaires vétérans des différents armées conciliennes.

Les unités HADES sont souvent appelées pour intervenir rapidement là où il est difficile de faire appel aux armées régulières. Toutes sortes de missions leur sont confiées mais toutes ont pour objectif de servir les intérêts du Conseil. Elles interviennent partout dans la galaxie, jusque dans les systèmes Terminus. Toutefois les unités HADES restent soumises aux lois des espaces qu'elles traversent et, même si elles bénéficient d'une certaine liberté d'action, elles restent tributaires des ordres de commission envoyés par le MDC.

Équipement type :

- Un navire de type corvette, correctement armé et disposant souvent d'un équipage dédié en plus des membres de l'unité.
- Une panoplie d'armes et d'armures communes disposés dans des casiers sécurisés. Toutefois les membres des unités HADES ont bien souvent leur propre matériel, peu standard mais plus adapté.

Missions types :

- Intervenir pour restaurer l'ordre sur une colonie isolée.
- Mener une enquête complexe au profit du MDC.
- Combattre des pirates ou des mercenaires, dans l'espace ou au sol.
- Représenter l'autorité du conseil partout où ils se trouvent.

UNITÉ GEIST

Niveau : Élite

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.

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 hommes d'action. Face à une situation difficile, ils doivent établir la meilleure stratégie, 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 lors de missions délicates.

Un groupe Geist est organisé autour d'un Spectre, généralement humain, mais qui peut également être asari, turien ou galarien. 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 3 à 5 agents non Spectres, qui ne disposent donc pas des pleins pouvoirs, mais qui peuvent transgresser la plupart des lois galactiques s'ils reçoivent l'aval de leur chef. Il reviendra au Spectre de répondre de leurs actes et de ses propres décisions si le conseil estime que l'unité est allée trop loin. Depuis que plusieurs Spectres (dont Saren Arterius) 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 avant d'être traduit en justice.

Une frégate est mise à la disposition de chaque unité Geist afin qu'elle puisse se déplacer facilement, rapidement et en toute discrétion. Il s'agit de frégates humaines et turiennes de dernières générations, qui disposent d'équipements particulièrement sophistiqués, voir avant-gardistes.

Équipement type :

- Une frégate de dernière génération, disposant d'un équipement très haut de gamme, d'un équipage conséquent et de sa propre unité de commando pouvant servir de force d'appoint.
- Rien n'est trop beau pour une unité GEIST. Tous les équipements standards sont accessibles aux membres de l'unité, ainsi que de nombreux prototypes.

Missions types :

- Dénouer une crise diplomatique majeure.
- Combattre des terroristes de premier plan.
- Mener des enquêtes hautement sensibles, pour lesquelles il est nécessaire de passer outre les lois galactiques, sans pour autant créer de crise diplomatique.
- Représenter l'autorité du conseil partout où ils se trouvent.

UNITÉS DU SSC

AGENTS DE TERRAIN

Niveau : Commun

La citadelle est le centre névralgique de l'espace concilien, une capitale gigantesque où vivent plus de 13 millions d'individus. La densité d'une telle structure demande des moyens à l'échelle pour assurer la sécurité de tous ses citoyens.

Deux des grandes divisions du SSC se partagent cet immense terrain. Tout d'abord, la division de Proximité du SSC qui est chargée de maintenir l'ordre public dans les rues de la citadelle en faisant appliquer la loi. Simples agents en uniforme, ils interviennent partout auprès des citoyens, aussi bien dans le Présidium que dans les secteurs. De l'autre côté, la division des Douanes est en charge quant à elle de la vérification des passagers et des marchandises qui transitent chaque jour par les ports de la Citadelle. Elle a l'autorité pour contrôler tous les navires civils qui arrivent et peut tout à fait quitter la station pour aller arraisonner un vaisseau.

La division de Proximité comme la division des Douanes recrutent et forment une multitude de profils différents, afin que les équipes formées soient au maximum autonomes. De la cybersécurité au spécialiste du fusil anti-émeute, chaque agent a sa spécialité et cette complémentarité participe à l'efficacité du SSC.

Même si le quotidien d'un agent n'est pas particulièrement excitant, la citadelle est immense et malgré une vigilance permanente, tout peut y arriver. Il arrive d'ailleurs souvent que les membres des divisions de Proximité ou des Douanes mènent des enquêtes préliminaires visant à démontrer l'existence d'un délit. Si le crime s'avère important, l'enquête est généralement confiée à d'autres divisions plus à même de poursuivre les investigations.

Équipement type :

- L'uniforme standard bleu du SCC.
- Des armes létales et non létales fournies par la division. Évidemment les agents n'ont pas l'autorisation d'utiliser un autre équipement.

Missions types :

- Patrouiller les rues de la citadelle et faire en sorte qu'elles soient paisibles.
- Constater des infractions et rechercher des éléments confondant les coupables.
- Assurer la sécurité dans les ports et près des navires qui s'y attachent.
- Représenter l'autorité du SSC partout où ils se trouvent.

OFFICIERS D'INVESTIGATION

Niveau : Supérieur

Lorsqu'une réaction rapide est nécessaire pour mettre fin aux troubles de l'ordre public, il est fait appel aux divisions les mieux outillées. Ces dernières donnent à leurs enquêteurs des pouvoirs plus importants pour leur permettre de remplir efficacement leur mission. La division Criminelle est la plus connue et a pour but de traquer les criminels sur toute la citadelle. Elle dispose pour cela d'importants moyens et peut se voir accorder différents mandats pour investir des lieux habituellement inaccessibles ou mettre en garde en vue des coupables. Une majorité du personnel de la division criminelle est d'ailleurs issue par promotion des divisions de Proximité ou des Douanes, ce qui renforce la pluridisciplinarité de ces équipes.

Quand les choses tournent mal, on fait appel à la division d'Intervention. Elle comporte majoritairement les forces militarisées du SSC et a pour missions principales d'intervenir là où la force est nécessaire et de défendre la Citadelle des agressions extérieures. Combattants aguerris en milieu urbain, ils sont spécialisés dans la gestion de crises et les missions dangereuses. A noter que certains agents de cette division accompagnent parfois la division Criminelle sur les affaires particulièrement sensibles.

Enfin la division Réseau est en charge de la cybersécurité et veille au bon respect des lois informatiques. Quand elle n'est pas sollicitée par une enquête ou des demandes de recherche ponctuelles, elle patrouille l'extranet et s'occupe des enquêtes numériques.

Il arrive souvent que ces divisions coopèrent pour des investigations judiciaires, voir même travaillent ensemble sur de longues durées lors de traitements des gros dossiers. Elles forment alors des brigades pluridisciplinaires et sont chargées des affaires criminelles délicates.

Dernière division officielle : la division Navale qui opère dans tout le secteur de la Citadelle. Elle est constituée d'une flotte de vaisseaux chargée de défendre la station et d'assurer la sécurité de son environnement immédiat. Du fait de sa position de centre névralgique, la Citadelle est en effet à joyau à protéger et à surveiller des agressions extérieures.

Équipement type :

- L'uniforme standard bleu du SCC pour les cérémonies officielles, sinon en civil.
- Des armes létales et non létales fournies par la division. Le responsable de l'unité peut tout à fait autoriser à utiliser de l'équipement spécialisé, s'il sent que cela peut s'avérer nécessaire pour l'enquête.

Missions types :

- Résoudre des affaires criminelles : meurtres, trafic de drogue, disparition suspecte, etc.
- Intervenir lors des prises d'otage, comme négociateurs ou pour utiliser la force.
- Utiliser des techniques à la pointe pour prélever des indices, analyser des prélèvements, etc.
- Représenter l'autorité du SSC partout où ils se trouvent.

OFFICIERS DU RENSEIGNEMENT (SSC-SI)

Niveau : Élite

Un secret bien gardé au sein du SSC est l'existence d'une cellule du renseignement. La position centrale de la Citadelle, ainsi que son écosystème bien particulier, a motivé la création d'une agence interne chargée de collecter des informations sur ses résidents permanents ou passagers. Cette cellule constitue la 7e division du SSC, la division de la Sécurité Intérieure - autrement nommée SSC-SI, ou simplement "la SI" par son personnel.

Cette division est généralement impliquée dans des activités de sécurité, telles que le contre-espionnage ou la lutte contre le terrorisme. Son objectif premier est de fournir au MDC des alertes sur des crises imminentes. Toutefois les missions réelles du SI sont diverses et vont de l'obtention discrète de renseignements aux actions secrètes pour influencer divers évènements locaux.

Les rumeurs courent cependant sur l'existence d'une telle structure et on lui prête de nombreuses affaires. Assassinats, enlèvements, diffusion de fausses informations, etc. seraient des outils utilisés par le SI afin de soutenir les intérêts de la Citadelle et du Conseil. Bien entendu tout agent exposé publiquement ne sera jamais reconnu par le SSC ou un quelconque service du Conseil.

Équipement type :

- L'uniforme standard bleu du SCC pour les cérémonies officielles, sinon en civil.
- A peu près tout ce qu'il est possible de trouver, du moment que cela sert leurs objectifs. Le SSC a de très belles réserves de matériels confisqués.

Missions types :

- Espionner les faibles comme les puissants : simple quidam, diplomates ou politiciens renommés.
- Lutte contre le terrorisme ou les extrémistes qui peuvent menacer la citadelle.

- Mener des guerres urbaines dans l'ombre : agents infiltrés qui frappent au bon moment ou support inattendu aux autres divisions.
- Et toutes celles où il faut savoir mettre la morale de côté, pour le bien de la Citadelle.

UNITÉS SMP OU MERCENAIRES

Les unités associées aux carrières de mercenaires ou de SMP n'ont pas encore été détaillées.

UNITÉS DE HORS-LA-LOI

Les unités associées aux carrières de hors-là-loi n'ont pas encore été détaillées.

CARACTÉRISTIQUES

ATTRIBUTS

Un personnage dispose de six attributs qui correspondent à ses capacités intrinsèques : Esprit, Charisme, Perception, Vigueur, Dextérité et Biotique.

ESPRIT

L'Esprit représente l'intelligence brute d'un personnage, son aptitude à se concentrer, à comprendre et à mémoriser. Il reflète également sa faculté à faire preuve d'imagination, d'ingéniosité et de créativité. Enfin, l'Esprit représente la résistance mentale d'un personnage, sa capacité à rester concentré au milieu d'un champs de bataille, à ne pas céder à la panique ou à ne pas se laisser abuser ou manipuler facilement.

L'Esprit est souvent associé aux compétences suivantes : Connaissance, Débrouillardise, Interface et Omnitech.

CHARISME

Le Charisme reflète l'apparence d'un personnage, sa beauté, son aura, son charme ou son charisme naturel. Il représente également sa capacité à interagir socialement avec les autres, afin de charmer, convaincre ou intimider par exemple. Enfin, le Charisme détermine la capacité d'un personnage à rester maître de lui-même dans le cadre d'un échange verbal, sa résistance à la provocation ou sa capacité à ne pas laisser transparaître ses émotions.

Le Charisme est généralement associé aux compétences suivantes : Éloquence et Influence.

PERCEPTION

La Perception détermine la capacité d'un personnage à percevoir son environnement en utilisant tous ses sens : vu, toucher, ouïe, odorat et goût. La Perception permet également de mesurer la propension d'un personnage à ressentir les émotions, se laisser pénétrer par l'ambiance d'un lieu, ou même de faire preuve d'une forme de sixième sens. Enfin, la Perception représente la capacité d'un personnage à rester sur ses gardes, à ne pas se faire surprendre.

La Perception est souvent associée aux compétences Sens et Empathie.

VIGUEUR

La Vigueur reflète la force physique d'un personnage, sa capacité à soulever des charges lourdes, à frapper puissamment, ou à réaliser des travaux de force. Elle représente également sa résistance physique face à la douleur, aux blessures, aux maladies, aux toxines, etc.

La Vigueur est souvent associée à la compétence Corps-à-Corps. Elle peut également être associée à la compétence Habileté lorsque la manoeuvre à réaliser fait appel à la force physique du personnage, plus qu'à sa dextérité.

DEXTÉRITÉ

La dextérité représente l'habileté d'un personnage, son potentiel biologique lui permettant de réaliser des actions requérant de la coordination, des réflexes, de la vitesse ou de la précision. Elle représente également sa capacité à résister face aux attaques au corps-à-corps, en esquivant ou en anticipant les coups.

La Dextérité est généralement associée aux Compétences Arme à feu, Habileté et Pilotage et parfois à la Compétence Corps-à-Corps, lors de l'utilisation d'une technique martiale basée sur la finesse plutôt que sur la force.

BIOTIQUE

La Biotique est associée à la capacité naturelle d'un personnage à utiliser ses nodules d'ézo afin de modifier la gravité autour de lui. Elle reflète donc sa faculté à déplacer des objets par la pensé, à créer des barrières protectrices ou encore à déstructurer la matière.

L'Attribut biotique est généralement associée aux Compétences Kinésie, Égide et Chaos.

COMPÉTENCES ET SPÉCIALITÉS

Les Compétences, au nombre de quinze, représentent les capacités que votre personnage a acquis au cours de son existence, telles que l'Éloquence, la Débrouillardise ou le Pilotage. Pour plus de lisibilité, ces compétences sont regroupées en cinq familles sur votre feuille de personnage : Mental, Physique, Social, Technique et Biotique.

Lorsque votre personnage a atteint le niveau 4 dans une Compétence, il peut se spécialiser dans certains domaines plus spécifiques. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer de nouvelles spécialités, mais faites attention de ne pas devenir trop spécifique. Par exemple, une spécialité "Physique quantique" sera très rarement utilisée et peut avantageusement être remplacée par la spécialité "Science".

Il n'est pas nécessaire de disposer d'une spécialité pour réaliser l'action associée, celle-ci peut-être menée à bien grâce à la compétence de base, mais votre score ne pourra alors pas dépasser 4, la valeur maximale d'une compétence. Par exemple, même si votre personnage ne dispose pas de la spécialité "Fusil de précision", il lui est possible d'utiliser un fusil de précision mais il utilisera alors son score de base dans la compétence "Armes à feu".

CONNAISSANCE (MENTAL)

La compétence Connaissance représente l'ensemble des savoirs et des savoirs-faires acquis par votre personnage, qu'il s'agisse de culture générale, de connaissances pointues dans un domaine (science, littérature, art, histoire, etc.) ou d'une capacité à réaliser des tâches complexes requérant un savant mélange de précision et de connaissances (chirurgie, électronique, etc).

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Esprit** (pour les connaissances) ou **Dextérité** (pour les savoir-faires). Les spécialités applicables à la compétence Connaissance sont les suivantes :

Culture générale : votre personnage dispose d'un très large éventail de connaissances, mais il ne fait qu'effleurer chacun des sujets qu'il connaît.

Forensic : votre personnage sait comment faire parler une scène de crime ou un cadavre, recueillir des indices et faire des analyses (basiques sur le terrain et très poussées en laboratoire).

Histoire : l'histoire de la galaxie et de ses peuples, votre personnage est intarissable dès qu'il s'agit d'évoquer ces sujets.

Médecine : votre personnage est médecin, chirurgien ou a suivi des études approfondies en médecine. Il dispose de larges connaissances médicales et est capable de soigner son prochain.

Politique : les rouages de la politique n'ont aucun secret pour votre personnage.

Science : votre personnage dispose d'une impressionnante culture scientifique, dans des domaines aussi variés que la physique, la chimie, la biologie, l'astronomie, les mathématiques, etc.

Ethnologie : la culture et le fonctionnement des sociétés galactiques n'ont aucun secret pour votre personnage. Il connaît les us et coutumes de chaque peuple, comprend ce qui les animent et se sent parfaitement à l'aise au milieu des xénos.

Technologie : votre personnage a une connaissance approfondie de la technologie et dispose d'un véritable savoir-faire dans ce domaine. Il peut réparer ou fabriquer des objets technologiques complexes.

DÉBROUILLARDISE (MENTAL)

La Débrouillardise représente la capacité de votre personnage à se sortir d'un mauvais pas, à trouver une solution en urgence à un problème ou à réaliser des tâches simples mais très utiles comme prodiguer les premiers soins, réparer une navette, fabriquer un piège ou adopter les bons comportements pour survivre en milieu hostile.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Esprit** ou **Dextérité**. Les spécialités applicables à la compétence Débrouillardise sont les suivantes :

Bricolage : votre personnage peut fabriquer des objets simples ou effectuer des réparations basiques.

Premiers soins : appliquer judicieusement du médigel, poser une attelle, réaliser un bandage ou compresser une plaie, votre personnage connaît les gestes de premiers secours.

Survie : votre personnage est capable d'adopter les bons gestes et de prendre les bonnes décisions pour survivre à un environnement hostile.

SENS (MENTAL)

Le Sens représente la capacité de votre personnage à percevoir son environnement en utilisant ses cinq sens : vue, ouïe, odorat, goût et toucher. Le Sens permet de déceler des détails ou de rester sur ses gardes.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Perception**. Les spécialités applicables à la compétence Sens sont les suivantes :

Acuité : votre personnage à des sens particulièrement développés qui lui permettent de voir des détails subtils qui échappent à la plupart des autres individus.

Fouille : la spécialité de votre personnage : trouver une aiguille dans une meule de foin !

Pistage : quelques indices épars suffisent à votre personnage pour qu'il suive une piste ou qu'il retrouve un individu qui vient de s'enfuir.

Vigilance : rien ne peut surprendre votre personnage, il est toujours à l'affût et ne

tombera pas facilement dans une embuscade.

ARMES À FEU (PHYSIQUE)

La compétence Arme à feu représente la capacité de votre personnage à utiliser tous types d'armes à feu : pistolets, fusils, armes automatiques, lance-grenades, etc.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Dextérité**. Les spécialités applicables à la compétence Armes à feu sont les suivantes :

Arme de poing : votre personnage maîtrise parfaitement les armes de poing, qu'il s'agisse de pistolets ou de petits mitrailleurs.

Arme lourde : qu'il s'agisse de manier un lance-grenade, un lance-roquette ou même un M-920 Cain, on peut compter sur votre personnage lorsqu'il faut employer les grand moyens !

Fusil d'assaut : armes polyvalentes et redoutablement efficaces, les fusils d'assaut automatiques et semi-automatiques ne sont jamais mieux employés qu'entre les mains de votre personnage.

Fusil à pompe : votre personnage excelle dans le combat rapproché, lorsqu'il faut s'approcher au plus près de l'ennemi pour lui envoyer des salves de plombs dévastatrices.

Fusil de précision : votre personnage a reçu un entraînement au tir de précision. Équipé de l'arme adéquate, il peut abattre un pyjak à plus d'un kilomètre.

CORPS-À-CORPS (PHYSIQUE)

La compétence Corps-à-corps représente la capacité de votre personnage à combattre à mains nues ou avec tout type d'armes blanches : couteau, sabre, masse, etc.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Vigueur**. Les spécialités applicables à la compétence Corps-à-corps sont les suivantes :

Couteau : votre personnage est un expert du maniement des armes blanches à lame courte et manipulées à une seule main.

Mêlée : armé de ses poings et de ses pieds, votre personnage frappe fort. Ce n'est pas forcément subtil ni très stylé, mais c'est efficace.

Sabre : votre personnage est un expert du maniement des armes blanches équipées d'une lame longue et manipulées à une main ou deux mains.

Masse : tout objet contondant fait merveille dans les mains de votre personnage : tonfa, marteau de guerre krogan ou club de golf !

HABILETÉ (PHYSIQUE)

L'Habileté représente la maîtrise que votre personnage a de son corps, sa capacité à réaliser des actions physiques complexes, requérant de la coordination ou un entraînement particulier.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Dextérité**. Les spécialités applicables à la compétence Habileté sont les suivantes :

Athlétisme : dès qu'il s'agit d'utiliser son corps pour réaliser un exploit physique, votre personnage n'a pas son pareil. Courir vite, sauter un obstacle, escalader une clôture ou lancer une grenade, rien ne l'arrête.

Discrétion : ne pas faire de bruit, passer inaperçu, s'infiltrer dans un bâtiment ou derrière les lignes ennemis, votre personnage est un véritable fantôme ! Personne ne ne voit, personne ne l'entend.

Larcin : votre personnage est un pro du vol à la tir, du cambriolage, ou peut-être est-t-il magicien de cabaret ! Il est capable de tromper son prochain ou de le voler en toute discrétion.

ÉLOQUENCE (SOCIAL)

L'Éloquence représente la capacité de votre personnage à s'exprimer avec clarté, à discourir devant un auditoire, à se faire des amis ou à adopter les bons comportements en société.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Charisme**. Les spécialités applicables à la compétence Éloquence sont les suivantes :

Étiquette : votre personnage connaît les codes pour évoluer en société, que ce soit au sein du Présidium ou dans les bas fonds d'Oméga. Il maîtrise les us et coutumes ainsi que les subtilités de langage lui permettant de se fondre dans la masse ou d'attirer la sympathie.

Expression : savoir se faire comprendre et faire passer des messages est un art. Votre personnage est reconnu pour être une de ses personnes qui connaissent la valeur des mots et savent poser des idées avec clarté, à l'écrit comme à l'oral.

EMPATHIE (SOCIAL)

L'Empathie représente la capacité de votre personnage à comprendre les émotions et les motivations

de ses interlocuteurs, quelle que soit leur espèce. Bien comprendre son interlocuteur permet parfois de savoir s'il ment ou vous cache des informations, s'il attend quelque chose de vous de manière tacite, s'il a besoin de réconfort mais n'ose pas l'avouer, etc.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Perception** et comporte autant de spécialités que d'espèces (Asari, Butarien, etc.). La spécialité Turien par exemple, fait de vous un expert dans la compréhension des émotions, du langage non verbal ou des motivations des membres de cette espèce.

