

SAVAGE WORLD MASS EFFECT



SOMMAIRE

Chronologie.....	4
Période du Pré-Conseil (37 000 000 AEC - 520 AEC)	4
Première Période du Conseil (500 AEC-2100 EC).....	4
Période Contemporaine du Conseil (2069 - 2155 EC)	6
La Montée des Humains (2156 - 2182 EC)	6
La Menace Actuelle (2183 EC - actuellement)	8
Descriptif des races jouables	9
Humains	9
Turiens.....	9
Asari	11
Galariens	12
Quariens.....	13
Krogans.....	14
Drells	15
Butariens.....	16
Vortchas	17
Autres races	18
Eicors.....	18
Hanaris.....	18
Yahg.....	19
Ralois	20
Création de personnage	21
Expérience	21
Caractéristiques des races.....	22
News Edges and Hindrances	24
Power Edges.....	25
Pouvoirs biotiques.....	26
Pouvoirs technologiques	27
Pouvoirs militaires	29
Armement	31
Armures complètes	31
Pistolets	32
Shotguns	32
Fusils d'assaut	33
Fusils de précision	34
Armes lourdes.....	35
Mods	35
Techno-armes.....	36
Armes au corps à corps classiques	36
Grenades.....	36
Technologie.....	37
Barrière et bouclier.....	37
Spécifiques skills	37
Surchauffe	37
Medi-gel	37
Sable rouge	38
Ressources	38
Vaisseaux	39

Taille	39
Options	39
Espaces aménageables	40
Loyauté de l'équipage.....	40
Charisme	41
Combat	42
Initiative	42
Actions	42
Contact	42
Dégâts.....	42
Encaissement	43
Incapacité	43
Tactiques de combat	44
Galaxie	45
Planètes importantes	46
Fiches de personnages	47
Bestiaire	59
Geths	59
Moissonneurs	60
Récolteurs	61
Cerberus	61
Rachnis	61
Mécas	61
Divers	62
Personnages non-joueurs	63
Butariens.....	63
Krogans.....	64
Vortchas	64
Asari	64
Galarien.....	65
Volus.....	66
Quarien.....	66
Humain.....	67

Rédigé par des fans pour des fans.

Contacts, commentaires, erratas, critiques, injures : norkadlol@free.fr =)

Source pour la chronologie et les races :

<http://mass-effect-rpg.forumactif.com/>

Chronologie (48000 AEC - 2179 EC) :

<http://mass-effect-rpg.forumactif.com/ta-la-ligne-du-temps>

Description des races :

<http://mass-effect-rpg.forumactif.com/t3-les-especes-jouables>

Source d'aide à l'adaptation de l'univers :

<http://fr.masseffect.wikia.com/wiki/Accueil>

http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki

Basé sur les mécanismes de jeu de *Savage World* : *Savage World Deluxe* et *Necessary Evil* (Pinnacle)

Des adaptations sur les règles de combat ont été apportées, libre à vous de les utiliser ou non.

Chronologie

Période du Pré-Conseil (37 000 000 AEC - 520 AEC)¹

37 000 000 AEC : Une race inconnue, capable de faire des voyages spatiaux, fait feu sur un vaisseau moissonneur proche de la planète Mnemosyne grâce à une arme capable d'envoyer des faisceaux de particules hautement énergétique. Le faisceau pénètre le moissonneur, provoquant sa perte, et continue sa course dans l'espace, allant jusqu'à frapper la planète Klendagon, créant ainsi la faille géologique plus connue sous le nom de la Vallée du Grand Rift.

298 000 AEC : La race Arthenn, qui prospérait dans le système Zelena, et dont la planète foyer était Heylme est détruite par « un événement inconnu » qui annihila tout vie complexe de la planète. Une de leur ancienne colonie présente sur Epho (faisant partie du même système) contient encore les cicatrices d'un ancien bombardement. On retrouve également des anciennes traces d'extraction d'Hélium 3 sur la planète Gaelon.