INFLUENCE (SOCIAL)

L'Influence représente la capacité de votre personnage à manipuler une personne pour l'inciter à agir selon sa volonté, à croire à ses mensonges ou à tomber sous son charme.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Charisme**. Les spécialités applicables à la compétence Influence sont les suivantes :

Baratin : mentir effrontément ou noyer son interlocuteur sous un flot d'arguments fallacieux est la spécialité de votre personnage. Utilisé avec aplomb, l'art du baratin permet d'ouvrir bien des portes.

Commandement : donner des ordres n'est pas à la portée du premier venu et savoir se faire respecter est un art que beaucoup confondent avec l'intimidation. Il ne fait aucun doute que votre personnage brille auprès de la hiérarchie et face à ses troupes.

Intimidation : votre personnage sait faire peur, que ce soit en jouant de sa carrure, en usant de pressions psychologiques ou par le biais du chantage. Une chose est sûr : tous finissent par craquer.

Persuasion : une argumentation claire et concise, un ton assuré et ferme, une posture rassurante et forte, autant de qualités que votre personnage sait exploiter.

Séduction : attirer le regard, susciter le désir ou la convoitise, votre personnage est passé maître dans l'art de retourner contre eux les instincts de reproduction de ses interlocuteurs afin de les soumettre à sa volonté.

INTERFACE (TECHNIQUE)

L'Interface représente la capacité de votre personnage à utiliser des systèmes informatiques, les Intelligences Virtuelles (IV) ou les Intelligences Artificielles (IA), à les programmer, les pirater, etc.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Esprit**. Les spécialités applicables à la compétence Interface sont les suivantes :

IA : votre personnage a beaucoup étudié ces fameuses bluebox quantiques qui forment la personnalité et la complexité des IAs. Que ce soit via des publications scientifiques ou des applications pratiques, il en sait beaucoup dans ce domaine pourtant déclaré illégal par le Conseil.

IV : les algorithmes n'ont aucun secret pour votre personnage. Vous connaissez les méthodes de développement qui sont à la base de tout système ou engin IV (terminal informatique, méca, etc.). Pratique pour automatiser le quotidien !

Piratage : votre spécialité, casser des codes de chiffrement, compromettre de l'équipement IV et infiltrer des réseaux dont l'accès est interdit. Cybercriminel, cyberactiviste ou agent de renseignement, aucun système IV rien ne résiste à votre personnage.

Artillerie : certains pensent que les tourelles lasers, batteries de défense antiaérienne et autres canons sont entièrement pilotés par des IV. Foutaise ! Sans l'expérience d'un véritable artilleur, ces engins de mort seraient aussi efficaces qu'un M-6 Carniflex dans les mains d'un nourrisson.

OMNITECH (TECHNIQUE)

La compétence Omnitech représente la capacité de votre personnage à utiliser son omnitech et les nombreux modules qui peuvent y être installés. Il s'agit le plus souvent d'un usage lié à un contexte de combat ou de guerre électronique.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Esprit**. Les spécialités applicables à la compétence Omnitech sont les suivantes :

Brouillage : votre personnage est un expert de la guerre électronique. Il peut brouiller les communications les plus complexes ou camoufler sa signature et celle de ses coéquipiers aux modules de détection de présence ennemis.

Projectile : pas besoin d'une arme, votre personnage a son omnitech ! Équipé des modules adéquats, il peut projeter des carreaux insta-forgés, des charges cryogéniques ou des boules de plasma. Chaud devant !

Sabotage : si c'est technologique, ca peut tomber en panne, quitte à forcer un peu la chance ! Vous êtes un expert dans l'art de provoquer des pannes et des dysfonctionnements grâce à votre omnitech.

Surcharge : votre personnage n'a pas son pareil pour générer des surcharges énergétiques grâce à son omnitech. Vous êtes le cauchemar des cibles technologiques : boucliers, mécas, drones et même Geth !

PILOTAGE (TECHNIQUE)

La compétence Pilotage représente la capacité de votre personnage à piloter tous types d'engins : véhicules terrestres, navettes, mécas, drones, etc.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Dextérité**. Les spécialités applicables à la compétence Pilotage sont les suivantes :

Méca : pour votre personnage, les exosquelettes ou les mécas lourds sont comme une second peau. Vous savez vous déplacer à leur bord quelles que soient les conditions et utiliser au mieux leurs capacités exceptionnelles.

Véhicule : certains se contentent de conduire et de suivre la trajectoire suggérée par l'IV de navigation, votre personnage pilote et peut froler un building ou passer sous un pont en toute sérénité. Les véhicules terrestres et les navettes soumises à la gravité n'ont aucun secret pour lui.

Vaisseau : le pilotage en apesanteur, le passage de relais cosmodésique, le sol SLM ou la rentrée atmosphérique n'ont aucun secret pour votre personnage. Il n'est jamais aussi à l'aise qu'assis au poste de pilotage d'un engin spatial.

Drone : votre personnage est un expert du pilotage à distance. Il peut piloter un drone à vue, au travers d'un écran ou via un affichage en réalité virtuelle. Lorsque le besoin se présente, il est également capable de piloter un engin plus lourd à distance : navette, rover, etc.

KINÉSIE (BIOTIQUE)

La Kinésie représente la capacité de votre personnage à déplacer des objets par la pensée. Il peut s'agir de mouvements fins et précis comme de violentes projections d'objets ou d'individus.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Biotique**. Les spécialités applicables à la compétence Kinésie sont les suivantes :

Télékinésie : manipuler des objets par la pensée est généralement la première faculté développée par les biotiques. La télékinésie vous permet de déplacer des objets avec une grande précision mais dans une relative lenteur.

Projection : propulser un gêneur dans les airs pour l'ôter de votre chemin ou l'assommer en l'envoyant s'écraser contre un mur est l'apanage de votre personnage.

ÉGIDE (BIOTIQUE)

L'Égide représente la capacité de votre personnage à créer des champs de protection biotique de formes variées. Deux formes sont toutefois les plus courantes : le bouclier qui entoure un individu ou le dôme qui protège un groupe de combattants.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Biotique**. Les spécialités applicables à la compétence Égide sont les suivantes :

Barrière : les biotiques sont généralement contraints de porter des armures légères afin de limiter les perturbations envers leurs capacités naturelles. En conséquence, ils ont appris à créer des barrières biotiques leur apportant une protection que même les plus virils des Krogans leur envie.

Fortification : une autre manière de vous protéger est de créer ou de renforcer l'armure que vous portez, une approche moins protectrice mais plus durable.

CHAOS (BIOTIQUE)

Le Chaos représente la capacité de votre personnage à déstructurer la matière grâce à des champs de gravité chaotiques. Il est ainsi possible de rendre la matière plus friable ou de causer des dommages à des créatures organiques.

Cette compétence est généralement associée à l'attribut **Biotique**. Les spécialités applicables à la compétence Chaos sont les suivantes :

Déchirure : votre maîtrise de la biotique vous permet de créer des champs de gravités si puissants et si chaotiques qu'ils destructurent profondément la matière, provoquant des dégâts ou des blessures sévères.

Entrave : une approche plus pacifique pour nuire à vos adversaires consiste à modifier constamment la gravité à laquelle ils sont soumis afin de les gêner dans leurs mouvements. Effet garanti !

TALENTS

Votre personnage dispose de plusieurs talents, dont un lié spécifiquement à son espèce. Chaque talent se décline en deux niveaux. Le niveau 1 est peu puissant mais souvent utile, il peut être activé à volonté, gratuitement. Le niveau 2 produit par contre un effet spectaculaire, mais il nécessite que vous sacrifiez un dé d'engagement pour l'activer. Sacrifier un dé d'engagement signifie que vous devez le retirer de votre réserve.

Lors de la création de votre personnage ou lors de son évolution, vous devez disposer du niveau 1 d'un talent pour pouvoir acheter le niveau 2.

Dans la suite de ce chapitre, chaque talent est présenté grâce à une description succincte que vous pouvez recopier à l'arrière de votre feuille de personnage, ainsi qu'une description détaillée qui apporte des éléments de contexte et précise certains éléments de règle lorsque cela est nécessaire. Nous avons essayé d'apporter un soin particulier à la description courte, afin qu'elle soit suffisante pour comprendre l'effet et savoir comment l'utiliser sans nécessiter de se référer au livre de règles.

TALENTS D'ESPÈCE

FUSION DE L'ESPRIT (ASARI)

Niveau 1

> Votre personnage est capable de fusionner son esprit avec celui d'une cible volontaire.

Toutes les Asari peuvent unir leur esprit à celui d'un autre individu, quelle que soit l'espèce et le sexe de ce dernier. Cette union se déroule normalement dans le cadre d'une relation intime, qui s'apparente à un acte sexuel. En effet, outre le plaisir ressenti par les deux partenaires, la fusion de l'esprit peut conduire à la procréation si une partenaire asari ne désire. Cela aura pour effet de donner naissance à une asari, quelle que soit l'espèce de son ou de sa partenaire.

Au cour de cette union, les deux partenaires partagent leurs pensées, leurs émotions et leurs souvenirs. 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 souhaiter unir son esprit à celui d'une autre personne dans le seul but d'échanger des pensées ou des souvenirs. Un simple contact de la main est suffisant et le plaisir ressenti est alors très faible. La fusion est à double sens et le partenaire peut 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 intimes et ses souvenirs les plus personnels n'est pas un acte anodin.

Si une asari désire accéder à une information précise dans l'esprit de son partenaire, elle doit essayer de s'en souvenir comme si cette information était contenue dans à sa propre mémoire. Pour cela, il est nécessaire de disposer d'éléments permettant d'associer le souvenir recherché 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 pas être associé 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 ou années précédentes, ce qui exigerait 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).

Niveau 2

> Votre personnage est capable de fusionner son esprit avec celui d'une cible non volontaire d'un niveau inférieur ou égal au sien.

Votre personnage maîtrise parfaitement la fusion de l'esprit et dispose d'une grande force de caractère. Elle est capable de fusionner son esprit à celui d'une cible non volontaire, généralement dans le but d'y débusquer des informations vitales. Il va sans dire que cette pratique est fortement désapprouvée par la société asari, car elle s'apparente à une forme de viol mental.

Cette pratique n'est pas sans risque car un partenaire, ou plutôt une cible, ayant une bonne expérience de la fusion peut profiter de la situation afin de fouiller les souvenirs de votre personnage. Une cible peu ou pas habituée à la fusion sera par contre

incapable d'accéder à un souvenir précis, car elle sera submergée par les sensations et les souvenirs aléatoires remontant à la surface de l'inconscient de votre personnage.

REPTILIEN (DRELL)

Niveau 1

> La peau de votre personnage sécrète naturellement une toxine hallucinogène. Ingérée, elle inflige pour une heure un malus de votre choix (de 1 à 3) à toutes les actions.

La peau des Drells sécrète naturellement une toxine hallucinogène peu puissante et n'agissant que si elle est ingérée. Elle provoque l'apparition d'hallucinations visuelles et auditives, ainsi qu'une distorsion de la réalité. La puissance de l'effet dépend de la quantité ingérée et du métabolisme de la victime. Par exemple, la quantité ingérée par un individu moyen lors d'un baiser est trop faible pour produire le moindre effet. Ce « venin Drell » est parfois consommé volontairement par des individus en recherche de nouvelles expériences, il est alors intégré à une boisson qui peut être alcoolisée afin d'en augmenter les effets. Les Drells sont bien entendu immunisés à cette toxine.

Si votre personnage souhaite volontairement extraire cette toxine, il lui suffit de s'essuyer soigneusement le corps avec une éponge mouillée et de recueillir l'eau chargée de venin. Plus la zone ainsi essuyée est importante, plus la concentration en venin sera élevée dans l'eau recueillie. Votre personnage est ainsi capable de doser ce venin et de provoquer des hallucinations plus ou moins sévères chez une cible.

Niveau 2

> Votre personnage peut se remémorer n'importe quel moment de sa vie comme s'il s'agissait d'un film et se souvenir de chaque détail, aussi infime soit-il.

La mémoire des Drells est exceptionnelle à plus d'un titre. Les Drells mémorisent à la perfection tout ce sur quoi leur attention s'est focalisée, mais leur cerveau enregistre également ce qu'ils ont simplement vu ou entendu, ce que leurs sens ont perçu sans que leur attention ne se fixe dessus. Ces souvenirs, sont enregistrés de façon inconsciente, et, pour les faire remonter à la surface, il est nécessaire de faire un effort de concentration. Un autre aspect spectaculaire de la mémoire drelle est qu'elle ne s'altère pas avec le temps. Ainsi, un souvenir qui remonte à quelques heures ou à plusieurs dizaines d'années, aura la même vivacité et la même précision.

Lorsque vous utilisez ce talent, vous pouvez non seulement accéder aux souvenirs conscients de votre personnage avec un précision extrême (réciter mot pour mot une discussion qu'il a écouté ou à laquelle il a participé, décrire un individu qu'il a observé avec une infinité de détails), mais vous pouvez également accéder aux éléments que ses sens ont simplement perçu et que votre personnage n'a même pas conscience d'avoir mémorisé (un visage dans une foule, une inscription sur un panneau en arrière plan, etc).

FOUGUEUX (HUMAIN)

Niveau 1

> Lors d'un jet, si vous utilisez la totalité des dés présents dans l'une de vos réserves d'engage-

ment (2 dés au minimum), l'un de ces dés devient **Neutre**.

Certains disent que les Humains sont arrogants, ambitieux, impertinents, présomptueux, on les comparent souvent à des chiens fous ou des enfants turbulents. Tout cela est probablement vrai et constituent à la foi la force et la faiblesse de cette jeune espèce. Mais force est de constater qu'en moins d'un demi-siècle, les Humains se sont imposés comme une espèce majeure sur la scène galactique. Ils sont capables du meilleur comme du pire, mais ils avancent, toujours !

Niveau 2

Lors d'un jet, vous annulez une difficulté d'un niveau maximum de 4, mais cela impliquera forcément une conséquence.

Personne ne sait comment font les Humains mais ils parviennent toujours à retourner une situation difficile à leur avantage, à s'imposer face à des espèces galactiques millénaires. Ce n'est pas forcément subtile, il y a souvent des dégâts collatéraux, mais face à l'adversité ils font face et ils triomphent, souvent de manière éclatante.

Lorsque vous utilisez ce talent, la difficulté de votre jet est annulée et vous subissez automatiquement une complication, quel que soit le résultat de votre jet. Rien ne vous empêche d'ajouter de l'engagement tout en utilisant ce talent. Si vous obtenez des 10 sur ces dés d'engagement, ils viendront aggraver la complication engendrée par l'utilisation de ce talent.

RAGE DU SANG (KROGAN)

Niveau 1

Blessé, votre personnage peut entrer en frénésie et ignorer l'état sonné ainsi que tous les malus liés à ses blessures, jusqu'à la fin de la scène.

Un krogan "enragé" peut combattre quelle que soit la gravité de ses blessures, même amputé de ses quatre membres et en état de quasi mort cérébrale, il sera toujours capable de réflexes agressifs.

En situation de combat, si votre personnage a subi au moins une blessure légère, il peut décider de déclencher sa rage du sang. Dans cet état, vous ne subissez aucun malus lié à l'état de santé de votre personnage, il peut donc continuer à combattre normalement même s'il a reçu une blessure critique. De plus, il n'est plus affecté par l'état sonné.

Ce choix n'est pas à faire à la légère car tant qu'il est en rage du sang, votre personnage ne tient plus aucun compte de ses partenaires, n'est plus en mesure de suivre la moindre stratégie et ne prend plus aucune précaution face au danger, et ce, jusqu'à la fin de la scène, pour le meilleur et pour le pire ! Inutile de préciser que dans cet état, il est impossible d'utiliser vos dés de **Conciliation**.

Niveau 2

Lorsque vous cochez la case "Mort" de gauche, votre personnage peut se relever après 2 rounds et continuer à combattre en rage du sang !

Vous êtes un putain de krogan ! Tous vos organes vitaux sont présents en double, voir en triple exemplaire dans votre organisme. Lorsqu'un organe vital est touché, un autre prend le relais. Toutefois, tous les Krogans ne sont pas capables de se relever rapidement suite à une blessure critique. Vous, si !

Lorsque vous cochez vos blessures sur votre feuille de personnage, utilisez les cases situées sur la colonne de gauche de l'encadré "Blessures". Si par malheur, vous devez cochez la case "Mort", tout n'est pas perdu. En effet, votre personnage ne meurt pas mais tombe KO pour deux rounds. C'est le temps nécessaire pour que vos organes secondaires prennent le relais. Ces deux rounds passés, votre personnage peut se relever et combattre normalement. Il entre alors obligatoirement en rage du sang.

Dès lors, notez les blessures reçues en cochant les cases de la colonne de droite dans l'encadré "Blessures". Si vous cochez la case "Mort" dans cette colonne, votre personnage meurt… Pour de bon cette fois !

SENS PRATIQUE (QUARIEN)

Niveau 1

Lors d'un jet de débrouillardise, le premier 10 obtenu sur un dés d'engagement est ignoré.

La vie est rude à bord de la Flotte Nomade, les ressources sont rares, l'espace et l'intimité sont un luxe et l'équipement neuf est pratiquement inexistant. Par la force des choses, les Quariens sont devenus des experts de la survie et du bricolage. Ils n'ont pas leur pareil pour faire du neuf avec du vieux, ou pour trouver les ressources dont ils manquent cruellement.

Ce talent vise à encourager l'utilisation de dés d'engagements puisqu'il diminue fortement le risque de devoir faire face à une complication. Si vous obtenez un ou plusieurs 10 sur vos dés d'engagement lors d'un jet de débrouillardise, le premier 10 est ignoré, il ne provoque donc pas de complication et il n'est pas retiré de votre réserve.

Niveau 2

> Votre personnage peut réparer n'importe quel équipement dans l'urgence, quel que soit son état, mais cette réparation ne tiendra pas plus d'une scène.

Pour les Quariens, l'art de la réparation de fortune est une question de survie. Parfois, un bout de ruban adhésif ou de gomme tackante bien utilisé permet de se sortir d'un mauvais pas. Tous les Quariens pourront vous raconter d'innombrables histoires familiales dans lesquelles leur survie n'a tenue qu'à une réparation d'urgence réalisée avec trois bouts de ficelle. Même dans un contexte moins dramatique que la survie de son groupe, savoir réparer un objet rapidement est très pratique au quotidien, même si cette réparation est éphémère.

HYPERACTIVITÉ (GALARIEN)

Niveau 1

> Votre personnage récupère 1 dé d'engagement par heure de sommeil, avec un maximum de 2 dés par jour.

Les Galariens sont dotés d'un métabolisme particulièrement rapide et efficace qui leur permet d'être actifs et éveillés sur de longues périodes. Une heure de sommeil par jour est ainsi suffisante pour qu'un galarien soit en forme. S'il s'accorde une heure de sommeil supplémentaire, il retrouve une forme olympique ! Ceci étant, un galarien considère généralement que dormir autant est une perte de temps.

Niveau 2

> Pour la durée de la scène, tous les succès obtenus sur vos dés d'engagement lors d'un jet lié à l'Esprit ou la Dextérité sont doublés.

Les Galariens dorment peu et sont particulièrement actifs durant la journée. Dotés d'un métabolisme hyperactif, les autres espèces semblent léthargiques et lentes d'esprit à leurs yeux. Leur capacité de raisonnement et leur vivacité sont légendaires, mais lorsqu'ils focalisent leur attention sur une tâche, ils deviennent réellement redoutables.

SENS DE L'HONNEUR (TURIEN)

Niveau 1

> Votre personnage a un credo. Lorsque celui-ci s'applique directement, vous bénéficiez d'un dé d'engagement bonus (au choix).

Les Turiens ont un grand sens de l'honneur et suivent de nombreux principes qu'ils défendent avec ferveur. Nombreuses sont les espèces qui considèrent les Turiens comme trop rigides ou trop solennels, mais c'est ce qui fait la force de votre personnage, il en est convaincu. Lorsqu'il donne sa parole ou lorsqu'il s'engage à suivre un code de conduite, tous savent qu'il ne se reniera jamais. Notez que votre personnage ne défend pas forcément d'un principe noble, il existe bien entendu des hors-la-loi chez les Turiens, qui suivent leurs propres codes et disposent de leurs propres échelles de valeurs.

Lors de la création de votre personnage, vous devez choisir un credo. En cours d'aventure, il vous sera possible de le changer, mais pas sans avoir une très bonne raison, un turien n'est pas une girouette ! Par exemple, vous pouvez choisir comme credo : "défendre les opprimés", "ne jamais me laisser marcher sur les pieds", "ne jamais abandonner un coéquipier", "toujours achever un adversaire", etc. En cours de partie, si une situation pour laquelle votre credo peut s'appliquer se présente et que vous devez réaliser un jet, vous pouvez ajouter un dé d'engagement supplémentaire (au choix : Conciliation ou Pragmatisme), qui ne provient pas de votre réserve. Le meneur de jeu a le dernier mot pour juger du fait que votre credo peut s'appliquer ou non à la situation.

Niveau 2

> Jusqu'à la fin d'une scène d'action, les 10 obtenus sur un dé d'engagement ne provoquent pas de complication. De plus, leur perte est différée jusqu'à la fin de la scène.

C'est dans l'adversité que votre personnage donne le meilleur de lui-même. Sa rigueur et son sang froid naturel, la culture martiale de son peuple, son entraînement militaire, tout concourt à faire de votre personnage l'allié idéal lors d'un affrontement, d'une course-poursuite ou de toute autre situation extrême. Sous pression, votre personnage est concentré à l'extrême, il ne commettra pas d'impair et donnera tout ce qu'il a dans le ventre jusqu'à la fin de la crise.

Si votre personnage utilise ce talent et qu'il obtient un 10 sur un dé d'engagement, il ne subit aucune complication. Le dé n'est pas perdu immédiatement, il peut donc le remettre dans sa réserve comme s'il n'avait pas obtenu de 10. Par contre, dès que la scène d'action prend fin, il retire de sa réserve autant de dés que de 10 obtenus durant la scène et ressent alors le contrecoup de son engagement intense.ents biotiques

TALENTS BIOTIQUES

MAÎTRE DE L'ÉZO

Niveau 1

> Lors d'une action biotique, votre personnage peut utiliser ses dés d'engagement comme il le souhaite et même les mélanger.

Puiser un surcroît d'énergie lors de l'activation d'une aptitude biotique requiert de la concentration ou au contraire de déchainer sa rage, en fonction du type d'effet que l'on souhaite produire. Certains biotiques parviennent toutefois à passer outre ces contraintes et à charger n'importe quelle aptitude avec calme ou fureur, selon leur bon vouloir. Ils peuvent ainsi lancer une projection en toute sérénité ou utiliser la télékinésie en bandant tous les muscles de leur corps.

Lorsque vous chargez une aptitude biotique, vous pouvez utiliser n'importe quels dés d'engagement sans vous soucier du type d'effet que vous souhaitez produire. Vous pouvez également utiliser simultanément des dés de Conciliation et de Pragmatisme sur un même jet.

Niveau 2

> Votre personnage peut créer un effet qui affecte toutes les cibles dont la Vigueur est inférieure à son score en Biotique, dans un rayon de 3 mètres autour du centre de l'effet.

Cette aptitude est la marque des biotiques les plus puissants. Créer un effet qui affecte tout ce qui se trouve, ou presque, dans une aire d'effet de plusieurs mètres de diamètre constitue un avantage tactique majeur sur le champ de bataille, même si cela requiert un fort investissement de la part du biotique.

Ce talent a toutefois quelques limitations. Tout d'abord, il n'affecte que les cibles dont la Vigueur est inférieure au score en Biotique de votre personnage. Ensuite, il est éphémère, sauf s'il est maintenu ou rendu persistant grâce à l'achat du boost adéquat.

FRONDE

Niveau 1

> Lorsque vous utilisez la compétence kinésie sur votre personnage, l'action est une réussite automatique.

Votre personnage dispose d'une grande maîtrise de la kinésie et l'utilise régulièrement sur lui-même afin de se déplacer vers des positions élevées ou difficiles d'accès, de se projeter vers un ennemi ou au contraire de s'en éloigner rapidement. La force de l'habitude fait que de telles actions biotiques sont désormais aussi naturelles pour lui que de se déplacer en marchant.

Pour toutes les actions où vous souhaitez que votre personnage se déplace de manière raisonnable en utilisant la biotique, vous n'avez plus à lancer les dés. Toutefois, il est parfois nécessaire d'estimer la marge de réussite, afin de vérifier si votre personnage parvient à surmonter une difficulté particulière. Dans ce cas, réalisez un jet et ajoutez un succès à ceux obtenus sur vos dés.

Niveau 2

> Votre personnage peut se déplacer instantanément vers une position en vue, à moins de 100

mètres et en laissant une traînée bleue derrière lui.

Le déplacement biotique est devenu une seconde nature pour votre personnage, à tel point qu'il peut réaliser de véritables prouesses. Au prix d'un effort de concentration significatif, il peut se déplacer vers une position donnée avec une telle rapidité, que les observateurs ont l'impression qu'il s'est tout simplement téléporté ! La légère traînée bleue qu'il laisse derrière lui trahis toutefois le fait qu'il ne s'agit pas d'une téléportation, mais bien d'un déplacement biotique d'une rapidité extrême.

PROTECTEUR

Niveau 1

Vous disposez d'un nouveau boost (Stase) applicable à n'importe quelle cible : créer une armure de niveau 6 mais infliger un malus de 3.

Les biotiques sont en mesure de créer des armures très puissantes, mais qui ont l'inconvénient de gêner considérablement la cible dans ses mouvements. Ainsi, les biotiques utilisent généralement des armures moins protectrices mais qui ne génèrent aucune entrave pour ceux qui en bénéficie. Toutefois, il est des situations pour lesquelles ces armures très puissantes peuvent s'avérer utiles. Tout d'abord pour se protéger temporairement d'une menace majeure, telle qu'une explosion par exemple. Dans ce cas, avoir une chance de survivre prime devant le fait de rester libre de ses mouvements. Ensuite, ces armures peuvent être employées de manière contre-intuitive, en les utilisant pour protéger un adversaire et du même coup le paralyser. Les biotiques parlent alors de « Stase ».

Ce nouveau boost est considéré comme un boost de spécialité biotique.

Niveau 2

Crée autour de votre personnage un dôme de 5 mètres de diamètre qui offre une protection équivalente à une armure d'un niveau égal à 2 x votre score en Biotique et qui doit être maintenu.

Cette aptitude est la signature des plus puissants protecteurs biotiques, souvent d'origine Asari. Sur un champ de bataille, vos coéquipiers peuvent se réfugier sous votre dôme protecteur et attaquer leurs ennemis en toute sécurité. C'est un avantage considérable mais qui implique que vous consacriez toute votre concentration et toute votre énergie à maintenir cette protection active.

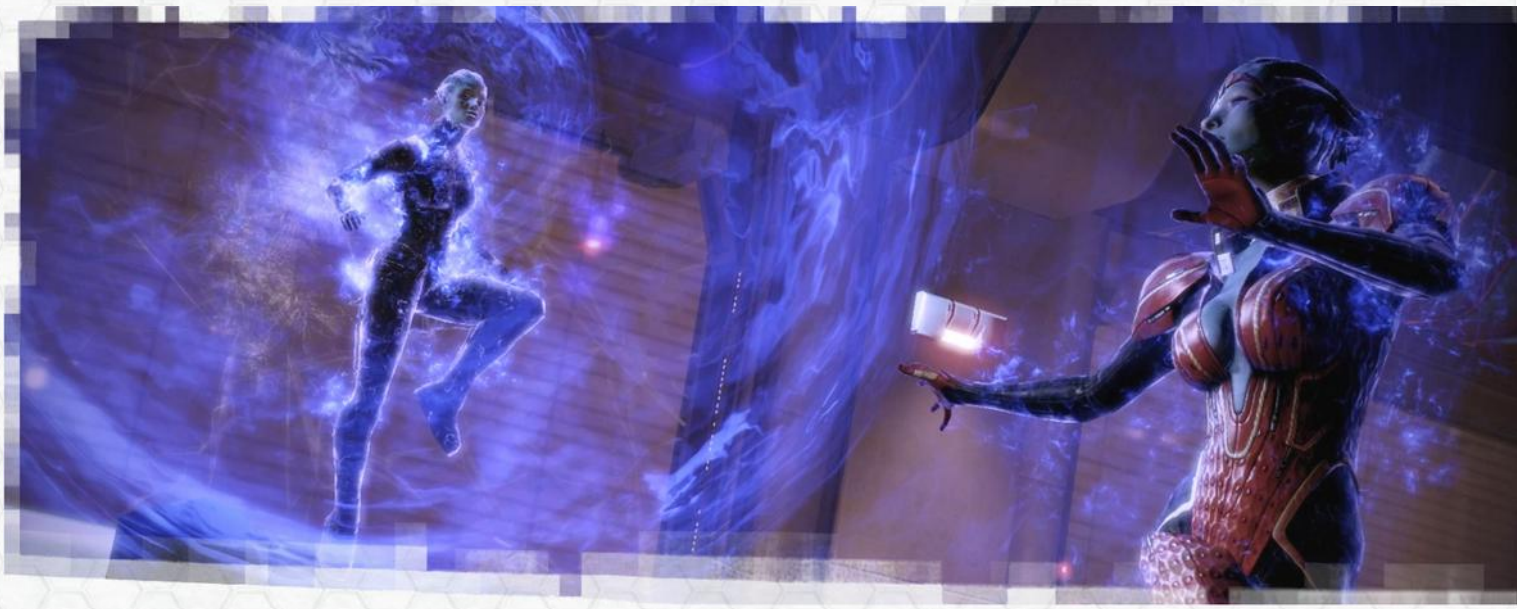
Un dôme doit forcément être maintenu pour perdurer. Le niveau de protection apporté est égal au double de votre score en biotique. Ainsi, si votre score est de 4, le dôme est équivalent à une armure de niveau 8. Dès lors, toutes les attaques provenant de l'extérieur du dôme voient leur niveau de blessure diminué de 8 avant d'être appliqué aux individus se trouvant à l'intérieur. Les attaques portées depuis l'intérieur du dôme vers l'extérieur ne subissent aucune modification.

MAÎTRISE DES CHARGES

Niveau 1

Lors d'une surcharge biotique, le premier 10 obtenu sur un dé d'engagement est ignoré.

Votre personnage est passé maître dans l'art de surcharger une aptitude biotique. Cela reste une action risquée, pour laquelle il se met physiquement en



danger, mais grâce à son entraînement le risque de subir un contrecoup est légèrement plus faible. De nombreux biotiques plus modérés considèrent que votre personnage joue avec sa santé, voir qu'il met sa vie en péril, mais c'est ainsi qu'il aime pratiquer la biotique, avec excès et pour un résultat souvent spectaculaire.

Niveau 2

> Sur un jet de Biotique, vous pouvez vous infliger une ou plusieurs blessures légères pour gagner autant de succès bonus que de blessures auto-infligées.

Cela requiert une sacré dose de volonté, mais il est possible pour un biotique de pousser son organisme au delà de ses limites et d'aller puiser dans ses réserves un surcroît de puissance brute qu'il convertit immédiatement en énergie biotique. Ainsi, lorsque la situation l'exige, votre personne est prêt à payer de sa personne pour déchaîner toute sa puissance, quitte à en subir les conséquences dans sa chair.

En utilisant ce talent, vous pouvez cocher autant de cases de blessure légère que vous le souhaitez et même aggraver le niveau de blessure si vous souhaitez cocher plus de cases que de cases disponibles à ce niveau de blessure. Chaque case cochée vous octroie un succès supplémentaire sur un jet de Biotique.

TALENTS PHYSIQUES

AS DE LA GÂCHETTE

Niveau 1

> Lors d'un jet d'attaque à l'arme à feu, chaque 1 obtenu sur vos dés diminue l'armure de la cible de 1 point.

Votre personnage est un virtuose dans l'art du maniement des armes à feu. Non seulement il connaît parfaitement son matériel, mais il est capable de détecter et d'exploiter les points faibles de l'armure de ses adversaires.

Niveau 2

> Votre personnage peut toucher deux fois une même cible ou deux cibles situées côte à côte avec le même jet d'armes à feu.

Avec une arme à feu entre les mains, votre personnage est capable de provoquer de véritables ravages à lui seul. Grâce à un effort de concentration intense, il est capable d'aligner deux tirs rapides et d'une grande précision au cours d'un même round. Il peut ainsi infliger des dégâts à deux reprises à la même cible ou à deux cibles très proches. Vous pouvez activer ce talent quand vous le désirez, avant ou après avoir réalisé votre jet d'attaque.

ART MARTIAL

Niveau 1

> Lors d'une attaque au corps-à-corps, vous pouvez utiliser au choix l'attribut Vigueur ou Dextérité. De plus vous pouvez ajouter librement et mixer des dés de Conciliation et de Pragmatisme.

Lorsqu'il s'agit de combattre au corps-à-corps, la plupart des individus se contentent d'aligner les bourre-pifs en comptant uniquement sur leurs muscles pour infliger le maximum de dégâts. Votre personnage a une approche plus subtile du combat et a bénéficié d'un entraînement aux arts martiaux. Qu'il s'agisse de combattre à mains nues ou avec un sabre, il sait parfaitement où frapper et comment le faire pour briser son adversaire, grâce à un mélange subtil d'adresse et de puissance.

Grâce à ce talent, vous pouvez non seulement choisir d'utiliser des dés de Conciliation ou de Pragmatisme lors d'une attaque au corps-à-corps, mais vous pouvez également les mélanger lors d'un jet de dés.

Niveau 2

> Jusqu'à la fin de la scène, si vous infligez une blessure lors d'une attaque au corps-à-corps à un adversaire d'un niveau inférieur à celui de votre personnage, l'adversaire est mis hors de combat.

Même sans arme en main, votre personnage est capable de faire face à ses adversaires de façon admirable, car son corps est une arme ! Il ne frappe pas forcément pour tuer, mais pour incapaciter son adversaire, le mettre en fuite ou l'assommer. Des combattants mal entraînés ont peu de chances de s'en sortir si votre personnage parvient à les approcher.

Ce talent n'a pas d'effet sur les adversaires synthétiques (drones, mécas, geth, etc.). Votre personnage doit parvenir à infliger une blessure, quelle qu'elle soit, pour mettre l'adversaire hors de combat. Le meneur de jeu est encouragé à ne pas considérer systématiquement les cibles touchées comme mortes, sauf si celles-ci étaient déjà sérieusement blessées ou si le coup porté est particulièrement puissant. Un coup violent porté à la gorge ou un genoux cassé est suffisant pour mettre un adversaire hors combat durant plusieurs rounds par exemple.

RÉFLEXES RAPIDES

Niveau 1

> Si vous n'avez pas encore agit durant ce tour, vous pouvez reprendre la main au meneur de jeu à tout moment pour réaliser votre action. Vous devez ensuite lui rendre la main.

Votre personnage est vif comme l'éclair et constamment à l'affût. Il peut ainsi prendre de vitesse la plupart des adversaires, même lors d'une embuscade et ainsi agir avant eux. Agir en premier permet souvent de se sortir d'un mauvais pas, de prendre l'ascendant sur l'adversaire ou de gagner un avantage tactique.

Ce talent permet de reprendre la main au meneur de jeu afin d'obtenir un avantage tactique face à vos adversaires, mais rien ne vous empêche de l'utiliser pour voler le tour de l'un de vos coéquipiers ! Lorsque vous utilisez ce talent, vous pouvez prendre la main et réaliser votre action comme si vous aviez été désigné normalement. Par contre, vous ne pouvez pas désigner le prochain intervenant à jouer, vous devez obligatoirement rendre la main à l'intervenant que vous avez interrompu.

Niveau 2

> Votre personnage peut esquiver automatiquement une attaque, de quelque nature qu'elle soit, pour peu que l'attaquant soit en vue.

S'il voit son adversaire, votre personnage est capable d'anticiper ses actions et de prendre instantanément les bonnes décisions pour sauver sa peau. Etre capable d'éviter une balle ou d'être transpercé par plusieurs centimètres d'alliage monomoléculaire est une aptitude que vous envie de nombreux combattants. Mais qu'on ne s'y trompe pas : certes, vous bénéficiez de prédispositions physiques appréciables, mais celles-ci ne seraient rien sans un entraînement acharné et une volonté de fer.

TALENTS MENTAUX

ÉRUDIT

Niveau 1

> Lors d'un jet de connaissance, le premier 10 obtenu sur un dé d'engagement est ignoré.

Votre personnage dispose de connaissances proprement encyclopédiques. Armé d'une culture générale prodigieuse, il semble pouvoir répondre à l'importe quelle question. Lorsqu'il évoque ses sujets de prédilection, il est tout simplement intarissable.

Ce talent vise à encourager l'utilisation de dés d'engagements puisqu'il diminue fortement le risque de devoir faire face à une complication. Si vous obtenez un ou plusieurs 10 sur vos dés d'engagement lors d'un jet de connaissance, le premier 10 est ignoré, il ne provoque donc pas de complication et il n'est pas retiré de votre réserve.

Niveau 2

Le niveau 2 de ce talent n'a pas encore été défini.

FIN LIMIER

Niveau 1

> Lorsque votre personnage quitte un lieu sur lequel il menait une enquête, il est averti par le meneur de jeu s'il a raté un indice important.

Votre personnage est un enquêteur chevronné, il a inspecté des centaines de scène de crime, passé au peigne fin un nombre incalculable d'entrepôts, de lieux publics ou de domiciles et il a fini par se forger un sixième sens. Certains appellent cela l'instinct ou le flair, toujours est-il que vous sentez lorsque vous avez raté quelque chose d'important, votre sixième sens vous titille, il vous invite à inspecter de nouveau les lieux pour en avoir le cœur net.

Niveau 2

> En s'appuyant sur les informations qu'il a pu récolter, votre personnage peut obtenir en quelques heures la position et la situation d'une personne ou d'un indice qu'il recherche.

Votre personnage dispose de relations dans la police, les services de renseignement, la pègre ou les gangs locaux. Il sait comment activer ses contacts et retrouver un individu ou au moins un indice important lui permettant de remonter une piste délicate ou de relancer une enquête au point mort.

Lorsque vous activez ce talent, vous pouvez demander au meneur de jeu un indice vous conduisant à votre objectif. Cet indice sera révélé à votre personnage au travers d'un PNJ, d'un mail reçu sur son Omnitech, etc. Le meneur de jeu à toute liberté pour choisir l'indice révélé, mais celui-ci doit toutefois vous permettre d'avancer dans l'intrigue, voir de la débloquer.

TOUCHE À TOUT

Niveau 1

> Suite à un échec sur un jet de dés, vous pouvez tenter à nouveau gratuitement mais en ajoutant au minimum un dé d'engagement à votre jet initial.

Votre personnage dispose d'innombrables 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 lui. Il ne parvient pas forcément à réussir tout ce qu'il entreprend du premier coup, mais il est persévérant et il apprend vite.

En utilisant ce talent, si vous échouez sur un jet de dés vous pouvez retenter votre chance sans avoir besoin de sacrifier un dé d'engagement. Par contre, vous devez impérativement ajouter un dé d'engagement à votre groupement de dés initial. Vous pouvez retenter votre chance tant qu'il vous reste des dés d'engagement à ajouter.

Niveau 2

> Pour la durée de la scène, votre personnage gagne la spécialité de son choix (sauf Connaissance et spécialités biotiques) au niveau du score d'engagement qu'il a utilisé pour activer ce talent (jusqu'à un maximum de +3).

Votre personnage dispose d'une capacité d'adaptation hors du commun. Il est en mesure de réaliser de véritables prouesses dans n'importe quel domaine pour peu qu'il s'en donne la peine.

Si votre personnage sacrifie un dé de **Pragmatisme** pour activer ce talent, il gagne une spécialité d'un niveau égal à son score en **Pragmatisme**. Si ce score est de 2 par exemple, vous gagnez une spécialité d'un niveau +2. En utilisant ce talent, vous pouvez acheter une spécialité pour une compétence qui n'est pas au niveau 4. Dans ce cas, ajoutez votre bonus de spécialité au score de la compétence, comme vous ne feriez normalement.

TALENTS SOCIAUX

CONTACTS

Niveau 1

> Diminue toute résistance sociale d'autant de points que la différence de niveau entre la cible et votre personnage. Cela peut rendre la cible hostile !

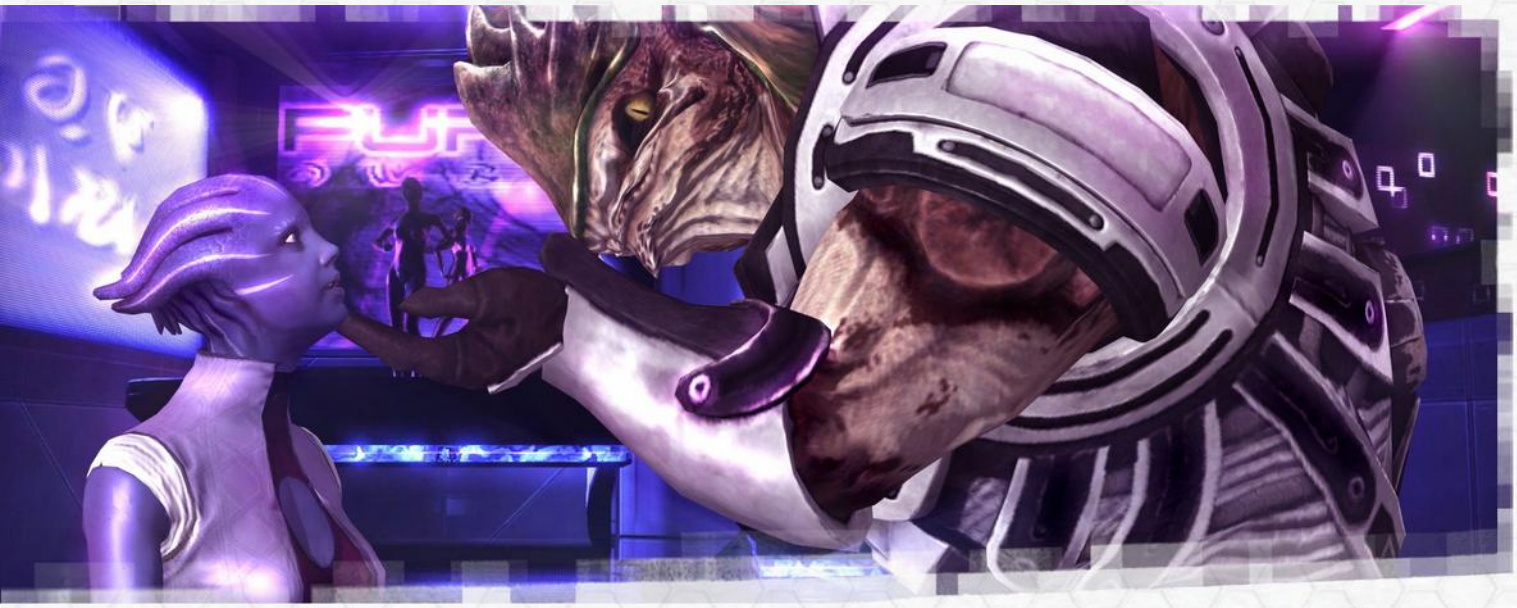
Votre personnage sait mettre les gens à l'aise ou au contraire imposer son charisme. Toujours est-il qu'il parvient facilement à prendre le dessus sur ses interlocuteurs lors d'une joute verbale, mais cela n'est pas forcément du goût de ces derniers. Une cible qui se sent écrasée par votre présence peut se sentir mal à l'aise, voir devenir hostile et se fermer totalement à la discussion. Il convient donc de faire preuve de doigté si vous ne voulez pas que ce talent se retourne contre vous !