125 000 AEC : Les races Thoi'han et Inusannon déclenchent une guerre interstellaire dans le système Amada. La planète Eingana en garde encore les traces, des débris de nombreux vaisseaux jonchant encore sa surface. De plus l'Élément Zéro raffiné, issu des moteurs, a contaminé l'environnement, provoquant l'extinction de nombreuses espèces autochtones et permettant aux survivantes de démontrer une tendance à développer des pouvoirs biotiques.

48 000 AEC : Les Prothéens, race ayant colonisé une majeure partie de la galaxie via les relais cosmodésiques, disparaissent mystérieusement, laissant derrière eux uniquement des ruines de cités jadis prospères et de nombreux artefacts. Les xénoarchéologues ont longtemps pensé qu'ils avaient été détruits durant un cataclysme important dans la galaxie.

1900 AEC : Tuchanka, la planète natale des Krogans, entre dans l'âge nucléaire. Dans un

conflit, les armes de destruction massive sont relâchées, déclenchant un hiver nucléaire.

1800 AEC : Une supernova propulse un des relais de masse de sa position, et la nébuleuse formée par cette dernière empêche les Prothéens de retrouver sa position.

580 AEC : Les Asari commencent à explorer le système de relai de masse, et découvre notamment l'imposante station spatiale la Citadelle.

520 AEC : Les Galariens découvrent la Citadelle et ouvrent des relations diplomatiques avec l'autre race ayant découverte la station, les Asari.

Première Période du Conseil (500 AEC - 2100 EC)

500 AEC : Le Conseil de la Citadelle est formé. Les Asari et les Galariens colonisent ensemble la Citadelle et l'établissent comme étant le centre de la communauté galactique (communauté évidemment dirigée par le Conseil). La Guerre d'Unification Turienne débute.

500 AEC - 1 EC : Les races du Conseil commencent à étendre la communauté galactique, ouvrant le premier contact avec les autres races et en intégrant ces dernières dans la Citadelle. C'est une période d'expansion rapide et de conflits occasionnels. Le premier contact est fait avec les Volus, bien que d'abord on ne leur permette pas d'avoir une ambassade permanente à la Citadelle. Avec leur participation, une monnaie galactique, le crédit, est éventuellement établi, connectant toutes les économies de la galaxie.

200 AEC : Le Conseil consent à accorder aux Volus l'honneur d'être la première race à posséder une ambassade à la Citadelle.

200 AEC - 1 EC : Les Butariens obtiennent une ambassade, un siècle et plus après le premier contact. Les Asaris découvrent le système des Elcors et les aident à localiser et à activer le relai de masse le plus près. Ils établissent rapidement une route commerciale régulière entre la Citadelle. Les Elcors obtiennent une ambassade. Le premier contact est également fait avec les

¹ AEC : Avant Espace Concilien - EC : Espace Concilien

Hanaris et les Quariens. Les Quariens obtiennent à leur tour une ambassade à la Citadelle, mais pas les Hanaris.

1 EC : La Guerre des Rachnis. Le Conseil de la Citadelle rencontre les Rachnis, une espèce d'insectes hautement intelligents. Ils sont découverts lors d'une expédition où un relai de masse inactif a été involontairement activé. Les Rachnis s'avèrent être hostiles et commencent une guerre avec le reste de la galaxie. Le Conseil ne peut négocier parce qu'ils ne peuvent réussir à contacter les reines Rachni qui vivent sous le sol de leur planète natale beaucoup trop toxique pour pouvoir y pénétrer sans risque.

80 EC : La guerre contre les Rachnis continue. Les Galariens transfèrent les Krogans primitifs sur une autre planète et les manipulent pour les transformer en soldats pour le Conseil de la Citadelle. Les Krogans sont capables de survivre à l'environnement rude sur la planète des Rachni. Le Conseil élabore une stratégie pour éradiquer les reines et les œufs.

300 EC : Les Rachnis sont déclarés éteints. En gratitude pour leur assistance durant la Guerre des Rachnis, le Conseil consent à donner aux Krogans une nouvelle planète. Libérés de l'environnement nucléaire de Tuchanka, la population krogane « éclate ».