Exemple d'utilisation : si votre personnage est de niveau 4 (niveau supérieur) et que votre cible est de niveau 3 (niveau commun), la difficulté lors d'un jet social envers cette cible est diminuée de 1.

Niveau 2

> Une connaissance de votre personnage peut lui rendre un service, mais elle ne fera rien qui pourrait lui nuire.

Votre personnage dispose d'un large réseau d'amis, d'alliés et de connaissances en tout genre. Il peut compter sur ses contacts pour lui rendre service, mais ces derniers ne prendront aucun risque pour l'aider, à la différence du talent Emprise au niveau 2.



Par contre, un contact qu'il aura sollicité ne deviendra pas hostile et sera prêt à aider de nouveau votre personnage en fait la demande.

EMPRISE

Niveau 1

> Vous connaissez la difficulté de tous les jets d'influence.

Votre personnage a développé la capacité de rapidement jauger ses interlocuteurs. Quelques mots échangés lui suffisent pour savoir s'il est face à quelqu'un de crédule ou de particulièrement retors. Cela lui permet d'ajuster au mieux ses talents de manipulateur afin d'éviter de prendre des risques inutiles ou au contraire de sous-estimer sa cible.

A chaque fois que vous réalisez un jet d'influence, le meneur de jeu doit vous indiquer le niveau de difficulté.

Niveau 2

> Votre personnage force un PNJ de niveau inférieur au sien à lui rendre un service, quoi qu'il lui en coûte. La cible devient automatiquement hostile et n'aidera plus jamais votre personnage.

Votre personnage sait comment imposer sa volonté sur les autres, quitte à se faire des ennemis. Ce qui compte, c'est le résultat. Il n'hésite pas à menacer, faire chanter ou terroriser un individu afin que celui-ci coopère. Sa proie est alors contrainte d'obéir, même si cela risque d'entraîner de graves conséquences pour elle. Elle n'agira pas de gaitée de coeur et se montrera hostile envers votre personnage, mais le travail sera fait, car votre cible craindra plus votre courroux que les éventuelles conséquences de ses actes.

XÉNO-EMPATHIE

Niveau 1

Pré-requis : disposer de 3 spécialités d'empathie.

> Vous disposez d'une spécialité de niveau 1 pour l'ensemble des espèces connues et organiques.

Votre personnage côtoie régulièrement des individus provenant des quatre coins de la galaxie. Il a fini par découvrir une forme de constante dans le comportement des espèces galactiques, aussi variées soient-elles. Cela lui permet de mieux comprendre les émotions et les motivations de nombreuses espèces, même s'il n'a eu que peu de contacts avec celles-ci.

Ce talent ne s'applique qu'aux espèces connues, à savoir : Asari, Butarien, Drell, Elcor, Galarien, Hanari, Humain, Krogan, Quarien, Turien, Volus, Vortcha et Yagh. Si d'aventure votre personnage venait à rencontrer une espèce totalement inconnue, il ne pourrait bénéficier de cet avantage.

Niveau 2

Le niveau 2 de ce talent n'a pas encore été défini.

MENEUR D'HOMMES

Niveau 1

> Lors d'un combat, les coéquipiers situés à moins d'un mètre de votre personnage jouent leurs actions lorsque vous êtes només pour agir, sans que le meneur de jeu ne puisse intervenir.

Votre personnage sait diriger une attaque et organiser ses troupes. Lorsqu'il donne un ordre pour mener une action coordonnée, celle-ci est toujours rondement menée, pour peu que ses coéquipiers se trouvent à proximité afin que la sinergie du groupe fonctionne à son plein potentiel.

Lorsque vous utilisez ce talent et que vous êtes només pour agir durant un round, votre personnage et tous ceux situés à moins d'un mètre de celui-ci peuvent agir dans l'ordre de leur choix, sans que le meneur de jeu ne puisse les interrompre. Ainsi, tant que ce groupe de personnages n'a pas terminé ses actions, le meneur de jeu ne peut pas prendre la main en utilisant ses points de menace.

Note : dans la version actuelle des règles, nous n'avons pas précisé le fonctionnement des points de menace. Ce talent n'est donc pas applicable pour le moment.

Niveau 2

> Vous créez un pool de dés neutres dans lequel les autres joueurs peuvent piocher, ce pool contient autant de dés que votre score en Commandement ou en Expression.

Dans les moments difficiles, un vrai leader sait motiver ses troupes, les galvaniser afin qu'elles donnent le meilleur d'elles-mêmes, qu'elles affrontent l'adversité avec courage et fierté. Grâce à un discours enflammé, un cri de guerre rageur ou des encouragements personnalisés, votre personnage aide ses coéquipier à se surpasser.

Lorsque vous utilisez ce talent, placez au centre de la table autant de dés neutres que votre score en Commandement ou en Expression, suivant la spécialité qui correspond le mieux à votre personnage et à la manière dont il motive ses troupes. Ainsi, si vous avez un score de +2 en Commandement, placez 6 dés au centre de la table : 4 (votre score en Influence) +2 (votre spécialité Commandement). Dès lors, les joueurs qui le désirent peuvent piocher un ou plusieurs dés dans ce pool afin de les aider à réa-

liser une action. Les dés puisés dans cette réserve sont défaussés après avoir été utilisés. La réserve s'épuise donc au fur et à mesure que l'on y pioche des dés. Vous ne pouvez pas y piocher de dés, seuls les autres membres de votre groupe y ont accès.

TALENTS TECHNIQUES

CAMOUFLAGE

Niveau 1

> Votre personnage peut utiliser un camouflage optique qui le rend pratiquement invisible jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il porte ou subisse une attaque ou un choc. Un observateur subit un malus de 3 pour vous repérer.

Grâce à un module de camouflage optique intégré dans son armure, le corps de votre personnage devient translucide et laisse passer la lumière mais en la déformant toutefois légèrement. Un observateur attentif peut repérer les déformations optiques engendrées par ce camouflage, il est donc important de savoir évoluer en adoptant les meilleures postures, en se positionnant judicieusement par rapport aux observateurs, en connaissant les pièges que représentent certaines sources de lumière, etc. Votre personnage a bénéficié d'un entraînement spécifique dans ce but.

Un camouflage optique ne masque pas la chaleur corporelle et n'empêche pas d'être repéré par un système de détection de présence. Par ailleurs, les modules de camouflage sont très sensibles aux chocs. Si votre personnage reçoit un choc important, les modules optiques se désynchronisent, provoquant la désactivation du camouflage. Porter une attaque physique ou tirer avec une arme à feu est suffisant pour désynchroniser ces modules et perdre le bénéfice de votre camouflage.

En terme de règles, un observateur qui tente de repérer votre personnage doit affronter une difficulté augmentée de 3. Si le camouflage est désactivé, il ne peut être réactivé qu'à l'issue de la scène.

Niveau 2

> Quoi qu'il arrive, le camouflage de votre personnage reste actif jusqu'à la fin de la scène, même s'il porte ou subit une attaque.

Votre personnage dispose d'un tel niveau de maitrise de son équipement qu'il est en mesure de réaliser de véritables prouesses. Grâce à des ajustements manuels de la synchronisation des modules optiques en temps réel et une aptitude à dévier les impacts reçus ou provoqués, votre personnage parvient à conserver son camouflage actif quoi qu'il arrive jusqu'à la fin de la scène. Cela requiert toutefois une concentration extrême et une sacrée dose d'engagement !

NEUROMNITECH

Niveau 1

> Votre personnage peut utiliser son Omnitech uniquement par la pensée, en toute discrétion.

Dans certaines situations, l'interface holographique d'un Omnitech peut s'avérer trop voyante ou trop contraignante à utiliser lorsque l'on a les mains occupées à autre chose. Pour palier à ce problème, certains ingénieurs se font implanter une puce de contrôle reliée au cortex préfrontal qui leur permet d'utiliser leur Omnitech uniquement par la pensée et d'avoir un retour visuel en surimpression de leur vision naturelle.

Niveau 2

> Votre personnage peut retourner instantanément un drone IV ennemi (d'un niveau inférieur au vôtre) contre ses alliés jusqu'à la fin de la scène.

Prendre le contrôle d'une IV de combat est une tâche difficile, surtout si celle-ci est complexe et dispose de nombreux pare-feu et autres mécanismes de protection. Par contre, inverser sa programmation pour la retourner contre ses alliés est étonamment simple pour votre personnage. En pratique, vous n'avez aucun contrôle sur cette IV car vous ne l'avez pas réellement piratée, vous vous êtes contenté d'exploiter quelques failles classiques dans son système de ciblage. Mais au coeur d'un combat, cela est bien suffisant pour retourner la situation à votre avantage.

SYSTÈME DE RÉSOLUTION

Pour jouer à Mass Effect : Nouvelle Ère, vous aurez besoin de dés à 10 faces de trois couleurs différentes :

Des dés verts, nommés “dés **Neutres**”.

Des dés bleus, nommés ”dés de **Conciliation**”.

Des dés rouges, nommés ”dés de **Pragmatisme**”.

Vous pouvez choisir d’autres couleurs si vous le souhaitez, l’essentiel étant de vous accorder sur la signification de chaque dé : **Neutre**, **Conciliation** ou Pragmatisme.

Certains dés sont numérotés de 1 à 10 et d’autres de 0 à 9. Sur ces derniers, le “0” doit être considéré comme étant un “10”.

RÉSOUDRE UNE ACTION

Lorsque votre personnage réalise certains types actions, vous devez lancer les dés afin d’en déterminer l’issue. Il est nécessaire de lancer les dés lorsque votre personnage entreprend une action dont la réussite ou l’échec présente un intérêt narratif, que ce soit pour faire avancer l’intrigue, mettre votre personnage en valeur, faire face à une difficulté, générer de la tension ou provoquer un rebondissement ou une complication. Lancer les dés pour résoudre une action dont les répercussions sur l’histoire sont insignifiantes est inutile. La plupart du temps, c’est le meneur de jeu qui vous indiquera si vous devez ou non réaliser un jet pour mener à bien une action. Mais vous pouvez également demander à réaliser un jet si le meneur de jeu ne l’a pas proposé alors que vous estimez que cela présente un intérêt pour la narration.

A titre d’exemple, il est inutile de lancer les dés lors d’une conversation sans enjeu, pour conduire un véhicule dans des conditions normales (sauf si votre personnage ne sait pas conduire du tout !), pour sauter par dessus un petit muret ou pour réaliser une recherche basique sur l’extranet. Par contre, il est nécessaire de lancer les dés si votre personnage tente de convaincre un interlocuteur, s’il conduit une navette à vive allure en slalomant entre des bâtiments, s’il tente de sauter du toit d’un bâtiment à un autre ou s’il est à la recherche d’une information enfuie dans les profondeurs de l’extranet.

ATTRIBUT ET COMPÉTENCE

Lorsque vous devez réaliser un lancé de dés pour déterminer l’issue d’une action, le Meneur de Jeu commence par définir l'attribut et la Compétence qui illustrent au mieux l’action entreprise par votre personnage. L’Attribut représente la capacité naturelle que votre personnage va devoir utiliser pour réussir son action : son Esprit, son Charisme, sa Perception, sa Vigueur, sa Dextérité ou son don pour la Biotique. La Compétence représente quant à elle le talent particulier qu’il va mettre en oeuvre pour atteindre son objectif. Les Attributs et Compétences sont présentés en détail en page 19 et suivantes.

TYPES D’ACTIONS

Une action pour laquelle il n’est pas nécessaire de lancer les dés est appelée “**action simple**”. Une action pour laquelle il est nécessaire de lancer les dés est appelée “**action complexe**”.

> Exemple
>
> Damon da Costa, aux commandes d’une navette civile, effectue une série de virages serrés à grande vitesse entre les tours d’Illium afin de semer ses poursuivants. Cette action requiert, outre une bonne dose de sang froid (ou d’inconscience, c’est selon) une grande Dextérité et un talent particulier pour le Pilotage ! Morgan, qui incarne Damon, doit donc réaliser un jet de Pilotage sur Dextérité.

GROUPEMENT DE DÉS

Dans le système de Mass Effect : Nouvelle Ère, le nombre de dés à lancer n’est pas fixe, il dépend de l’action à réaliser et des caractéristiques de votre personnage. Cet ensemble variable de dés est appelé “groupement de dés”, il est composé d’un nombre de dés **Neutres** égal au score dans l'attribut que vous utilisez. Le groupement de dés peut également contenir des dés de Pragmatisme ou de **Conciliation**, comme nous le verrons plus tard.

> Exemple
>
> Damon da Costa a un score de 4 en Dextérité. Morgan dispose donc de 4 dés **Neutres** dans son groupement de dés pour déterminer si Damon ne finira pas sa course en s’écrasant contre l’une des tours de la corporation Dantius.

SEUIL DE RÉUSSITE

Le seuil de réussite est la valeur à ne pas dépasser sur un dé afin d’obtenir un succès; ce seuil est égal à votre score dans la Compétence utilisée. Si vous disposez dans cette Compétence d’une Spécialité appropriée pour l’action réalisée, vous pouvez ajouter votre bonus de Spécialité au score de Compétence et augmenter ainsi votre seuil de réussite. Le

ACTION SANS DIFFICULTÉ

Pour réaliser une action qui ne présente pas de difficulté particulière, il n'est pas nécessaire de lancer les dés. Toutefois, dans certaines situations, il peut être intéressant de connaître le degré de réussite de cette action : votre personnage a-t-il réussi de justesse ou de manière éclatante ? Dans ce cas, le meneur de jeu vous demandera de réaliser un jet et il ajoutera aux succès que vous obtenez, un succès automatique. L'action ne peut donc pas échouer et il est possible d'en déterminer le degré de réussite.

Meneur de Jeu vous indiquera uniquement la Compétence à utiliser et non la Spécialité. C'est à vous d'indiquer au Meneur de Jeu que vous disposez d'une spécialité adaptée à l'action entreprise, afin d'obtenir son approbation pour ajouter le bonus associé à votre Compétence.

> Exemple
>
> Damon da Costa a un score de 4 en Pilotage et dispose en outre d'une Spécialité "véhicule" au niveau +2, qui peut s'appliquer au pilotage d'une navette soumise à la gravité. Son seuil de réussite est donc de 4 + 2 = 6. Si la séduisante Feylin Adamas avait été aux commandes, son score de 3 en pilotage aurait constitué à lui seul (en l'absence de Spécialité) le seuil de réussite.

SUCCÈS

Une fois le groupement de dés formé et le seuil déterminé, il ne vous reste plus qu'à lancer les dés et à examiner les résultats obtenus pour comptabiliser vos succès. Chaque dé affichant un score inférieur ou égal au seuil de réussite est un succès. Chaque dé affichant un score strictement supérieur au seuil de réussite est un échec.

Exemple : Morgan lance ses 4 dés **Neutres** correspondants au score de Dextérité de da Costa. Les dés affichent les valeurs suivantes : 4,8,6 et 1. Le seuil de réussite étant de 6 (4 pour le score en Pilotage + 2 pour la spécialité "Véhicule"), Morgan obtient 3 succès : 4, 6 et 1. Le 8 constitue un échec.

DIFFICULTÉ

La difficulté, chiffrée de 0 à 5, est retranchée du nombre de succès que vous avez obtenus suite à votre lancé. Le MJ ne vous annonce pas la difficulté à l'avance, sauf si votre personnage peut facilement l'estimer. Par exemple, votre personnage peut facilement estimer la difficulté d'un saut en fonction de la distance à franchir. Dans ce cas, le MJ peut vous annoncer la difficulté. Par contre si votre personnage souhaite pirater un système ou intimider quelqu'un, il lui est difficile, voire impossible, de connaître précisément la difficulté de cette action. Dans ce cas, le MJ ne vous révèlera la difficulté qu'une fois le jet réalisé. Vous comprendrez mieux l'intérêt de ne pas annoncer la difficulté avant de lancer les dés au chapitre suivant : "Dés d'engagement".

La valeur de la difficulté peut s'exprimer de la manière suivante :

Difficulté 0 : action normale ;

Difficulté 1 : action malaisé ;

Difficulté 2 : action difficile ;

Difficulté 3 : action très difficile ;

Difficulté 4 : action pratiquement impossible ;

Difficulté 5 : par la déesse ! Personne ne peut réussir une telle action !

Afin d'éviter toute suspicion de triche de la part du MJ lorsque celui-ci vous demande de réaliser un jet, il cache dans sa main un nombre de dés égal à la difficulté du jet et tend son poing dans votre direction. Une fois votre jet réalisé, le MJ ouvre sa main afin de vous révéler le nombre de dés présents et donc, la difficulté. Outre le fait d'éviter la triche, cette technique permet également d'installer une tension intéressante lorsque vous réalisez une action cruciale pour la suite de l'aventure.

MALUS

Dans certains cas, un malus peut être appliqué à vos jet. C'est notamment le cas lorsque votre personnage commence à être sérieusement blessé. Le malus, chiffré de 1 à 3, se retranche du nombre de succès que vous avez obtenus.

RÉUSSITE

Les Succès restants après l'application de la difficulté et de l'éventuel malus sont appelés "Succès Nets". Dès lors que vous obtenez au moins 1 succès net, votre action est une réussite. Un seul succès net constitue une réussite ordinaire, c'est à dire que vous parvenez à atteindre votre objectif, mais pas de manière éclatante ou spectaculaire et sans dépasser votre intention initiale.

> Exemple
>
> Alors que Morgan réalise son jet de Pilotage, le MJ tend son poing fermé dans sa direction. Morgan obtient brillamment 3 succès et exulte en lisant le résultat affiché sur les dés. Toutefois, Morgan revient vite à la raison et observe

fébrilement le poing du MJ s'ouvrir et révéler la présence de 2 dés au creux de sa main. Le MJ avait estimé que de telles acrobaties étaient difficiles à réaliser et avait donc cachés 2 dés dans sa main. 3 succès obtenus auxquels on retranche une difficulté de 2, il reste 1 succès net à Morgan. Ouf, c'est passé de justesse !

SUCCÈS BONUS

Si vous obtenez plus de 1 succès net, chaque succès supplémentaire vous octroie un "Succès bonus", que vous pouvez dépenser afin d'acheter des effets additionnels pour rendre votre réussite plus complète, plus puissante, plus rapide ou d'atteindre simultanément un objectif secondaire mineur. Référez-vous au chapitre "Utiliser ses succès bonus" (page 42) afin d'en savoir d'avantage sur ce qu'il est possible d'accomplir grâce à vos succès bonus.

EXEMPLE COMPLET

LLor'Issah, ingénieure quarienne et experte incontestée en technologie, veut réparer un terminal contenant des informations vitales mais qui a été criblé de balles. Pour cela, le MJ demande un jet de Débrouillardise sur Esprit.

LLor a un score de 5 en Esprit. Camille, qui incarne Llor, dispose donc de 5 dés **Neutres** dans son groupement de dés pour réaliser ce jet. Llor a un score de 4 en Débrouillardise et une spécialité "Bricolage" à +3, son seuil de réussite est donc de 7. Camille lance les dés et obtient les résultats suivants : 2 10 8 7 3, ce qui lui fait 3 succès.

Le MJ a considéré que l'action était très difficile, ainsi lorsqu'il ouvre la main pour révéler la difficulté, Camille constate avec amertume la présence de 3 dés. Retranchés à ses 3 succès, il ne reste malheureusement aucun succès net. L'action est un échec... Llor a beau y mettre tout son coeur, ces terminaux sont définitivement bons pour la casse. L'équipe va devoir trouver une autre solution pour obtenir des informations. A moins que...

RÉSUMÉ

1. Décrivez l'action que vous souhaitez réaliser.
2. Le MJ détermine l'attribut et la Compétence à utiliser.
3. Lancez autant de dés Neutres que votre score dans l'attribut annoncé par le MJ.
4. Comptez le nombre de dés qui affichent un score inférieur ou égal à votre score dans la Compétence annoncée par le MJ. Si vous avez une Spécialité qui s'applique pour cette action, ajoutez votre bonus de Spécialité à votre score en Compétence.
5. Retranchez la difficulté présentée par le MJ au nombre de Succès obtenus.
6. Si vous souffrez d'un malus, retranchez le du nombre de Succès obtenus.
7. S'il vous reste au moins un succès, vous avez réussi l'action !
8. Si vous avez plus de 1 succès, chaque succès supplémentaire vous octroie un succès bonus.

DÉS D'ENGAGEMENT

Vous disposez de plusieurs dés d'engagement vous permettant d'améliorer les capacités de votre personnage lors de la résolution d'une action. Il existe deux types de dés d'engagement :

Les dés de **Conciliation** (dés bleus) : ils sont utilisables lorsque votre personnage se concentre, agit prudemment, tente d'éviter les dégâts collatéraux, adopte une attitude conciliante, fait preuve de finesse, d'altruisme, de vertu, etc.

Les dés de Pragmatisme (dés rouges) : ils sont utilisables lorsque votre personnage prend des risques, se moque des conséquences, contourne les règles ou les usages, agit de manière égoïste, brutale ou impulsive, etc.

RÉSERVE

Au début de chaque séance, disposez devant vous autant de dés bleus que votre score en **Conciliation** et autant de dés rouges que votre score en Pragmatisme. Ces dés constituent votre réserve, dans laquelle vous allez pouvoir piocher pour tenter d'améliorer le résultat de vos actions. Le nombre de dés de votre réserve peut varier au cours de la partie, veillez donc à ne pas les mélanger avec les dés des autres joueurs.

Exemple

Camille et son groupe débutent une nouvelle séance de jeu. LLor'Issah, son personnage d'ingénieure quarienne, a un score de 1 en Pragmatisme et de 4 en **Conciliation**. Camille sort donc de son sac un dé rouge et quatre dés bleus, qui sont disposés à proximité de sa feuille de personnage, afin de ne pas les mélanger avec ceux de ses camarades.

UTILISATION

A tout moment, vous pouvez ajouter un ou plusieurs dés d'engagement à votre groupement de dés. Il y a

toutefois trois limitations :

1. Il n'est pas possible de lancer simultanément des dés de **Conciliation** et de Pragmatisme pour résoudre une action. Votre personnage agit soit de manière pragmatique, soit de manière conciliante, il n'est pas possible d'être à la fois pragmatique et conciliant au cours d'une même action.
2. Vous devez justifier l'utilisation de ces dés en décrivant en quoi l'action de votre personnage est particulièrement conciliante ou pragmatique. Le Meneur de Jeu peut refuser l'utilisation de dés d'engagement s'il considère que votre description n'est pas en accord avec la Réserve utilisée ou si votre description n'explique pas clairement comment votre personnage s'implique dans cette action plus qu'à son habitude.
3. Vous pouvez utiliser autant de dés d'engagement que vous le souhaitez, mais sans dépasser le nombre de dés présents dans la Réserve choisie (**Conciliation** ou Pragmatisme).

Certaines actions ne sont pas compatibles avec l'utilisation de dés d'engagement, les jets de Connaissance par exemple. Si votre personnage ne connaît pas quelque chose, il peut se concentrer ou s'énerver tant qu'il le souhaite, cela ne l'aidera pas à savoir ce qu'il ne sait pas !

Les dés d'engagement que vous utilisez ne sont pas perdus, ils retournent dans votre Réserve une fois l'action résolue, sauf s'ils affichent un "10" (voir paragraphe suivant).

Exemple

MJ : tu reçois un message de LLor'Issah. Elle a atteint la salle des serveurs mais elle va avoir besoin de ton aide pour sortir du bâtiment.

Morgan : OK, je vais l'aider.

MJ : le bâtiment se trouve de l'autre côté d'une esplanade couverte de navettes et véhicules de service et d'autant de soldats en patrouille.

Morgan: Sans camouflage optique ca va être chaud... Damon va s'avancer lentement et avec prudence, utilisant tous les couverts pour se cacher. Il surveille la ronde des soldats pour éviter de les croiser et prend tout le temps nécessaire pour ne pas se faire repérer. J'utilise deux dés de **Conciliation**.

MJ : OK, ça me parait bien. Fait moi un jet d'Habileté sur Dextérité.

Morgan : J'ai une spécialité "Discrétion", je peux l'utiliser ?

MJ : Bien sur !

Morgan : Super ! Alors... 4 en Habileté, plus 2 grâce à ma spécialité Discrétion, ca me fait un seuil de 6. Damon a 4 en Dextérité. Je lance donc 4 dés verts et 2 dés bleus de **Conciliation**, c'est bien ca ?

MJ : Tout à fait !

Morgan lance ses dés et obtient 2, 8, 6 et 10 sur ses dés verts et 3 et 9 sur ses dés bleus, ce qui lui confère 3 succès (2, 6 et 3). Le MJ ouvre la main, découvrant les 2 dés qu'il avait caché. Il ne reste donc qu'un seul succès net. Tout juste ! Heureusement que Morgan a utilisé ses dés de **Conciliation**. Par chance, il n'y a pas eu de 10 sur les dés d'Engagement, Morgan remet donc ses dés bleus dans sa réserve.

RÉSULTATS ET COMPLICATIONS

Les dés d'engagement permettent de réussir plus facilement une action lorsque la difficulté augmente, mais cela à un prix. Ces dés fonctionnent de la même façon que les dés **Neutres**, sauf s'ils affichent un « 10 ». Dans ce cas, ils induisent une complication pour votre personnage, qui dépend du type de dé d'engagement utilisé et du nombre de « 10 » obtenus. Cette complication ne modifie pas le résultat de votre jet : une action réussie demeure réussie ; toutefois, un effet négatif décidé par votre Meneur de Jeu vient compliquer ou atténuer cette réussite. Enfin chaque dé d'engagement affichant un « 10 » est perdu et doit être retiré de votre réserve.

Obtenir un ou plusieurs « 10 » sur vos dés de Pragmatisme signifie que la situation se complique immédiatement pour votre personnage. Si votre action est une réussite, cette complication n'est pas le fruit d'une maladresse, mais plutôt d'un événement ou d'une conséquence imprévue, voir d'une réussite à ce point éclatante qu'elle en devient contre productive. Ainsi, votre personnage est parvenu à ses fins mais il doit faire face à un nouveau problème, peut-être pire que le précédent si vous avez obtenus plusieurs « 10 ». Si votre action est un échec, la complication peut en découler directement, mais elle ne sera pas de nature à ridiculiser votre personnage. Vous incarnez un héros ou une graine de héros ! Un héros peut faire des erreurs, ou même échouer, mais en aucun cas devenir la risée de ses compagnons ou de ses ennemis.

L'utilisation de dés de **Conciliation** implique forcément un allongement du temps nécessaire pour réaliser une action, car votre personnage s'applique, agit avec prudence ou modération. Obtenir un ou plusieurs « 10 » sur vos dés de **Conciliation** peut se traduire de deux manières différentes : soit votre action aboutit trop tard pour être pleinement pertinente, soit une complication se présentera ultérieurement alors que votre personnage pense n'avoir réalisé aucun impair. Sans en avoir conscience, il aura déclencher une bombe scénaristique à retardement, dont l'effet sera plus ou moins dévastateur, en fonction du nombre de « 10 » obtenus sur vos dés de **Conciliation**.

Exemple

MJ : Damon a réussi à traverser l'esplanade sans se faire repérer, il se trouve désormais devant une porte de service. Elle est fermée et verrouillée grâce un dispositif électronique.

Morgan : Aie... Damon n'est pas spécialement doué avec les interfaces. La porte a l'air solide ?

MJ : Oui, elle semble solide.

Morgan : Il y a quelque chose qui pourrait faire levier dans les environs ?

MJ : Damon scrute les environs et son regard tombe sur un chariot couvert d'outils servant à entretenir les véhicules.

Morgan : Super ! Je prend un outil et je l'utilise pour faire levier et forcer la porte. Damon y met tout son poids et toute sa force. Il pousse comme un âne ! Je peux utiliser mes 3 dés de Pragmatisme ?

MJ : Oui, ca me semble bien pragmatique comme approche ! Fait moi un jet d'Habileté sur Vigueur.

Morgan : 4 succès ! Mais j'ai un 10 sur un dé rouge...

MJ : La difficulté était de 3, c'est une porte bien solide, comme je te l'ai dis. Mais avec tes 4 succès, ca passe. Damon parvient donc à forcer la porte, mais avec grand fracas ! Le bruit a probablement été entendu de loin. D'ailleurs, Damon entend déjà des voix s'élever et des pas rapides dans le couloir qui lui fait face désormais. Ca va chauffer pour Damon dans pas longtemps ! Et au passage, tu perds un dé rouge.

Mogan : Dammit !

Morgan retire donc un dé rouge de sa réserve. Ce dés pourra être récupéré dès que Damon profitera d'une bonne nuit de repos.

STRATÉGIE

Bien que vous puissiez utiliser vos dés d'engagement à tout moment, vous prenez à chaque fois le risque de faire face à une complication et de perdre un ou plusieurs dés de votre réserve. Veillez donc à estimer correctement la difficulté d'une action (qui nous le rappelons est gardée secrète par le Meneur de Jeu jusqu'à ce que le jet de dés soit réalisé), afin d'utiliser vos dés d'engagement à bon escient. Utiliser vos dés d'engagement sur un jet qui ne présente aucune difficulté ou pour résoudre une action mineure constitue une prise de risque inutile. A contrario, ne pas les utiliser alors que la difficulté est élevée ou si l'action est cruciale pour le bon déroulement de l'aventure vous condamne probablement à l'échec ou à une réussite qui n'est pas à la hauteur de l'enjeu.

RÉCUPÉRATION

Vous pouvez récupérer un dé d'engagement au choix (**Conciliation** ou Pragmatisme) lorsque votre personnage passe une nuit complète à se reposer et s'il bénéficie d'un sommeil pleinement réparateur. Si

votre personnage passe une nuit incomplète, inconfortable ou agitée, vous ne pourrez prétendre à la récupération d'un dé d'engagement.

La récupération ne permet pas d'augmenter le nombre de dés de votre réserve au delà de vos scores en Conciliation et Pragmatisme.

ÉPUISEMENT

Si vous perdez la totalité des dés présents dans votre réserve, votre personnage est épuisé et a besoin de repos. Cela ne l'empêche pas de continuer à agir, mais il n'aura plus l'énergie nécessaire pour tenter de se dépasser dans les situations difficiles.

TENTER À NOUVEAU

Si vous ratez une action, tout n'est pas perdu car il vous est possible de retenter votre chance. Pour cela vous devez sacrifier un dé d'engagement, c'est à dire le retirer de votre réserve. Dès lors, vous pouvez refaire un jet pour tenter à nouveau de réussir votre action. Sur ce nouveau jet, vous êtes libre d'ajouter ou non de l'engagement. Vous pouvez retenter une action tant qu'il vous reste des dés d'engagement dans votre réserve. Toutefois, il est parfois plus sage d'admettre son échec et de s'orienter vers une autre solution.

PARFAIRE UNE RÉUSSITE

Votre personnage a réussi une action sur la durée (pirater un système, s'engager dans un bras de fer, soulever une charge très lourde, etc.), mais vous souhaitez que celle-ci soit encore plus éclatante. Rien de plus simple ! Il suffit que votre personnage s'investisse davantage dans l'action qu'il est en train d'entreprendre, qu'il y mette plus de coeur, plus d'engagement ! Cela n'est toutefois possible que si votre personnage est en mesure d'ajouter de l'engagement dans l'action qu'il réalise. Il n'est donc pas possible d'améliorer une réussite pour une action brève, telle qu'un tir d'arme à feu, un saut ou une projection biotique.

Pour parfaire une action pour laquelle vous avez déjà lancés les dés et obtenu au moins une réussite, vous devez lancer un ou plusieurs dés d'engagements puisés dans votre réserve. Les dés d'engagement déjà utilisés dans le jet initial ne peuvent pas être réutilisés. Si vous obtenez des succès, ceux-ci viennent s'ajouter à ceux déjà obtenus sur votre jet initial. Comme d'habitude, il n'est pas possible de mélanger les dés d'engagement. Ainsi, si vous avez utilisés des dés de Conciliation dans votre jet initial, vous ne pourrez lancer que des dés de ce type.

Tenter de parfaire une réussite vous expose à de potentielles complications, si vous obtenez un ou plusieurs « 10 » sur les dés que vous lancez pour améliorer votre résultat. Mais broyer le bras de votre adversaire au lieu de simplement l'écraser sur la table n'a pas de prix !

UTILISER SES SUCCÈS BONUS

Si vous avez obtenus des succès bonus à l'issue de votre lancer de dés, vous pouvez les dépenser afin d'améliorer le résultat de votre action. Les succès bonus peuvent être utilisés de trois façons différentes : atteindre un objectif secondaire, acheter un boost ou améliorer la qualité de votre résultat.

ACHETER UN BOOST

Les armes et les actions biotiques disposent d'effets activables grâce à vos succès bonus. Ces effets, appelés "boosts", permettent d'améliorer le résultat d'une action en influant sur les dégâts réalisés, sur l'aire d'effet ainsi que sur divers paramètres d'une attaque ou d'un pouvoir biotique. Chaque succès bonus vous permet d'acheter un des boosts associés à l'arme ou au pouvoir biotique que vous avez utilisé. La description de ces boosts est présentée aux pages 51 et 57 et rappelé à l'arrière de votre fiche de personnage. L'achat de boosts est généralement réalisé durant les scènes de combat.

ACHETER UNE ACTION BONUS

Vous avez réalisé une action avec un tel brio qu'il vous est possible de réaliser une ou plusieurs actions supplémentaires dans le même tour, à raison d'une action par boost. Vous avez toute liberté pour choisir vos actions bonus, à conditions toutefois que celles-ci interviennent dans le prolongement direct de votre action initiale. Il n'est pas possible de réaliser une action bonus totalement décorrélée de votre action de base, ni de réaliser une seconde fois votre action initiale grâce à un boost.

Prenons un exemple. Vous lancez les dés pour réaliser une attaque au corps-à-corps et vous obtenez un ou plusieurs succès bonus. Vous pouvez alors dépenser chacun de ces bonus pour acheter des actions supplémentaires, comme par exemple désarmer votre cible, l'immobiliser, la faire tomber au sol ou pour réaliser toute autre action qui peut découler logiquement d'une attaque au corps-à-

corps. Dans cette situation, il est par contre impossible d'utiliser vos boosts pour réaliser un tir à l'arme à feu, pour soigner un compagnon, pour scruter les environs à la recherche d'ennemis ou pour frapper une seconde fois la même cible, car ces actions ne sont pas en lien direct avec votre action initiale d'attaque au corps-à-corps.

L'achat d'actions bonus est généralement réalisé durant les scènes d'action et de combat.

AMÉLIORER LA QUALITÉ DE VOTRE RÉSULTAT

La dernière façon d'utiliser vos succès bonus est d'améliorer la qualité de votre résultat. Un seul succès net correspond à une réussite ordinaire. Mais peut-être que cela n'est pas suffisant à vos yeux, peut-être avez-vous envie de réussir de manière plus spectaculaire ou plus complète ? Dans ce cas, vous pouvez convertir chacuns de vos succès bonus en succès nets supplémentaires. Cette manière de dépenser vos bonus est généralement de nature narrative, afin de faire briller votre personnage, d'impressionner un adversaire ou de dépasser vos attentes initiales. Le meneur de jeu devra alors tenir compte du nombre de succès nets pour décrire le résultat de votre action.
Le nombre de succès nets obtenus peut être interprété de la façon suivante :

- **1 succès net** : vous avez atteint votre objectif initial, rien de plus, rien de moins. Il n'y a pas de quoi faire le malin, mais il suffit parfois d'une simple petite réussite pour vous sortir d'un mauvais pas et ce n'est déjà pas mal !
- **2 succès nets** : vous atteignez votre objectif avec un certain brio. Rien d'exceptionnel pour autant, mais vous en tirez probablement une petite fierté personnelle.
- **3 succès nets** : vous menez à bien votre action de façon spectaculaire. Aucun doute, vous être un véritable expert ou vous avez eu beaucoup de chance. Dans tous les cas, vous faites forte impression auprès des individus qui en sont témoins.
- **4 succès nets ou plus** : vous atteignez votre objectif de façon totalement exceptionnelle. Un tel niveau de maîtrise n'est clairement pas à la portée du premier venu. Cette action restera gravée dans votre mémoire et dans cette de vos compagnons jusqu'à la fin de vos jours.

L'amélioration de la qualité d'un résultat est utilisé dans la plupart des scènes, sauf peut-être les scènes de combat, où il est généralement préférable d'acheter des boosts ou des actions bonus.

JET EN OPPOSITION

Lorsque votre personnage s'oppose à un protagoniste (joueur ou non joueur) et qu'il est requis de lancer les dés pour déterminer l'issue de l'affrontement, vous devez réaliser un jet en opposition. Il existe deux types de jets en opposition, suivant que l'adversaire vous oppose une résistance passive ou une résistance active. Dans tous les cas, vous allez réaliser un lancer classique, comme présenté dans les paragraphes précédents, la seule différence se situe dans la manière dont la difficulté et la réussite de votre action vont être déterminées.

RÉSISTANCE PASSIVE

Un adversaire oppose une résistance passive si votre personnage agit contre lui de manière subtile, de sorte à ce qu'il ne s'en méfie pas et ne tente pas de s'opposer activement à celui-ci ou si l'adversaire n'a aucun moyen de résister activement. Dans ce cas, vous lancez les dés comme pour une action classique. Par contre le meneur de jeu doit tenir compte des caractéristiques de votre adversaire pour déterminer la difficulté de votre jet. Le meneur de jeu évalue quelle est la caractéristique à laquelle vous vous opposez en réalisant cette action, consulte le score de votre adversaire pour cette caractéristique et retranche 2 à celui-ci. Le résultat constitue la difficulté de votre jet. Comme pour les autres jets, le meneur de jeu garde cette difficulté secrète jusqu'à ce que vous ayez lancé les dés.

Voici quelques exemples de situations pour lesquelles un adversaire résiste de manière passive :

- Votre personnage tente de baratiner son interlocuteur, lequel n'a aucune raison de se méfier de lui. Il ne cherche donc pas activement à analyser ses paroles pour en discerner le vrai du faux. Votre personnage s'oppose simplement à la clairvoyance de son interlocuteur, à sa capacité naturelle à ne pas se faire berner, bref, à son Esprit. S'il est particulièrement futé, il verra clair dans votre jeu, sans même avoir besoin de faire l'effort de peser chacun de vos mots !
- Votre personnage doit passer discrètement à proximité d'un garde. Celui-ci n'a encore rien remarqué, il n'est donc pas activement à la recherche d'un intru. Toutefois, s'il a l'ouïe fine, ou la vue perçante et donc un score élevé en Perception, il peut détecter votre personnage.
- Votre personnage tente de déchiffrer les émotions

de son interlocuteur, même si celui-ci ne cherche pas activement à les dissimuler, il peut être d'un naturel très calme et peu émotif et donc difficile à cerner. Dans ce cas, vous vous opposez au Charisme du personnage.

Votre personnage souhaite utiliser ses talents biotiques pour projeter un adversaire contre un mur. Le personnage ne peut opposer aucune résistance active, par contre suivant qu'il s'agisse d'un volus ou d'un krogan, ce n'est pas la même affaire ! Votre personnage doit surmonter la masse de la cible et donc sa Vigueur.

Votre personnage monte la garde, il est à l'affût du moindre bruit. Un intru ne cherchant pas spécialement à être discret peut toutefois avoir le pas léger et ne pas avoir besoin de faire d'efforts pour ne pas se faire repérer. Dans ce cas, votre personnage s'oppose à la Dextérité de l'éventuel intru.

Le tableau suivant précise pour chaque type de jet quelle est la caractéristique de l'adversaire à prendre en compte pour déterminer la difficulté.

Action	Résistance
Kinésie, Chaos	Vigueur
Corps-à-corps	Dextérité
Habileté (discrétion, larcin)	Perception
Éloquence	Esprit
Empathie	Charisme
Influence (sauf intimidation)	Esprit
Influence (intimidation)	Vigueur
Sens (acuité, vigilance)	Dextérité

RÉSISTANCE ACTIVE

Un adversaire oppose une résistance active si celui-ci agit d'une quelconque manière pour essayer de résister ou de s'opposer à l'action de votre personnage. Dans ce cas, lancez les dés comme dans le cas d'une résistance passive, en utilisant la caractéristique appropriée de l'adversaire afin de déterminer la difficulté. De son côté, le meneur de jeu (ou le joueur qui s'oppose à vous) réalise également un jet pour déterminer l'issue de son action en opposition, avec une difficulté qui dépend de votre caractéristique à laquelle il s'oppose. Celui qui obtient le plus de succès remporte l'affrontement. En cas d'égalité, c'est le statu-quo, personne ne parvient réellement à prendre le dessus.

Voici quelques exemples de situations pour lesquelles un adversaire résiste de manière active :

Votre personnage tente de baratiner un officier des douanes particulièrement soupçonneux, ce dernier cherche donc activement à cerner votre personnage. Vous allez réaliser un jet d'Influence (spécialité Baratin) contre l'Esprit du douanier, alors que le douanier va réaliser un jet d'Empathie contre votre Charisme.

Votre personnage doit pénétrer dans un bâtiment ennemi alors qu'une alerte retentit, tous les gardes sont à l'affût ! Vous devez donc réaliser un jet d'Habileté (spécialité Discrétion) contre la Perception du garde le plus doué, ce dernier doit réaliser un jet de Sens (spécialité Vigilance ou Acuité) contre votre Dextérité.

Votre personnage interroge un suspect qui tente de maquiller la vérité. Afin de déterminer si ses paroles sont sincères ou non, vous devez réaliser un jet d'Empathie contre le Charisme du suspect. Ce dernier devra tenter un jet d'Influence (spécialité Baratin) contre l'Esprit de votre personnage afin de mentir avec aplomb.

Votre personnage est engagé dans un combat au corps-à-corps contre un adversaire. Chacun des belligérants tente de blesser son rival tout en se protégeant. Ainsi, les deux combattants doivent réaliser un jet de Corps-à-Corps contre la Dextérité de l'adversaire.

SANTÉ

NIVEAUX DE BLESSURE

L'état de santé de votre personnage est simulé grâce à un système de blessures. Lorsqu'il reçoit une blessure, la gravité de celle-ci influe sur sa capacité à continuer à agir. Il existe 6 niveaux de blessures :

Superficielles : il s'agit de contusions, de petites plaies et de chocs divers. Rien de très grave et un simple repos permet à votre personnage de se remettre sur pied.