300 - 700 EC : Les Krogans commencent à s'étendre de façon exponentielle, colonisant plusieurs nouvelles planètes. Cette croissance incroyable mène à la fondation des Tactiques Spéciales et de Reconnaissance, branche militaire de la Citadelle.

700 EC : Les maîtres de guerre krogans démultiplient les vétérans de la Guerre des Rachnis pour ainsi annexer les territoires de la Citadelle. Éventuellement, le Conseil demande le retrait de la colonie krogane sur Lusia, mais les Krogans refusent catégoriquement. Une attaque de préemption du Conseil est faite sur les infrastructures kroganes, utilisant les récemment créés Spectres. La Rébellion Krogane commence. Aussi, le premier contact des Turiens se fait. En réponse aux menaces kroganes, ils déclarent la

guerre. Après que les Krogans aient dévastés les colonies turiennes avec des armes de destruction massive, les Turiens répondent à l'aide d'une arme biologique créée par les Galariens, connue sous le nom de génophage (le génophage rend les Krogans stériles). La population krogane commence son déclin. Finalement, les Turiens acceptent les Volus comme étant une race-cliente de l'Hiérarchie Turienne.

800 EC : La Rébellion Krogane se termine. Les Turiens commencent à remplir la niche militaire, pendant que les Krogans sont décimés. Les Conventions de la Citadelle sont éventuellement rédigées à la suite du conflit.

900 EC : Les Turiens gagnent un siège au Conseil de la Citadelle, et leurs flottes agissent comme des forces de maintien de la paix à travers la galaxie.

1600 EC : Les premières observations des Collecteurs se font, depuis le relai de masse Oméga-4 qui se situe dans les Systèmes Terminus. Peu de gens connaissent cette énigmatique race, et la plupart des races du Conseil ne font mention que de cette race dans les légendes urbaines.

1900 EC : La Guerre des Geths. Les Quariens créent les Geths, avec l'intention de les réduire au travail manuel. Mais rapidement, les Quariens remarquent des signes de conscience et de sensibilité chez les Geths et ils planifient donc de détruire cette race artificielle avant qu'ils deviennent une menace. Les Geths se rebellent contre leurs créateurs. Les Quariens, impuissants face à leurs créations, sont obligés de quitter leur planète natale et deviennent nomade à bord de la Flotte nomade. Contrairement aux espérances, les Geths ne s'aventurent pas à l'extérieur des systèmes stellaires quariens, à la place, ils s'isolent du reste de la galaxie derrière le Perseus Veil. Pour punir les Quariens, le Conseil ferme officiellement leur ambassade à la Citadelle.

1900 - 2100 EC : La communauté galactique continue de s'étendre. À l'exception de la Guerre des Geths, cette période est une période paisible et prospère.

Période Contemporaine du Conseil (2069 - 2155 EC)

2069 EC : Le 20 juillet, l'avant-poste d'Armstrong dans le cratère de Shackleton est formellement fondé comme la première implantation sur la Lune, pendant le centième anniversaire du premier atterrissage lunaire.

2077 EC : Liara T'Soni naît, sa mère étant la Matriarche Benezia.

2103 EC : L'Agence Européenne Spatiale Lowell City à Eos Chasma devient la première implantation sur Mars, fierté des humains.

2142 EC : La construction de la Station Gargarine (Jump Zero) commence au-delà de l'orbite de Pluton.

2147 EC : Des traces de l'élément zéro sont découverts sur Mars.

2148 EC : L'humanité découvre une petite cachette de technologie hyper-avancée des Prothéens sous la surface de la planète Mars, dans la région polaire du sud. Construisant des infrastructures sur les restes de cette race éteinte, les humains explorent rapidement la science des mass effect fields, les menant au développement d'un transport allant plus vite que la vitesse de la lumière. Après l'étude, ils commencent l'exploration détaillée de leur système solaire.