Légères : votre personnage a subi des entorses, des coupures profondes, ou des contusions sérieuses. C'est douloureux mais avec l'adrénaline d'un combat, votre personnage peut continuer à agir sans restrictions. Un peu de médigel et du repos suffisent à remettre tout cela en ordre.

Sérieuses : votre personnage a le nez brisé, une épaule déboîtée, un muscle sérieusement touché ou des côtes cassées. Ses blessures commencent à l'handicaper dans ses actions, mais avec un peu de volonté, il peut continuer à agir. Toutefois, l'aide d'un médecin sera la

bienvenue s'il sort indemne de ce mauvais pas !

Graves : membre fracturé, organe non vital touché ou saignement abondant, votre personnage est gravement blessé. S'il n'est pas soigné correctement et rapidement, il conservera des séquelles ou mettra sa vie en péril. Continuer à agir dans cet état implique un gros effort de la part de votre personnage.

Critiques : votre personnage est agonisant et ses heures sont comptées. Sans une intervention chirurgicale rapide, c'est la mort assurée. Dans cet état, votre personnage ne fera guère mieux que de ramper sur le sol.

Mort : votre personnage reçoit une terrible blessure ou son état s'aggrave au delà de ce que son organisme peut supporter. Aucun médecin ne pourra le sauver : votre personnage meurt sur le coup ou dans les secondes à venir.

RECEVOIR UNE BLESSURE

Pour chaque niveau de blessure, le nombre de cases blanches dans l'encadré "Santé" de votre feuille de personne indique le nombre de blessures de ce type que votre personnage peut encaisser avant que son état ne s'aggrave. Le nombre de cases blanches varie en fonction de la Vigueur de votre personnage (voir le paragraphe "Santé" de la section "Création de personnage", page 10).

Lorsque votre personnage reçoit une blessure, celle-ci est exprimée grâce à une valeur chiffrée, le "niveau" de blessure. Repérez alors la ligne contenant ce chiffre sur la gauche de l'encadré "Blessures" de votre feuille de personnage et cochez la case blanche située le plus à gauche sur cette ligne, sauf si votre personnage est protégé par un bouclier ou une barrière biotique.

Passer le bouclier

Si votre personnage est protégé par un bouclier cinétique généré par son armure (voir page 58) ou par une barrière biotique, le niveau de la blessure qu'il reçoit lorsqu'il est touché est appliqué à son bouclier (représenté par l'encadré "Bouclier" sur votre feuille de personnage) et non à son organisme (représenté par l'encadré "Blessures" sur votre feuille de personnage). L'application de dégâts sur un bouclier fonctionne de la même manière qu'avec la jauge de blessure : repérez la ligne contenant l'interval associé au niveau de blessure reçu dans l'encadré "Bouclier" et cochez la case blanche située à sa droite.

Exemple

MJ : Damon ne porte pas d'armure, il a reçu plusieurs tirs et semble sérieusement touché. Il s'effondre en passant la porte alors que l'ennemi tire toujours.

Camille : J'en ai fini avec le serveur de données, je fonce vers Damon pour le mettre à couvert. Mon armure et mon bouclier devraient me donner le temps dont j'ai besoin.

MJ : Les balles continuent de fuser, l'une d'elles te touche et t'inflige une blessure de niveau 4.

Camille : Heureusement, c'est mon bouclier qui encaisse !

Sur sa feuille de personnage, Camille coche la case située sur la ligne où figure l'interval contenant le chiffre 4, comme présenté ci-dessous.

1 - 2	☐
3 - 5	☒
6 - 9	☐
10 - 14	■
15 - 20	■
20 - 26	■

Si la case située sur la ligne associée au niveau de blessure reçu est déjà cochée, vous devez cocher la case libre située juste en dessous. Si celle-ci est également cochée, continuez à descendre sur la jauge jusqu'à trouver une case vide.

Exemple

Morgan : "Salut miroir magique, la cavalerie est arrivée !"

Camille : "Je m'en sortais très bien sans toi..." LLor saisit Damon sous les épaules et le traîne à couvert. "Ouch, même sans armure, elle pèse son poids la cavalerie !".

MJ : Damon fait un tir de barrage tandis que tu le traînes derrière une console, mais tu essuies un nouveau tir et reçois une blessure de niveau 4.

Sur sa feuille de personnage, la case associée à l'interval contenant le chiffre 4 est déjà cochée, Camille coche donc la case située juste en dessous, comme présenté ci-dessous.

1 - 2	☐
3 - 5	☒
6 - 9	☒
10 - 14	■
15 - 20	■
20 - 26	■

Lorsque la case blanche située au plus bas de la

jauge (ici la case associée à l'interval 6-9) est cochée, le bouclier est désactivé, même s'il reste d'autres cases blanches non cochées. Le bouclier de LLor lui a sauvé la mise sur ce dernier tir, mais il est désormais désactivé et ne la protégera plus si elle reçoit un nouvel impact.

Passer l'armure

Si votre personnage est protégé par une armure, son niveau est retranché du niveau de blessure reçu avant d'être appliqué à votre jauge de blessure. S'il ne porte pas d'armure, le niveau de blessure est directement appliqué à votre personnage, sans être modifié.

Exemple

MJ : Blessé mais toujours vaillant, Damon vient de descendre un autre garde depuis son couvert, il n'en reste qu'un qui ajuste son tir sur toi et te touche. Tu reçois une nouvelle blessure de niveau 4.

Camille : Mon bouclier est HS, il ne me protège plus... Mais mon armure est de niveau 2, je la retranche au niveau de blessure. Je reçois donc une blessure de niveau 4 - 2 = 2, c'est bien celà ?

MJ : Oui, c'est celà.

Sur sa feuille de personnage, Camille coche donc la première case associée au niveau de blessure 2, comme présenté ci-dessous.

1 □□□■■
2 - 3 ☒□■■
4 - 5 □■■
6 - 7 □■
8 - 9 □■
10+ □

Aggravation d'une blessure

Si toutes les cases d'un niveau de blessure sont déjà cochées, la blessure devient automatiquement une blessure de niveau supérieur : une blessure légère deviendra sérieuse, une blessure sérieuse deviendra grave, etc. Cochez alors une case blanche sur ce nouveau niveau de blessure. Si toutes les cases de ce niveau sont également cochées, la blessure s'aggrave à nouveau et ce, jusqu'à atteindre un niveau de blessure disposant d'au moins une case blanche non cochée.

Exemple

MJ : Damon vient de mettre hors combat le dernier garde, mais ce dernier a eu le temps de t'envoyer une salve bien cadrée avec son arme automatique. Tu reçois deux blessures de niveau 4 car plusieurs projectiles t'ont touché.

Camille : Aïe ! Heureusement que j'ai mon armure. Une blessure de niveau 4 moins mon armure de niveau 2, ca fait une blessure de niveau 2 au final.

Sur sa feuille de personnage, Camille coche donc la seconde case de la ligne indiquant le chiffre 2, comme présenté ci-dessous.

1 □□□■■
2 - 3 ☒☒■■
4 - 5 □■■
6 - 7 □■
8 - 9 □■
10+ □

Camille : pareil pour la seconde blessure que je reçois, ca fait toujours un niveau 2 après application du bouclier, mais toutes les cases du niveau 2 sont cochées... Je coche donc la case du niveau de blessure supérieur ?

MJ : C'est cela.

Camille doit donc cocher une case du niveau de létalité supérieur, comme indiqué ci-dessous. LLor encaisse donc une blessure Sérieuse.

1 □□□■■
2 - 3 ☒☒■■
4 - 5 ☒■■
6 - 7 □■
8 - 9 □■
10+ □

EFFET DES BLESSURES

Dès que vous cochez une case de blessure d'un niveau supérieur ou égal à Sérieuse, votre personnage subit un malus à toutes ses actions. Ce malus dépend du niveau de blessure coché :

Sérieuse : votre personnage subit un malus de 1.

Grave : votre personnage subit un malus de 2.

Critique : votre personnage subit un malus de 3.

Ce malus est rappelé sur la feuille de personnage dans l'encadré "Santé". Il est indiqué entre parenthèses et précédé d'un "-".

Si toutes les cases d'un niveau de blessure sont cochées, votre personnage passe dans l'état "Sonné" (voir paragraphe suivant) pour un nombre de rounds qui dépend du niveau de blessure :

Légère : 1 round

Sérieuse : 2 rounds

Grave : 1 scène

Critique : jusqu'à ce que le personnage bénéficie de soins.

Si votre personnage est à nouveau touché alors qu'il est sonné, il passe dans l'état "Inconscient" pour une durée qui dépend du niveau de blessure, comme présenté ci-dessus.

ÉTATS

Votre personnage peut souffrir de différents états de santé :

Sonné : votre personnage a la tête qui tourne, du mal à s'orienter et n'arrive plus à se concentrer. Cet état n'ajoute pas de malus supplémentaire à votre personnage mais un nouveau choc important peut lui faire perdre conscience. Dans cet état votre personnage ne peut réaliser que des actions simples (actions pour lesquelles il n'est pas nécessaire de lancer les dés). S'il souhaite réaliser une action complexe (action qui nécessite de lancer les dés), il doit sacrifier un dé d'engagement, c'est à dire le retirer de sa réserve. Ce sacrifice ne supprime pas le malus lié au niveau de blessure reçu.

Inconscient : votre personnage perd conscience et tombe à terre lourdement. Il peut être réveillé avec un jet de premier soins ou de médecine, ou se réveiller naturellement une fois passée la durée de l'effet. A son réveil, votre personnage est dans l'état Sonné jusqu'à la fin de la scène.

SOIN

Lorsque votre personnage est blessé, il peut être soigné de différentes manières. Si ses blessures ne sont pas trop sévères, il peut simplement attendre que celle-ci guérissent naturellement. S'il se voit infliger des blessures plus graves, notamment des plaies ouvertes, il peut appliquer du médigel ou bénéficier de premiers soins pour stopper le saignement, refermer la plaie ou stabiliser une blessure qui nécessite une intervention médicale d'urgence. Enfin, les blessures les plus graves impliquent forcément une hospitalisation afin de soigner, voir de sauver la vie de votre personnage.

Les différentes types de soins n'agissent pas de la même manière en fonction de la gravité de la blessure. Le tableau ci-dessous indique pour chaque type de blessure et chaque type de soin, le bénéfice apporté et le temps nécessaire à la guérison.

	Naturel	Mégidel Premiers soins	Médecine
Superficielle	Toutes les cases après une nuit	Toutes les cases immédiatement	-
Légère	1 case / jour	Toutes les cases immédiatement	-
Sérieuse	1 case / semaine	Stabilise	1 case / jour
Grave	-	Stabilise	1 case / semaine
Critique	-	Stabilise	1 case / mois

Tous les niveaux de blessure peuvent être soignés simultanément, mais chacuns à leur rythme. Par exemple, un personnage qui souffre de 4 blessures (1 superficielle, 1 légère, 1 sérieuse et 1 grâve) et qui est hospitalisé voit ses trois blessures les moins graves soignées dès la première journée : les blessures superficielles et légères sont soignées naturellement et la blessure sérieuse est soignée simultanément grâce à la médecine. Sa dernière blessure sera

quant-à-elle soignée après une semaine d'hospitalisation.

COMBAT

Une scène de combat est découpée en petits intervalles de temps appelés rounds. Tous les personnages joueurs et non joueurs peuvent réaliser une action simple (qui ne demande pas de jet) et une action complexe (qui demande un jet) durant chaque round, selon un ordre défini par l'initiative. Les rounds se succèdent jusqu'à la fin du combat. Dans Mass Effect : Nouvelle Ère, 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

Contrairement à ce que l'on peut rencontrer dans de nombreux jeux de rôle, le système d'initiative utilisé dans Mass Effect : Nouvelle Ère n'est pas basé sur les caractéristiques des personnages ou sur un jet de dés. Vos personnages et leurs adversaires constituent des groupes entraînés pour agir de concert afin de tirer le meilleurs parti de leurs forces et de surmonter leurs faiblesses. Ainsi, ils agissent en coordination avec les autres membres de leur équipe afin de favoriser les actions de groupe et la stratégie d'ensemble.

Lorsqu'un combat débute, le participant (joueur ou maître de jeu) dont le personnage dispose du plus haut niveau décide quel intervenant va jouer en premier. En cas d'égalité entre un joueur et le maître de jeu, c'est le joueur qui l'emporte. En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est celui qui incarne le personnage disposant de la plus haute autorité (généralement le chef de groupe) qui l'emporte. Le participant ainsi déterminé choisit qui va jouer en premier; il peut se choisir lui-même ou désigner un autre participant au combat, qu'il soit joueur ou maître de jeu.

Le participant choisi prend la main et décrit les actions qu'il souhaite entreprendre. Lorsque celles-ci ont été réalisées, il décide quel personnage jouera ensuite, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun des participants au combat ait eu l'occasion de prendre la main au cours du round.

Lorsque tous les participants au combat ont réalisé leurs actions, le round se termine et le dernier participant décide qui jouera en premier au round suivant. A nouveau, il peut se choisir lui-même ou désigner un autre participant au combat, qu'il soit joueur ou maître de jeu.
Le maître du jeu contrôlant plusieurs personnages, il peut être nommé (par lui-même ou les autres joueurs) plusieurs fois dans le round jusqu'à ce qu'il ait fait jouer chacun des personnages qu'il contrôle.

> Exemple
>
> De leur côté, dame Qoliad et Feylin Adamas se retrouvent dos au mur et font face à leur adversaire : un méca Fenris. Dame Qoliad et Feylin sont de niveau 5, tandis le Fenris est de niveau 4. Dame Qoliad étant spectre, elle dirige le groupe et ressort gagnante de l'égalité de niveau entre les personnages joueurs, c'est donc le joueur qui l'incarne qui décide qui va agir en premier. Celui-ci décide que Feylin va jouer en premier. Cette dernière déploie un dôme de protection et désigne le Fenris comme étant le suivant à prendre la main. Le meneur de jeu fait attaquer le Fenris qui se heurte au dôme de protection, il désigne ensuite Dame Qoliad pour jouer la prochaine action. Qoliad fait un pas en avant pour sortir du dôme et ne plus être gênée par ce dernier et arrose le Fenris de son fusil d'assaut. Tous les participants ont réalisés leur action, le premier tour se termine.
>
> Le joueur incarnant dame Qoliad ayant joué le dernier, c'est à lui de désigner qui va agir en premier au tour suivant. Il se désigne lui-même et dame Qoliad envoie une seconde rafale au Fenris, avant de désigner Feylin qui termine le méca grâce à un déchirure biotique. Les deux agents se regardent dans les yeux. Belle coordination, mais Dame Qoliad n'en attendait pas moins de Feylin.

Actions de combat

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez effectuer une action complexe et une ou plusieurs actions simples.

- Une **action complexe** correspond à l'action sur laquelle le personnage va se concentrer et qui nécessite de réaliser un jet de dés afin d'en déterminer l'issue.
- Une **action simple** est une action facultative, rapide et qui peut être réalisée facilement avant, pendant ou après l'action complexe. Une action simple ne doit pas nécessiter de jet de dés pour être résolue.

Une action simple peut toutefois avoir des répercussions sur l'action complexe si celle-ci est réalisée simultanément. Par exemple, si un personnage tire sur un adversaire (action complexe) tout en se déplaçant rapidement (action simple), ce déplacement va rendre le tir plus difficile et engendrer un malus.

CAS PARTICULIER : L'EMBUSCADE

Lorsque des personnages (joueurs ou non joueurs) sont attaqués par surprise, l'assaillant joue forcément en premier. Lorsque le premier assaillant a terminé d'agir, il indique qui jouera à sa suite, comme présenté précédemment.

Si vous êtes pris en embuscade, certains talents peuvent vous permettre de limiter la casse en prenant la main alors que vous n'avez pas été désigné pour agir, vous pouvez alors "voler" l'action du meneur de jeu (voir « Réflexes rapides » page 32).

Cas particulier : action différée

Certaines manœuvres (viser avec une arme à feu, charger un pouvoir biotique), nécessitent que votre personnage se concentre durant quelques secondes avant de réaliser son action. On parle alors d'"action différée", car la réalisation effective de celle-ci est repoussée à la fin du round. Concrètement, si vous êtes désigné par un autre intervenant pour agir et que vous décidez de réaliser une action différée, vous devez céder votre tour à un autre combattant et attendre la fin du round pour reprendre la main et enfin pouvoir réaliser votre jet.

Si plusieurs intervenants décident d'utiliser une action différée durant le même round, leurs actions sont réalisées en fin de round en suivant l'ordre du nombre de dés d'engagement utilisés, en commençant par l'intervenant qui en a utilisé le moins et en terminant par celui qui en a utilisé le plus.

Un joueur qui a utilisé une action différée durant un round ne peut pas être désigné pour commencer le round suivant.

ATTAQUER

Pour tirer avec une arme à feu vous devez réaliser un jet de : Dextérité + Arme à feu. Si vous souhaitez ajouter de l'engagement lors d'un tir, vous ne pouvez utiliser que des dés de Conciliation afin de viser (voir ci-dessous). Pour attaquer au corps à corps vous devez effectuer un jet de : Vigueur + Corps-à-corps. Si vous souhaitez ajouter de l'engagement lors d'une attaque de mêlée, vous ne pouvez utiliser que des dés de Pragmatisme.

Il vous suffit d'un seul succès pour toucher votre adversaire. Si vous obtenez des succès bonus, vous pouvez les utiliser afin d'acheter des boosts dans la liste associée à l'arme que vous avez employée.

Portée des armes à feu

Lorsque vous attaquez avec une arme à feu, la distance séparant votre personnage de sa cible doit être prise en compte. Si cette distance est inférieure à la portée de l'arme, vous pouvez attaquer sans subir de malus. Par contre, si la distance est supérieure à la portée de base, le tir devient plus difficile et un malus vous est appliqué.

Par ailleurs, utiliser une arme à feu dans un combat au corps-à-corps est difficile, surtout s'il s'agit d'une arme longue telle qu'un fusil. Viser correctement alors que votre cible est en mesure de vous frapper, de vous agripper ou de saisir votre arme n'est pas chose aisée. Dans cette situation, un malus vous est donc appliqué également. Toutefois, les armes courtes disposent généralement du boost "Léger", qui permet de supprimer ce malus. Ces armes très maniables sont en effet plus facile à utiliser au milieu d'une mêlée.

Le malus lié à la distance vous séparant de la cible est calculé ainsi :

- Distance = corps-à-corps : malus de 2.
- Distance < Portée de base : Aucun malus
- Distance < 2 * Portée de base : Malus de 1
- Distance < 5 * Portée de base : Malus de 2
- Distance < 10 * Portée de base : Malus de 3

Viser

Si une cible est trop éloignée ou si elle se déplace trop rapidement, vous pouvez prendre votre temps afin de viser correctement au lieu d'effectuer un tir rapide. Viser nécessite du sang froid et de la concentration, il s'agit donc d'une action de Conciliation. Vous pouvez ainsi ajouter des dés de Conciliation à votre groupement lors d'un tir, mais cela aura pour effet de repousser la réalisation de votre action à la fin du round. Viser est en effet considéré comme une "action différée" (voir page 49).

INFLIGER DES DÉGÂTS

Dégâts de base

Si vous obtenez un succès ou plus lors d'un jet d'attaque, vous touchez votre cible. Les dégâts de base

COMBATTRE JUSQU'À LA MORT ?

Lors d'un combat, un adversaire peut être mis hors combat sans forcément être tué. Il peut tomber inconscient en subissant certains types d'attaques (voir "États" page XXX), ou être blessé au point de ne plus pouvoir ou de ne plus vouloir combattre. Votre meneur de jeu ne doit pas oublier le côté psychologique d'un affrontement et la motivation de vos adversaires. Si la situation tourne mal pour ceux-ci, certains préféreront se rendre ou s'enfuir pour avoir la vie sauve, alors que les plus fanatiques combattront jusqu'à la mort quoi qu'il arrive. Notez que cela est également valable pour votre personnage !

de votre arme indiquent le niveau de blessure infligé à votre adversaire. Si celui-ci n'est protégé par aucune armure ni aucun bouclier cinétique, il subit directement ce niveau de blessure, comme présenté page 46.

Franchir le bouclier

Si votre adversaire est protégé par un bouclier cinétique généré par son armure ou par une barrière biotique, le niveau de blessure de votre arme est appliqué au bouclier et non à la cible elle-même. L'application de dégâts à un bouclier fonctionne de la même manière qu'avec la jauge de blessure d'une cible, il suffit de cocher la case située à droite de l'interval contenant le niveau de blessure reçu, comme présenté page 45.

Franchir l'armure

Si votre adversaire n'est pas protégé par un bouclier ou si son bouclier a été désactivé par des tirs, il reste protégé par son armure s'il en porte une. Dans ce cas, le niveau de blessure de votre arme est réduit du niveau de son armure avant d'être appliqué à sa jauge de blessure, comme présenté page 50.

POINTS DE MENACE

Le meneur de jeu dispose d'un nombre de points de menace qu'il peut utiliser à sa guise durant un combat et jusqu'à la fin de celui-ci. Le nombre de points de menace dont il dispose dépend du niveau d'adversité global qu'il souhaite mettre en place.

Les points de menace peuvent être utilisés par le meneur de jeu pour :

- Voler le tour d'un joueur
- Reprendre la main
- Infliger automatiquement les dégâts d'une opposition ou d'un adversaire notable
- Etc.

A l'heure où nous publions cette version des règles, la mécanique de points de menace est encore en cours d'élaboration.