2149 EC : Selon les informations traduites de la cachette de donnée prothéenne, les humains découvrent que Charon, la lune de Pluton, est une pièce massive d'une technologie prothéenne inactive, le relai de masse, emballée dans la glace. Une fois activé, Jon Grissom mène la première équipe d'explorateurs à travers le relai. Ils découvrent rapidement que le relai de Charon permet instantanément de se déplacer à travers des milliers d'années lumières jusqu'à un autre relai de masse synchronisé, à l'autre bout de la galaxie. La Charte de l'Alliance est signée par les 18 plus grandes nations terriennes. L'Alliance devient bientôt le fer de lance militaire et exploratoire de l'humanité.

2151 EC : Pour défendre son empire rapidement étendu, l'humanité assemble une flotte massive et commence la construction d'une énorme station spatiale à Arcturus, à la connexion de plusieurs relais de masse, bien qu'ils n'aient pas encore trouvé une autre race intelligente. Aussi, un accident au Port Spatial International de Singapour expose une population humaine à une forme de poussière d'élément zéro.

2152 EC : L'alliance commence l'implantation de la première colonie extrasolaire terrienne sur la planète Demeter. Aussi, 30% des enfants nés à Singapour après l'accident de l'an 2151 souffrent d'une croissance cancéreuse. Finalement, une colonie humaine est fondée sur Eden Prime.

2154 EC : Malheureusement, un second accident survient sur Terre, et des humains sont encore une fois exposés à l'élément zéro.

La Montée des Humains (2156 - 2182 EC)

2156 EC : La station Arcturus est en construction. Un petit pourcentage d'enfants humains exposés à l'élément zéro naissent avec des capacités de télékinésie. Un relai de masse est découvert autour de Pluton.

2157 EC : La Guerre du Premier Contact, L'humanité fait son premier contact avec une autre race intelligente : les Turiens. Malheureusement, la rencontre est loin d'être pacifique. Les Turiens trouvent la flotte humaine en train de tenter d'activer un relai de masse, ce qui est interdit par les lois galactiques (qui ont été changées suite à la Guerre des Rachnis). Pendant les plusieurs mois qui suivent, un conflit bref mais intense connu sur Terre sous le nom de la Guerre du Premier Contact s'ensuit. David Anderson, nouvellement gradué dans le programme élite N7 de l'Alliance, combat avec distinction aux côtés de Jill Dah. Le frère de Saren est l'un des Turiens défunts. Finalement, le Général Williams est forcé de mener les Turiens à la colonie humaine de Shanxi. L'Amiral Drescher mène la deuxième flotte contre Shanxi, attrapant les Turiens par surprise et en les forçant à quitter la planète. Finalement, le Conseil de la

Citadelle intervient et négocie une paix entre les deux rivaux.

2158 EC : Les humains apprennent les potentiels de la biotique. Environ 10% des enfants exposés à l'élément zéro possèdent des capacités biotiques.

2160 EC : Le Parlement de l'Alliance est fondé. Le programme BAaT est fondé sur la Station Gargarin, un programme qui entraînera les candidats potentiels biotiques et qui tentera de développer des implants biotiques. Également, le « sable rouge », une drogue biotique, est utilisé pour la première fois.

2161 EC : La construction de la Station Arcturus est complétée. Une équipe de sonde travaillant pour un entrepreneur butarien, Edan Had'dah, découvre un mystérieux artefact qui orbite autour d'une planète sans nom près de Perseus Veil.

2163 EC : L'Alliance débute secrètement une recherche sur les intelligences artificielles dans la base sur Sidon, mais le tout est effectué de façon illégale. Les études sont menées par le Dr. Shu Qian et le rôle d'analyste technique est assigné au Lieutenant Kahlee Sanders. La première expérimentation d'implants biotiques est faite sur les humains. Le NDC trouve une colonie sur Novéria. Aussi, Harkin devient le premier officier humain du C-Sec. Puis, Kumun Shol et son armée de mercenaire commence une excavation à la surface de Klencory.

2165 EC : L'humanité continue de s'étendre, fondant plus de colonies et établissant des alliances de commerce avec plusieurs autres races qui reconnaissent l'autorité du Conseil de la Citadelle. En 2165, le Conseil reconnaît enfin le pouvoir et l'influence des humains sur la communauté galactique. Suite à cela, une ambassade est donnée aux humains. Des tensions apparaissent entre les humains et les Butariens comme ils improvisent une compétition pour pouvoir posséder le territoire de Skyllian Verge.

2166 EC : Un Turien mercenaire, le commandant Vyrnnus, est engagé pour superviser

l'entraînement des soldats biotiques au BAaT. La première colonie humaine sur Intai'sei est fondée.

2167 EC : De nouveaux implants biotiques sont développés et utilisés sur les humains. Kaidan Alenko est le premier à recevoir ses implants.

2169 EC : Kaidan Alenko tue accidentellement le commandant Vyrnnus après avoir été provoqué. Les retombées diplomatiques entre les Turiens et les Humains résultent en la fermeture officielle du BAaT.

2170 EC : Une colonie humaine sur Mindoir est attaquée par des esclaves butariens. Plusieurs colons sont tués et capturés. Une autre colonie, Yandoa, souffre d'une énième exposition à l'élément zéro lorsqu'un vaisseau explose dans l'orbite de la planète. Trente-sept enfants naissent avec des capacités biotiques. L'entraînement biotique pour les humains est externalisé à l'armée. De tous nouveaux implants sont développés et s'avèrent dangereux.

2171 EC : Pour protester contre le Conseil qui a refusé de vérifier l'expansion humaine dans la Skyllian Verge, les Butariens ferment leur ambassade, s'isolant dans leur système.

2173 EC : Un vol spatial autour de la planète d'Armeni amène à une découverte bien spéciale. L'équipage perçoit quelque chose d'étrange sur la surface de la planète. Après une inspection, cette chose étrange s'avère être des cryptes de Zeiophs, une race aujourd'hui éteinte. Plusieurs universités humaines cherchent à effectuer des fouilles plus profondes. Les lois du Conseil interdisent toutefois ceci, et un débat s'ensuit. Aussi, Golo est exilé de la Flotte nomade pour avoir essayé de vendre des Quariens aux Récolteurs.

2176 EC : Des Butariens pirates et criminels lancent une attaque surprise contre la colonie humaine d'Elysium, plus tard connue sous le nom de Skyllian Blitz. L'assaut est repoussé par la marine de l'Alliance et par des unités terrestres. On donne le pouvoir à l'Académie Jon Grissom en ce qui concerne l'entraînement des individus

biotiques. Cet entraînement est dénommé par les spécialistes le « Projet Ascension ».

2177 EC : Pendant une mission de recherche pour retrouver une équipe de colons pionniers sur Akuze, une unité de 50 vaisseaux de la marine de l'Alliance est anéantie par un tresher mau.

2178 EC : L'Alliance retrace plusieurs pirates butariens durant les Raids de Theshaca. Pour se venger de l'attaque des butariens lancée contre les humains à Skyllian Blitz, l'Alliance lance une offensive majeure contre la lune de Torfan et détruit les bases criminelles, majoritairement peuplées par des butariens. La menace des butariens extrémistes envers les colonies humaines sont arrêtées. Aussi, en 2170, la Corporation ExoGeni annonce sa décision d'établir son quartier général sur la planète Féros.

2179 EC : Une colonie humaine est fondée sur Proteus.

La Menace Actuelle (2183 EC - actuellement)

2183 EC : Cette année marque un tournant dans l'histoire politique de la galaxie. Le Spectre Saren trahit le Conseil sur la colonie humaine Eden Prime afin de s'approprier une balise prothéenne. Dans un premier temps sceptique face aux accusations du Commandant Shepard, le Conseil promut ce dernier Sceptre afin d'enquêter sur Saren et trouver des preuves. C'est la première fois qu'un Humain obtient ce rang. La trahison de Saren n'est cependant que l'arbre qui cache la forêt. En effet au cours de sa mission, Shepard découvre que Saren est contrôlé par un éclaireur moissonneur, Sovereign, un vaisseau géant. Par ailleurs, Saren est accompagné par une armée de Geths qui le suivent en tant que prophète des Anciennes Machines. Le but de Sovereign étant d'arriver à activer la Citadelle pour créer un passage aux forces d'invasion des Moissonneurs afin d'exterminer toutes les espèces vivantes dans la galaxie, comme ils l'avaient fait pour les Prothéens et les autres races avant eux qui avaient utilisés le réseau cosmodésique et la Citadelle pour se développer technologiquement. Grâce à Shepard et son équipe, à l'Alliance et aux