BIOTIQUE

Les règles qui s'appliquent pour simuler la biotique sont identiques à celles utilisées pour les autres types d'interactions que votre personnage peut avoir avec son environnement. La résolution d'une action biotique nécessite donc de réaliser un jet de la compétence utilisée (Kinésie, Égide ou Chaos) sur l'attribut Biotique. Il y a toutefois une légère différence avec les autres types d'actions : chaque succès obtenu sur un jet de biotique constitue un succès bonus, y compris le premier succès.

ACTIONS BIOTIQUES

Les actions biotiques consistent principalement à déplacer quelqu'un ou quelque chose (Kinésie), à protéger quelqu'un ou quelque chose (Égide) ou à destructurer la matière (Chaos). Ces effets biotiques peuvent être brefs ou persister dans le temps, de plus ils peuvent cibler une personne ou tout ce qu'il se trouve à l'intérieur d'une aire d'effet, selon la volonté et les capacités du biotique.

Durée d'un effet biotique

La durée d'un effet biotique est variable, elle peut être très brève ou s'étendre sur plusieurs secondes. Il existe trois types de durées :

Bref : l'effet ne dure qu'une fraction de seconde mais il est généralement très puissant.

Maintenu : le biotique maintient activement le pouvoir sur la durée. La plupart des biotiques sont capables de maintenir un effet, mais ils ne peuvent accomplir aucune autre action complexe tant qu'ils sont concentrés sur cette tâche, à part communiquer et se déplacer en marchant.

Persistant : l'effet persiste durant plusieurs secondes sans que le biotique n'ait besoin de le maintenir activement. Réussir à faire persister un effet demande une bonne maîtrise de la biotique et se fait généralement au détriment de la puissance de l'effet. Il est également à noter qu'un effet persistant ne peut pas être déplacé une fois lancé : il reste actif à l'endroit où le biotique l'a déclenché et ce, jusqu'à la fin de l'effet. Pour faire persister un effet, il faut acheter le boost "Persistance".

Aire d'effet

Lorsque vous lancez un pouvoir biotique, il est généralement dirigé vers un unique objet, individu ou créature. Toutefois, un biotique expérimenté est capable d'appliquer ses pouvoirs à plusieurs cibles proches, et ceci de deux manières différentes :

Proximité : l'effet s'applique à une ou plusieurs cibles situées à proximité de la cible initiale. Le nombre de cibles impactées dépend directement du nombre de succès obtenus. Pour appliquer un effet biotique à une ou plusieurs cibles supplémentaires, il faut acheter le boost "Proximité".

Aire d'effet : l'effet s'applique à tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet du pouvoir, quelque soit le nombre de cibles s'y trouvant. Ce type d'aire d'effet est beaucoup plus puissant mais nécessite de disposer et d'utiliser le talent "Maître de l'ézo" au niveau 2.

SPÉCIALITÉS ET BOOSTS BIOTIQUES

Les spécialités biotiques présentent une légère particularité. En effet, chaque spécialité correspond à un boost dont la description est rappelée à l'arrière de votre feuille de personnage, accompagnée de la mention "Kinésie", "Égide" ou "Chaos" écrite en bleu. Si vous décidez d'utiliser une spécialité et que vous obtenez au moins un succès sur votre jet, vous devez obligatoirement acheter un boost correspondant à la spécialité utilisée. Rappelez-vous qu'en biotique, le premier succès est considéré comme un succès bonus permettant d'acheter des boosts.

Par exemple, si vous utilisez la spécialité "projection" et que vous obtenez 2 succès, le premier succès doit impérativement être utilisé pour acheter le boost "projection". Ensuite, vous êtes libre d'utiliser le second succès bonus pour acheter le boost de votre choix, à condition bien entendu que ce boost soit applicable à la compétence utilisée.

Il existe six boosts de spécialité biotique :

Projection : spécialité de la compétence "kinésie". Ce boost permet de projeter violemment une cible à deux mètres de distance et de lui infliger une blessure de niveau 2 si elle heurte une surface solide. Vos pouvez projeter une cible dans la direction de votre choix et ainsi l'éloigner de vous, la rapprocher, la propulser dans les airs à la verticale ou lui faire suivre une trajectoire parabolique. Il n'est pas possible de contrôler finement la trajectoire d'une cible projetée, mais simplement de lui donner une direction, comme si la cible sortait de la bouche d'un canon ! Il est possible d'acheter plusieurs fois de boost afin d'augmenter la distance à laquelle la cible est projetée et les dégâts qui lui sont infligés.

Télékinésie : spécialité de la compétence "kinésie". Ce boost permet de déplacer une cible avec une grande précision, mais à très faible vitesse. Il est ainsi possible de soulever un objet et de lui faire suivre une trajectoire complexe, d'appuyer à distance sur les touches d'un clavier, de déplacer les membres d'une cible organique, etc. Si l'action est particulièrement complexe, le meneur de jeu vous infligera un malus. La vitesse de déplacement ne peut excéder 2 mètres par round, soit la vitesse d'une marche tranquille. Toutefois, si le boost est acheté plusieurs fois, la vitesse maximale augmente en fonction du nombre de fois où le boost est acheté. Ainsi, acheter le boost 2 fois permet de déplacer la cible à 4 mètres par round au maximum (une marche rapide), acheter le boost 3 fois permet un déplacement à une vitesse maximale de 6 mètres par round (un footing tranquille), etc.

Barrière : spécialité de la compétence "égide". Ce boost permet d'ajouter un niveau au bouclier du biotique, débloquant ainsi une case supplémentaire sur cette jauge. Acheter plusieurs fois ce boost permet de débloquer plusieurs cases successives. Il n'est toutefois pas possible de débloquer plus de cases que n'en dispose la jauge. L'effet perdure jusqu'à la fin de la scène et n'est applicable qu'au biotique lui-même. Si le bouclier est désactivé avant la fin de la scène, l'effet est également perdu.

Fortification : spécialité de la compétence "égide". Ce boost permet d'augmenter votre niveau d'armure de 1 point. Il peut être acheté plusieurs fois afin d'augmenter le niveau d'armure de plusieurs points, sans toutefois pouvoir dépasser un niveau final de 6, c'est à dire le niveau d'armure maximum représentable sur votre feuille de personnage. L'effet perdure jusqu'à la fin de la scène et n'est applicable qu'au biotique lui-même.

Déchirure : spécialité de la compétence "chaos". Ce boost génère un champ de gravité chaotique létal, qui inflige une blessure de niveau 2 à la cible. Si celle-ci est protégée par un bouclier, les dégâts sont appliqués au bouclier, de la même manière qu'une blessure infligée par une arme à feu. Par contre, la déchirure ignore la protection apportée par l'armure de la cible. Ce boost peut être acheté plusieurs fois afin d'augmenter le niveau de blessure infligé.

Entrave : spécialité de la compétence "chaos". Ce boost génère un champ de gravité chaotique non létal, qui gène la cible dans ses mouvements, lui infligeant un malus de 1 à toutes ses actions en lien avec la Dextérité ou la Vigueur. Ce boost peut être acheté plusieurs fois afin d'augmenter le niveau du malus infligé. L'effet dure 1 round.

Il existe deux autres boosts utilisables avec n'importe quelle action biotique. Ainsi, quelque soit le pouvoir biotique que vous utilisez, vous pouvez acheter ces boosts grâce à vos dés bonus. Ces boosts, décrit ci-dessous, sont rappelés à l'arrière de votre feuille de personnage accompagnés de la mention "Biotique" écrite en bleu.

Proximité : l'effet biotique que vous avez lancé sur une cible s'applique à l'identique sur une

cible supplémentaire située à moins de 2 mètres de la cible initiale et dont la vigueur ne dépasse pas celle de la cible initiale. Ce boost peut être acheté plusieurs fois afin d'atteindre plusieurs cibles.

Persistant : l'effet biotique que vous avez créé perdure 2 rounds après le lancement, sans que vous ayez besoin de le maintenir activement. Ce boost peut être acheté plusieurs fois afin de prolonger la durée de l'effet biotique.

RÉSOLUTION D'UNE ACTION BIOTIQUE

Actions réalisables

La biotique vous offre une certaine liberté d'action, vous permettant de créer de nombreux effets en fonction de votre imagination. Deux choses limitent toutefois votre créativité : la "physique" qui sous-tend la biotique et le système de règle :

Physique : la biotique fonctionne en créant des champs de gravité qui agissent sur les masses afin de les déplacer, de modifier leur trajectoire ou de créer des tensions plus ou moins dévastatrices en leur sein. Lorsque vous imaginez une action biotique, elle doit pouvoir s'expliquer grâce à l'un de ces phénomènes.

Système : le système de règle encadre la création d'effets biotiques afin de pouvoir en déterminer les effets sur l'univers. Vous êtes donc limités aux actions qu'il est possible de réaliser grâces aux spécialités d'une compétence. Toutefois, en combinant l'effet d'une spécialité avec d'autres boosts ou en orientant le champ de gravité dans une direction plutôt que dans une autre, vous pouvez créer des effets inédits !

Lancer les dés

Lorsque vous souhaitez réaliser une action biotique, décrivez-là à votre meneur de jeu. Ce dernier vous indiquera si cette action est en accord avec les principes de la biotique et vous précisera le jet à réaliser. Pour cela, le meneur de jeu doit déterminer si l'action consiste à :

Déplacer quelqu'un ou quelque chose, auquel cas, il s'agit d'un jet de Kinésie.

Protéger quelqu'un ou quelque chose, auquel cas, il s'agit d'un jet d'Égide.

Destructurer la matière ou perturber l'environnement, auquel cas, il s'agit d'un jet de Chaos.

Si une spécialité peut s'appliquer à votre action, le bonus associé s'ajoute au score de votre compétence comme dans le cas d'une action traditionnelle.

Utilisation des succès

Lors d'un jet de Biotique, tous les succès sont considérés comme étant des succès bonus, y compris le premier succès. Grâce à vos succès bonus, vous pouvez acheter les boosts associés à la compétence utilisée, même si vous ne disposez pas de la spécialité associée (comme il est possible de baratiner même si l'on ne dispose pas de la spécialité Baratin par exemple). Les spécialités associées aux compétences sont les suivantes :

Kinésie : les spécialités applicables sont Projection et Télékinésie. Les boosts associés portent le même nom et sont rappelés à l'arrière de votre feuille de personnage, accompagnés de la mention "Kinésie".

Égide : les spécialités applicables sont Barrière et Fortification. Les boosts associés portent le même nom et sont rappelés à l'arrière de votre feuille de personnage, accompagnés de la mention "Égide".

Chaos : les spécialités applicables sont Déchirure et Entrave. Les boosts associés portent le même nom et sont rappelés à l'arrière de votre feuille de personnage, accompagnés de la mention "Chaos".

Si vous avez utilisé une spécialité, vous devez acheter au moins une fois le boost associé à cette spécialité.

> Exemple
>
> MJ : Le chemin se termine et Feylin se retrouve face à une falaise de près de dix mètres de haut.
>
> Alex : C'est pourtant la bonne direction... Feylin doit aller voir ce qu'il y a en haut de cette falaise. Elle utilise sa Kinésie pour s'élever jusqu'au sommet de la falaise.
>
> MJ : Fais un jet de Kinésie sur Biotique. La difficulté est égale à ta Vigueur - 2.
>
> Alex : Feylin a 3 en Vigueur, j'ai donc une difficulté de 1. J'ai la spécialité Télékinésie à +2, ca me fait un score de 4+2 = 6 (Alex lance les dés). J'ai 2 succès, je retranche 1 pour la difficulté, il me reste 1 succès bonus. Je le dépense pour acheter le boost "Télékinésie", je n'ai pas le choix puisque j'ai utilisé la spécialité Télékinésie.

Au delà des boosts associés aux Compétences, vous pouvez également acheter les boosts applicables à toutes les actions biotiques, à savoir : Persistant et Proximité. Il sont rappelés à l'arrière de votre feuille de personnage, accompagnés de la mention "Bio-

tique".

Exemple

MJ : Feylin se pose en douceur au sommet de la falaise. Les feuilles d'une fougère s'animent et deux varrens en sortent, la bave aux lèvres.

Alex : Feylin vise un varren et essaye de le projeter à bonne distance.

MJ : Fais un jet de Kinésie sur Biotique. Tu sais qu'un varren n'est pas trop lourd, la difficulté est de 0.

Alex : J'ai la spécialité Projection au niveau +2, ca me fait un score de 6. J'utilise 2 dés de Pragmatisme pour assurer le coup (Alex lance les dés). 3 succès ! J'utilise mon premier succès bonus pour acheter le boost projection, j'achète à nouveau projection avec mon second succès bonus pour envoyer le varren plus loin et enfin, j'utilise mon troisième succès pour acheter le boost Proximité afin d'appliquer le même effet au second varren.

MJ : Ouaouh ! Feylin envoie les deux varrens à quatre mètres de distance. Ils atterrissent lourdement au sol et ne demandent pas leur reste. Ils s'enfuient !

Alex : Yes !

Chargement d'un pouvoir

Comme pour n'importe quelle action, il vous est possible d'ajouter des dés d'engagement à votre groupement, mais dans le cas de la biotique, vous n'avez pas besoin de justifier l'utilisation de ces dés, il vous suffit d'indiquer que votre personnage "charge" son pouvoir. Charger un pouvoir signifie que le biotique prend le temps de puiser un surcroît d'énergie dans ses nodules d'ézo afin d'amplifier l'effet produit. Le chargement d'un pouvoir est considéré comme une action différée (voir page 49).

Si vous souhaitez ajouter des dés d'engagement à votre groupement, vous devez utiliser la réserve la plus adéquate à l'action entreprise, suivant qu'il s'agisse d'une action violente ou maîtrisée. Les actions biotiques sont associées aux réserves d'engagement comme suit :

Dés de **Conciliation** : utilisable pour les actions de Télékinésie, Barrière et Fortification.

Dés de Pragmatisme : utilisable pour les actions de Projection, Déchirure et Entrave.

Maintenir un pouvoir

A l'exception des spécialités liées à l'Égide, lorsque vous lancez un pouvoir biotique, celui-ci ne dure qu'un bref instant. Il est toutefois possible de faire durer cet effet plus longtemps et ceci de deux façons différentes. La première est d'acheter le boost "Persistant" grâce à un ou plusieurs succès bonus. Dans ce cas, votre personnage insuffle un surcroît d'énergie dans l'effet qu'il a produit afin que celui-ci se maintienne de lui même sur une plus longue durée. Ceci permet à votre personnage de continuer à agir librement et de réaliser des actions complexes alors que cet effet perdure.

La seconde solution est de maintenir activement l'effet. Dans ce cas, votre personnage focalise son attention et son énergie sur le pouvoir biotique qu'il a lancé afin de le conserver actif jusqu'à ce qu'il relâche son effort. Dans ce cas, l'effet est maintenu au cours des rounds suivants sans avoir besoin d'acheter le boost "Persistant". En contrepartie, tant que votre personnage maintient l'effet, il ne peut réaliser aucune autre action complexe et il ne peut se déplacer plus rapidement qu'en marchant. Maintenir un effet plutôt que d'acheter le boost "Persistant" est une bonne solution pour un personnage débutant qui souhaite faire persister un pouvoir. Un biotique confirmé peut également choisir de maintenir un pouvoir afin d'utiliser ses succès bonus pour créer un effet particulièrement puissant qu'il fera persister selon sa volonté.

Exemple

MJ : la végétation se fait moins dense et tu rejoins une route qui mène vers une petite base militaire. Tu entends des tirs et tu aperçois au loin Damon et LLor. Ils ont l'air blessés et ils sont poursuivis par un méca YMIR. Son bouclier cinétique est actif.

Alex : bon sang ! Feylin lance une déchirure sur le méca pour entamer son bouclier. Je charge mon pouvoir avant de le lancer, je mets mes 2 des de Pragmatisme.

MJ : Fait un jet de Chaos sur Biotique.

Alex : 3 succès ! J'inflige une blessure de 6 à ses boucliers. Je maintiens le pouvoir sur lui.

MJ : OK, Feylin se concentre et maintient le pouvoir actif, suivant le méca dans ses déplacements. Il subit donc une blessure de niveau 6 à chaque round tant que tu maintiens le pouvoir. Le bouclier encaisse bien pour le moment et le méca gagne du terrain sur Damon et LLor.

Surcharger un pouvoir

Parfois, une charge classique n'est pas suffisante pour créer l'effet biotique que vous avez imaginé. Cela peut être le cas lorsque vous faites face à une difficulté très élevée ou si vous souhaitez réaliser un effet particulièrement puissant. Par exemple, vous souhaitez soulever un objet particulièrement lourd ou vous aimeriez provoquer des dégâts massifs lors d'une déchirure.

Lorsque vous avez besoin d'obtenir un surcroît de puissance, vous pouvez "surcharger" votre pouvoir. Pour cela, votre personnage se concentre et accumule de l'énergie biotique durant plusieurs rounds, avant de libérer cette énergie brutalement lors du lancement de son pouvoir. Attention toutefois, la surcharge n'est pas à prendre à la légère. Comme son nom l'indique, elle pousse votre personnage à dépasser ses limites. Au moindre incident, il peut être victime d'un contre-coup sévère pour son organisme. Dans le pire des cas il peut mourir, victime d'une hémorragie généralisée.

En terme de règle, si vous décidez de surcharger un pouvoir, votre personnage doit commencer par réaliser une charge classique et donc investir des dés d'engagement lors du premier round. Ensuite, il doit passer plusieurs rounds à se concentrer, il ne peut faire aucune action complexe pendant ce temps. Vous êtes libre de charger ce pouvoir durant autant de round que vous le souhaitez. Lorsque vous estimez que la charge est suffisante, vous pouvez lancer les dés. Chaque round passé à charger votre pouvoir après le round initial vous permet de relancer vos dés d'engagement et de cumuler les succès.

Si vous obtenez au moins un "10" sur l'un de vos dés d'engagement, votre personnage subit un contrecoup, qui se traduit par une blessure dont le niveau est égal à deux fois le nombre de "10" obtenus sur vos dés d'engagement. Cette blessure est appliquée directement à la jauge de blessure de votre personnage, car ni son bouclier, ni son armure ne le protège contre une lésion interne.

Exemple

Alex : je n'arriverais jamais à arrêter l'YMIR à temps... Je vais essayer de le soulever, pour laisser le temps à Damon et LLor d'atteindre la lisière de la forêt, le méca ne pourra pas les suivre sur un terrain accidenté.

MJ : soulever un YMIR ?! Ca pèse plus d'une tonne ! La difficulté va être énorme.

Alex : je vais charger mon pouvoir durant 4 rounds. Je mets mes 3 dés de **Conciliation**.

MJ : Très bien, Feylin se concentre durant 4 rounds pour charger son pouvoir, son corps se couvre d'un halo bleuté très dense, d'où émanent des volutes et des crépitements biotiques inquiétants. Fais moi un jet de Kinésie sur Biotique pour ton premier round de chargement.

Alex : j'ai 5 en biotique plus mes 3 dés d'engagement, ca me fait 8 dés. (Alex lance les dés). 5 succès !

MJ : Maintenant, tu peux relancer tes 3 dés d'engagement pour chaque round supplémentaire durant lesquels tu as chargé ton pouvoir. Tu peux donc les relancer 3 fois et cumuler les succès à ceux déjà obtenus.

Alex : je relance une première fois mes 3 dés de **Conciliation**. 1 succès et un 10, zut ! Je relance une seconde fois : 1 autre succès. Une dernière fois : 2 succès ! Aïe... Un autre 10... J'ai 9 succès au total ! Mais j'ai obtenu deux 10, donc je perds 2 dés de **Conciliation** et Feylin est blessée, non ?

MJ : (il ouvre la main et révèle 8 dés de difficulté). Incroyable, ca passe ! Effectivement, en dépassant ses capacités, Feylin s'est infligée une blessure de niveau 4 à cause des deux 10 que tu as obtenu sur tes dés de **Conciliation**. Elle se met à saigner du nez, ses yeux s'injectent de sang, sa vision se trouble, mais elle serre les dents.

Alex : Ouahh !!! Feylin soulève le méca et l'oriente de sorte à ce qu'il ne puisse plus tirer dans la direction de Damon et Llor. Je peux maintenir le pouvoir ?

MJ : sans ta blessure tu aurais pu, mais là Feylin est étourdie, elle est incapable de se concentrer et d'accomplir une autre action complexe.

Alex : Effectivement. Feylin relâche le méca pour qu'il tombe sur le dos. Le temps qu'il se relève, les autres seront à l'abris. Elle tombe à genoux, épuisée par l'effort surhumain qu'elle vient de produire et constate que du sang coule sur son visage. Elle manque de s'évanouir mais tient bon !

MJ : Ce n'est pas tous les jours que l'on voit un YMIR léviter !

Ézo-mentalisme

L'activation d'une aptitude biotique nécessite que votre personnage accomplisse certaines mnémoniques physiques, qui consistent à réaliser un mouvement spécifique dans le but de provoquer l'activation de certains neurones afin qu'ils envoient un signal électrique à un ou plusieurs nodules d'ézo. Votre personnage doit donc être libre de ses mouvements pour activer une aptitude sans contraintes. Toutefois, il est possible d'activer une aptitude biotique sans effectuer le moindre mouvement, c'est ce que l'on appelle l'ézo-mentalisme. Cette faculté nécessite de réaliser un effort particulier et n'est donc pas aussi efficace que d'accomplir les mnémoniques adéquates. En conséquence, si vous souhaitez utiliser cette faculté pour votre personnage, la difficulté de votre jet sera augmentée de 1.

COMBOS BIOTIQUES

Comme nous l'avons déjà évoqué, en combinant l'achat de boosts, l'utilisation de certains talents et en maintenant ou non un effet biotique, il est possible de créer des "combos" produisant des effets biotiques inédits. Nous présentons ici quelques exemples et nous sommes certains que vous ne manquerez pas d'innover et de créer vos propres combos.