forces de la Citadelle, cette menace est cependant écartée. L'affaire est alors classée par le Conseil mettant en avant le fait que Saren était à l'origine de cette attaque et que l'existence des Moissonneurs n'était pas fondée puisque seul Shepard a vu Sovereign agir en tant qu'intelligence consciente. Les Humains se voient aussi attribuer un siège au sein du Conseil occupé par Anderson. Quelque temps après, le vaisseau de Shepard se crashe, qui est déclaré mort et les survivants de son équipe se séparent.

2185 EC : Deux ans après l'attaque de la Citadelle par Sovereign puis la mort du Commandant Shepard, de nouveaux troubles inquiètent les colonies humaines. Leurs habitants sont enlevés par des Récolteurs. Shepard alors déclaré mort est en réalité entre les mains de l'organisation criminelle dirigé par l'Homme Trouble, Cerberus, qui tente et réussit à soigner son corps pour le faire « revivre » grâce à une technologie avancée. La force de persuasion de l'Homme Trouble parvint à convaincre Shepard de le rejoindre dans sa lutte afin de contrer les Récolteurs. Au cours de sa mission avec d'anciens et de nouveaux coéquipiers, il découvre que les Récolteurs sont en fait des Prothéens modifiés par les Moissonneurs afin d'en faire de parfaits esclaves dont la base se situe au-delà du Relais Omega 4 dont personne n'est jamais revenu. Ce relais est en réalité une route qui mène au cœur de la Galaxie là où est retranchée la base des Récolteurs. Suite à une mission suicide, il réussit à vaincre les Récolteurs et laisse la base à l'Homme Trouble pour ses recherches scientifiques. Quelques temps plus tard, Shepard détruit un relais dans un système butarien pour ralentir l'arrivée imminente des Moissonneurs. Il se rend alors à l'Alliance, son équipe est démantelée et Shepard est arrêté pour répondre de ses actes de trahison et de crime contre l'Espace Butarien afin d'éviter une guerre avec ces derniers. Les Moissonneurs bien que ralentis continuent leur route vers la Galaxie afin de l'envahir alors qu'aucune race n'est préparée à leur arrivée malgré les avertissements de Shepard... De son côté l'Homme Trouble se livre à de malsaines expériences sur ses troupes dans l'optique d'obtenir la suprématie humaine.

Descriptif des races jouables

Humains



Description générale

Les Humains, natifs de la planète Terre, sont la race sensible la plus récente à avoir intégré la communauté galactique. Ils sont reconnus pour leur rapidité à se développer. Ils ont également indépendamment découvert une cachette de donnée prothéenne sur Mars en 2148, et le système de relai de masse un peu plus tard.

Histoire

En 2148, les explorateurs humains ont découvert sur Mars un poste d'observation prothéen, avec une cachette de donnée qui a prouvé que les Prothéens avaient étudié l'âge humain des Cro-Magnons, il y a plusieurs milliers d'années. Pendant que les religieux ont tenté d'assimiler cette découverte dans leur doctrine, des scientifiques ont commencé à déchiffrer plus profondément le message. Découvrant des informations sur le relai de masse qui orbite autour de Pluton, les explorateurs ont commencé à ouvrir le relai Charon et ont découvert que ce dernier menait à Arcturus.

Les Humains sont finalement arrivés à l'intérieur de la communauté galactique après une guerre intense mais brève contre les Turiens, belligérance qui a commencé en 2157. Le conflit a commencé quand les Turiens ont attaqué les flottes humaines qui tentaient d'activer un relai de masse (illégal selon les lois du Conseil). Les Turiens se sont ensuite appropriés la colonie humaine de Shanxi.