Combos basées sur la kinésie

Lévitation

Si vous obtenez au moins deux succès sur un jet de Kinésie visant à déplacer une cible avec précision (boost Télékinésie), vous pouvez acheter le boost Persistant afin de soulever une cible du sol et de la laisser flotter dans les airs sans avoir besoin de maintenir l'effet. Un adversaire flottant à deux mètres du sol est une cible facile et qui éprouvera les plus grandes difficultés à agir contre vous.

Chute biotique

Vous souhaitez projeter un ennemi contre un mur, mais aucun mur ne se présente à proximité… Avec un peu de pratique, le sol peut constituer un mur très efficace !

Si vous obtenez au moins deux succès sur un jet de Kinésie visant à projeter une cible avec violence (boost Projection), vous pouvez acheter le boost Proximité afin d'appliquer une seconde fois un effet de projection à la même cible. Votre première projection envoie la cible dans les airs tandis que la seconde la projette violemment contre le sol. Le plus dur ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage !

Singularité

Lorsque vous créez un champ de projection, vous pouvez choisir la direction que prendront les cibles affectées par ce champ. Ainsi, il est tout à fait possible de créer un petit champ sphérique qui attire à lui les cibles situées à proximité.

En pratique, si vous obtenez au moins deux succès sur un jet de projection, vous pouvez acheter le boost "Proximité" afin d'appliquer la projection à une seconde cible et faire en sorte qu'elles se percutent et subissent des dommages d'impact ! Si vous avez obtenus trois succès, vous pouvez acheter en complément le boost "Persistant" et faire en sorte que ces deux cibles restent collées l'une à l'autre par la puissance de cette projection durant deux rounds.

Si vous disposez du talent "Maître de l'ézo" au niveau 2, vous pouvez utiliser ce talent et affecter ainsi toutes les cibles dans un rayons de 3 mètres autour de votre sphère d'attraction. Enfin, si vous êtes un biotique peu expérimenté, rien ne vous empêche de maintenir le pouvoir pour fournir des proies faciles à vos coéquipiers.

COMBO BASÉE SUR L'ÉGIDE

L'égide est une compétence qui offre peu d'opportunités de combos car ses effets ne s'appliquent qu'à votre personnage et persistent automatiquement pour la durée d'une scène. Il existe toutefois une possibilité intéressante de combo, grâce au talent "Bouclier".

Stase

Si vous obtenez au moins un succès sur un jet visant à augmenter l'armure, vous pouvez utiliser le niveau 1 du talents "Bouclier". Grâce à ce talent, chaque succès permet d'augmenter considérablement l'armure de la cible mais inflige en contrepartie un malus significatif à toutes ses actions physiques. Cette approche peut être utilisée contre un adversaire afin de l'immobiliser ou sur vous-même ou un coéquipier afin de le protéger contre un risque de blessure majeure.

Combos basées sur le chaos

Orbe

Si vous obtenez au moins deux succès sur un jet de déchirure, vous pouvez acheter le boost "Proximité" afin d'appliquer les effets à une seconde cible. Si vous avez obtenus trois succès, vous pouvez compléter l'effet en achetant le boost "Persistant" et faire en sorte que ces deux cibles continuent de subir les dégâts provoqués par votre déchirure durant deux rounds supplémentaires, à condition toutefois qu'elles restent à proximité du lieu où vous avez lancé ce pouvoir.

Si vous disposez du talent "Maître de l'ézo" au niveau 2, vous pouvez l'utiliser et affecter toutes les cibles dans un rayons de 3 mètres autour du point où vous avez lancé le pouvoir, matérialisé par une petite sphère d'énergie biotique de couleur sombre, appelée orbe. Enfin, si vous êtes un biotique peu expérimenté, rien ne vous empêche de maintenir le pouvoir, ce qui vous permet également de déplacer votre champ afin de suivre les cibles dans leurs déplacements.

Vortex

De la même manière qu'avec un jet de déchirure, vous pouvez créer des effets de zone, persistants ou maintenus infligeant des malus aux actions physiques de vos cibles.

ÉQUIPEMENT

ARMES

Toutes les armes sont définies par trois caractéristiques : les dégâts, la portée et les boosts.

RARETÉ

Comme son nom l'indique, la rareté représente le nombre d'exemplaires produits ou la difficulté à se procurer l'arme sur le marché. Plus la rareté est élevée, plus il est difficile de se procurer un exemplaire de l'arme.

Le niveau d'un personnage indique la rareté de l'arme à laquelle il a accès facilement. Un personnage commun (donc de niveau 3) n'aura aucun problème à se procurer une arme commune (de niveau de rareté 3). L'accès à une arme d'un niveau supérieur doit être exceptionnel.

DOMMAGE

Cette valeur indique la puissance de base de l'arme. Plus elle est élevée, plus le niveau de blessure infligé à une cible est élevé.

PORTÉE DE BASE

La portée de base indique la distance à laquelle un personnage peut tirer avec une visée rapide (1 tir par round) sans subir de malus. Au delà de la portée de base le tir devient plus difficile.

BOOSTS

Toutes les armes disposent de un ou plusieurs boosts pouvant être achetés avec des succès bonus (voir page 42). Les effets des différents boosts sont rappelés à l'arrière de votre fiche de personnage. Les boosts applicables aux armes sont les suivants :

Choc : si l'attaque portée fait passer la cible dans l'état sonnée, l'utilisation de ce boost la fait passer dans l'état inconscient.

Léger : l'arme peut être utilisée au corps-à-corps sans malus. Ce boost ne s'applique qu'aux armes à feu maniées à une main et disposant d'un canon court. L'utilisation au corps-à-corps d'une arme à feu ne disposant pas de ce boost vous inflige un malus de 2.

Létal (X) : les dégâts de base de l'arme sont augmentés de X points. Il est possible d'acheter plusieurs fois ce boost pour une même action et ainsi de cumuler son effet.

Précis : permet de toucher une zone particulière de la cible, comme un membre par exemple. Toucher un point faible (telle que la tête) nécessite d'acheter deux fois ce boost mais permet d'obtenir un effet supplémentaire :

- Si la cible ne porte pas d'armure, les dégâts sont doublés.
- Si la cible porte une armure, elle tombe automatiquement dans l'état "Inconscient".

Proximité (X) : permet de toucher à nouveau la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. Il est possible d'acheter plusieurs fois ce boost pour une même action.

Puissant : ajoute une blessure de même niveau à la cible. Il est possible d'acheter plusieurs fois ce boost pour une même action.

Silencieux : l'arme ne fait presque aucun bruit quand elle est utilisée.

Souffle : ignore la couverture de la cible.

RECHARGER SON ARME

Le rechargement d'une arme est une action simple. Il est donc possible de tirer (action complexe) et de recharger son arme (action simple) durant le même tour. En pratique, il est inutile de vous soucier du rechargement de votre arme, concentrez-vous sur l'action !
Il existe toutefois certaines armes dont le rechargement est considéré comme une action complexe. Celles-ci sont rares et généralement particulièrement puissantes. Cette particularité est indiquée dans la description de l'arme (voir page XXX).

FORCE

La force représente la vigueur minimale que doit posséder votre personnage afin de manier l'arme sans difficultés.

Si votre personnage ne dispose pas de la vigueur nécessaire, il peut utiliser l'arme malgré tout. Toutefois, lors d'un jet d'arme à feu, vous devrez remplacer par des dés de Pragmatisme autant de dés Neutres de votre groupement que le nombre de points qu'il manque à la Vigueur de votre personnage afin d'utiliser l'arme sans difficultés.

ARMURES

Votre personnage peut endosser une armure afin de se protéger lors d'un affrontement. Chaque armure est définie par deux caractéristiques : son coefficient d'armure (ou plus simplement "armure") et son bouclier.

ARMURE

Toutes les armures ne sont pas identiques et offrent plus ou moins de protection à leurs porteurs. Chaque niveau d'armure diminue d'autant le niveau de blessure reçu par votre personnage. Si le niveau de blessure tombe à 0 ou moins, cela indique que l'armure a absorbé la totalité de l'impact.

Un personnage qui ne porte pas d'armure dispose d'un coefficient d'armure de 0. Les armures légères offrent une protection de niveau 3, elles sont peu encombrantes, ne gênent pas les mouvements et sont partiellement renforcées afin de protéger correctement les zones vitales du porteur. Les plus grosses armures individuelles, telles que les armures titan, offrent une protection de niveau 6 mais sont rares, lourdes et très encombrantes.

BOUCLIER

De nombreuses armures sont équipées de boucliers, qui offrent une protection supplémentaire à son porteur sous la forme d'une barrière cinétique. Lorsque vous essuyez un tir, celui-ci est absorbé par le bouclier de votre armure, tant que celui-ci est fonctionnel. Si l'impact dépasse la capacité d'absorption du bouclier, il se désactive et vous expose directement aux prochains tirs que vous allez recevoir.

Lorsque votre bouclier est désactivé, votre armure enclenche automatiquement une procédure de redémarrage afin de réactiver celui-ci. Cette procédure prend fin après deux rounds complets, à condition que votre personnage ne subisse aucun dommage. Les impacts reçus par votre armure ont en effet une fâcheuse tendance à interrompre cette procédure. A l'issue de ces deux rounds, votre bouclier est à nouveau actif à sa pleine puissance ; sur votre feuille de personnage, vous pouvez gommer toutes les croix qui figurent sur votre jauge de bouclier.

Le chiffre indiqué dans le tableau des armures (page 61) indique le niveau de la dernière case blanche sur la jauge de bouclier de votre feuille de personnage. Les cases suivantes doivent être noircies.

Par exemple, une armure disposant d'un bouclier de niveau 9, sera représentée ainsi sur votre feuille de personnage.

1 – 2 ☐
3 – 5 ☐
6 – 9 ☐
10 – 14 ■
15 – 20 ■
20 – 26 ■

FORCE

La force représente la vigueur minimale que doit posséder votre personnage afin de porter l'amure sans difficultés.

Si votre personnage ne dispose pas de la vigueur nécessaire, il peut porter l'armure malgré tout. Toutefois, lors d'un jet lié à la Dextérité, vous devrez remplacer par des dés de Pragmatisme autant de dés Neutres de votre groupement que le nombre de points qu'il manque à la Vigueur de votre personnage afin d'utiliser l'armure sans difficultés.

OMNITECH

Tous les personnages disposent d'un omnitech qui offre à minima les fonctionnalités suivantes :

- Communication audio et vidéo.
- Accès à l'extranet, au mail et à toutes les applications en ligne.
- Prise de photos, de vidéos, et d'enregistrements sonores.
- Projection holographique.
- Mesure des conditions environnementales basiques (température, pression, gravité, composition de l'atmosphère, etc.)
- Lancement d'applications courantes (lecteur de vidéo ou de musique, jeux vidéos, etc.)

Des modules complémentaires peuvent être installés en fonction des besoins. Toutefois, il n'est pas nécessaire d'acheter explicitement ces modules lors de la création de votre personnage ou lorsque vous le faites évoluer. Ceux-ci sont implicitement ajoutés à votre omnitech lorsque vous achetez l'arme technologique ou la compétence qui nécessite l'installation d'un tel module.

TABLE DES ARMES

Armes de poing							
Nom	Rareté	Dommage	Portée	Boosts			Force
M-3 Prédateur	Commune (3)	5	8	Létal 2	Court	Précis	2
M-5 Phalanx	Commune (3)	5	16	Létal 2	Court		2
M-6 Carnifex	Commune (3)	6	8	Létal 2	Court	Précis	3
Exécuteur	Restreint (4)	8	8	Létal 2	Puissant		4
M-11 Silencieux	Restreint (4)	5	8	Létal 3	Précis	Silencieux	3
M-77 Paladin	Restreint (4)	7	8	Létal 1	Court	Précis	3
N7 Aigle	Restreint (4)	6	16	Létal 1	Court	Rafale	3
Acolyte	Exotique (5)	4(+6)	16	Létal 1	Souffle		2
M-358 Serre (Cerberus)	Exotique (5)	6	4	Létal 2	Court	Choc	2
Pistolet à arc	Exotique (5)	5(+3)	8	Létal 2	Court		2
M-12 Locust	Commune (3)	4	20	Létal 1	Rafale		2
M-4 Shuriken	Commune (3)	4	10	Létal 1	Court	Rafale	2
M-9 Tempête	Commune (3)	5	5	Létal 1	Court	Rafale	2
N7 Hurricane	Restreint (4)	5	10	Létal 1	Rafale		2
M-25 Frelon	Exotique (5)	5	30	Létal 1	Court	Rafale	4
Pistolet Plasma (Geth)	Exotique (5)	4(+3)	10	Létal 1	Court	Rafale	2

Fusils d'assaut							
Nom	Rareté	Dommage	Portée	Boosts			Force
M-15 Vindicator	Commune (3)	6	20	Létal 2			2
M-76 Revenant	Commune (3)	6	20	Létal 2	Rafale		3
M-8 Avenger	Commune (3)	6	20	Létal 1	Rafale		2
M-96 Mattock	Commune (3)	6	40	Létal 2	Précis		4
M-55 Argus	Restreint (4)	6	40	Létal 2			3
M-99 Sabre	Restreint (4)	7	40	Létal 2	Précis		5
N7 Typhon	Restreint (4)	7	40	Létal 1	Rafale		4
N7 Valkyrie	Restreint (4)	6	20	Létal 2	Précis		3
Phaëton	Restreint (4)	5	20	Létal 3	Rafale		3
Chasseur	Exotique (5)	6	20	Létal 2	Précis	Rafale	3
Fusil à impulsions	Exotique (5)	5(+3)	20	Létal 2	Rafale		2
Fusil à particules	Exotique (5)	4	20	Létal 4	Rafale		2
Fusil d'Adas anti-synthétique	Exotique (5)	5(+6)	40	Létal 1	Souffle		3
Lance-disques Chakram	Exotique (5)	6(+3)	20	Létal 1	Souffle		2
M-7 Bombardier	Exotique (5)	7	20	Létal 1	Rafale		2
Séide	Exotique (5)	5	40	Létal 2	Précis		2
Briseur	Exotique (5)	5	20	Létal 2	Rafale	Souffle	3

Fusils à pompe							
Nom	Rareté	Dommage	Portée	Boosts			Force
M-23 Katana	Commune (3)	6	5	Létal 1	Choc		2
M-27 Cimeterre	Commune (3)	5	5	Létal 1	Rafale	Choc	2
AT-12 Pirate	Restreint (4)	6	3	Létal 2	Choc		2
Lance-Pic Graal	Restreint (4)	8	5	Létal 1			4
M-11 Éventreur	Restreint (4)	7	5	Létal 1	Choc		3
M-22 Écorcheur	Restreint (4)	6	10	Létal 1	Choc		3
M-300 Claymore	Restreint (4)	9	5	Létal 1			4
N7 Crusader	Restreint (4)	6	5	Létal 2	Choc		3
N7 Piranha	Restreint (4)	6	5	Létal 1	Rafale		2
Carabine Reegar	Exotique (5)	5(+6)	3	Létal 1	Rafale	Choc	2
Disciple	Exotique (5)	6	5	Létal 2	Choc		2
Fusil plasma	Exotique (5)	6(+3)	10	Létal 1	Choc		3
Venin	Exotique (5)	6	10	Létal 1	Rafale	Souffle	4

Fusils de précision							
Nom	Rareté	Dommage	Portée	Boosts			Force
M-29 Incisor	Commune (3)	5(+6)	50	Létal 2	Précis*		2
M-92 Mantis	Commune (3)	7	100	Létal 2	Précis*	Puissant	4
M-97 Viper	Commune (3)	6(+3)	100	Létal 2	Précis*		3
M-98 Veuve	Commune (3)	6	100	Létal 3	Précis*	Puissant	4
Krysae	Restreint (4)	6	50	Létal 2	Précis*	Souffle	2
M-90 Indra	Restreint (4)	7	50	Létal 2			2
N7 Valiant	Restreint (4)	6	100	Létal 2	Précis*	Puissant	3
Harpon Kishock	Exotique (5)	8	100	Létal 1	Précis*	Puissant	3
Javelot	Exotique (5)	6(+3)	100	Létal 3	Précis*	Puissant	4
M-13 Raptor	Exotique (5)	6	100	Létal 2	Précis*	Rafale	2
Veuve Noire	Exotique (5)	8	100	Létal 2	Précis*	Puissant	4

(*) Précis uniquement si posé sur un pied

Armes blanches							
Nom	Rareté	Dommage	Portée	Boosts			Force
Batte / Bâton		2	-	Létal 1	Court		-
Barre de fer		3	-	Létal 1	Court		-
Poignard		4	-	Létal 1	Court		-
Poignard mono-diamant		5	-	Létal 1	Court		-
Poignard mono-moléculaire		6	-	Létal 1	Court		-
Sabre		4	-	Létal 2	Court		-
Sabre mono-diamant		5	-	Létal 2	Court		-
Sabre mono-moléculaire		6	-	Létal 2	Court		-
Mains nues		1	-	Puissant	Court		-
Mains armurées		2	-	Puissant	Court		-

TABLE DES ARMURES

Armures					
Nom	Type	Rareté	Armure	Bouclier	Force
Phantom	Tactique	Commune (3)	2	0	-
Phoenix	Légère	Commune (3)	3	2	2
Gladiator	Moyenne	Commune (3)	4	5	3
Scorpion	Lourde	Commune (3)	5	9	4
Dueliste	Légère	Restreint (4)	3	5	2
Predator	Moyenne	Restreint (4)	4	9	3
Hydra	Lourde	Restreint (4)	5	14	4
Guardian	Légère	Exotique (5)	3	9	2
Liberator	Moyenne	Exotique (5)	4	14	3
Mantis	Lourde	Exotique (5)	5	20	4

FICHES DE PERSONNAGE

ASARI

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○
Charisme	●●○○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	●●○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Fusion de l'esprit	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

DRELL

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	●●○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Reptilien	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

GALARIEN

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○○
Perception	●●○○○	Biotique	○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Hyperactivité	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

HUMAIN

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	○○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Fougueux	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

HUMAINE

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	○○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Fougueux	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

KROGAN

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○○○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	○○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐ ☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐ ☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐ ☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐ ☐	Mort

Talents

Rage du sang	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

QUARIEN

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	○○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Sens pratique	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Nom ..... Dégâts ..... Portée .....

Boosts .....

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

TURIEN

Nom

Age

Carrière

Unité

Niveau

Conciliation Pragmatisme

Armure

Attributs

Esprit	●●○○○	Vigueur	●●○○○○
Charisme	●●○○○	Dextérité	●●○○○
Perception	●●○○○	Biotique	○○○○

Santé

Bouclier		Blessures		
1 – 2	☐	1	☐☐☐☐☐	Superficielle
3 – 5	☐	2 - 3	☐☐☐☐	Légère
6 – 9	☐	4 - 5	☐☐☐	Sérieuse (-1)
10 – 14	☐	6 - 7	☐☐	Grave (-2)
15 – 20	☐	8 - 9	☐☐	Critique (-3)
20 – 26	☐	10+	☐	Mort

Talents

Sens de l'honneur	●○		○○
	○○		○○
	○○		○○
	○○		○○

Armes

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Nom ____ Dégâts ____ Portée ____

Boosts ____

Compétences

Mental

Connaissance	Débrouillardise	Sens
●○○○	●○○○	●○○○

Physique

Armes à feu	Corps-à-corps	Habileté
●○○○	●○○○	●○○○

Social

Éloquence	Empathie	Influence
●○○○	●○○○	●○○○

Technique

Interface	Omnitech	Pilotage
●○○○	●○○○	●○○○

Biotique

Kinésie	Égide	Chaos
●○○○	●○○○	●○○○

Boosts

Barrière (Cumulable) Égide
Ajoute 1 niveau au bouclier du biotique pour la durée de la scène ou jusqu'à destruction du bouclier.

Choc
Fait passer la cible de l'état « Sonné » à l'état « Assommé ».

Déchirure (Cumulable) Chaos
Inflige une blessure de niveau 2 qui ignore la protection apportée par une armure mais pas un bouclier.

Entrave (Cumulable) Chaos
Inflige un malus de 1 à toutes les actions physiques de la cible pour une durée de 1 round.

Fortification (Cumulable) Égide
Renforce votre armure de 1 point jusqu'à la fin de la scène.

Léger
Peut être utilisé au corps-à-corps sans malus.

Létal (X) (Cumulable)
Augmente la létalité de X points.

Persistant (X) (Cumulable) Biotique
L'effet perdure X round(s) après le round de lancement.
X vaut 2 dans le cas de la biotique.

Précis
Permet de viser une partie précise de la cible. Toucher un membre coûte 1 boost. Toucher un point faible coûte 2 boosts.

Projection (Cumulable) Kinésie
Projette la cible à 2 mètres au maximum et lui inflige une blessure de niveau 2 si elle rencontre un obstacle.

Proximité (X) (Cumulable) Biotique
L'effet s'applique à la même cible ou une autre cible située à moins de X mètres de la cible initiale. En biotique, l'autre cible doit avoir une Vigueur ≤ Vigueur de la cible initiale et X vaut 2.

Puissant (Cumulable)
Ajoute une blessure de même type.

Silencieux
L'arme ne fait pratiquement aucun bruit lorsqu'elle est utilisée.

Souffle
Permet d'ignorer la couverture de la cible.

Télékinésie (Cumulable) Kinésie
Déplace la cible avec précision. La vitesse maximale de 2 mètres par round. Cette vitesse est cumulable.

Talents

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Nom .....
Niveau 1 .....
.....
Niveau 2 .....
.....

Notes

MASS
EFFECT™
NOUVELLE ÈRE
Un jeu de rôle dans l'univers de Mass Effect
www.masseffectnouvelleere.net