Mené par l'Amiral Kastanie Drescher, la deuxième flotte a alors lancé une contre-attaque massive, contre-attaque qui a pris par surprise les Turiens et qui a renvoyé ces derniers de la colonie humaine. Le conflit a attiré l'attention du Conseil de la Citadelle, qui n'a pas perdu de temps à négocier une paix, en introduisant officiellement les humains dans la société galactique.

Biologie

Les Humains ont une physiologie assez robuste. Leur organisme et leur processus de reproduction sont typiques de la plupart des mammifères bipèdes. Leur taille et leurs proportions leur donne l'impression d'être fort, rapide et agile. En comparaison avec les autres races du Conseil, les Humains sont physiquement plus faibles que les Turiens, et moins agiles que les Asari, quoique certains hommes sont beaucoup plus forts que les Asari. Les Humains semblent être plus puissants que les Galariens, mais plus lents qu'eux. Comme la plupart des races organiques, les Humains sont aussi capable de produire des individus biotiques mais il y a tout de même un risque élevé de complications médicales.

Les Humains peuvent vivre jusqu'à 150 ans, et les expérimentations récentes médicales ont éradiqué presque toutes les maladies connues. Toutefois, comme ils ne sont arrivés sur le stade galactique que récemment, il est fort probable que les nouvelles technologies qu'ils acquerront grâce aux autres espèces augmenteront encore plus leur longévité. Les humains atteignent leur maturité physique à l'âge de 18 ans, âge où ils ont généralement finis leur éducation académique et où ils sont mis sur le marché du travail.

Turiens



Description générale.

Illustres pour leur culture disciplinée, les Turiens forment la troisième race du Conseil de la Citadelle. Ils ont gagné leur siège au Conseil après qu'ils aient vaincu les Krogans pendant leur rébellion. Pour ce faire, ils ont déployé une arme secrète biologique, le génophage (maladie qui stérilise les Krogans).

Natifs de la planète Palaven, les Turiens sont plus connus pour leur rôle militaire, particulièrement pour leurs contributions de soldats et de vaisseaux pour la flotte de la Citadelle. Ils sont également respectés pour leurs services qu'ils rendent à la communauté (se fut le Turien qui

proposèrent l'idée du C-sec en premier), même s'ils sont vus par les autres races comme étant impérialiste ou rigide. Aussi, il y a de l'animosité entre les Turiens et les humains, largement du au fait que les Turiens ont joué un rôle important dans la Guerre du Premier Contact. Toutefois, cette amertume commence à se dissiper, puisque les deux races commencent à coopérer ensemble. Malheureusement, plusieurs Turiens haïssent toujours les humains, et vice-versa.

Culture.

La société turienne est hautement réglementée et organisée et ainsi, cette race est connue pour sa discipline stricte et son éthique au travail. Les Turiens sont toujours prêts à faire ce qui doit être fait, et ils n'abandonnent jamais en cours de route. Ils ne sont pas facilement stimulés à la violence, mais les conflits sont malheureusement évitables. Ils ne croient pas aux escarmouches ou aux petites attaques, mais seulement à la « guerre totale ». Quand ils combattent, ils utilisent plusieurs flottes et favorisent la quantité, pour ainsi éviter de se battre contre un même rival plus d'une fois. Toutefois, ils n'exterminent pas leurs ennemis, mais ils dévastent à un tel point qu'ils sont obligés de se soumettre à eux.

En groupe, ils préfèrent mettre leur « moi » et leurs désirs personnels de côté pour le bien de tous. Les Turiens ont appris à avoir un grand sens de la responsabilité personnelle, qu'ils appellent l'honneur turien. Les autres races trouvent ce fait remarquable. Les Turiens ont appris à assumer chaque décision qu'ils prennent, bonne ou mauvaise. Le plus grand péché qu'ils peuvent faire aux yeux des autres Turiens c'est de mentir à propos de leurs actions. Donc, si un Turien tue quelqu'un, il va tenter à tout prix de le cacher, mais s'il est directement questionné sur le sujet, il risque grandement de confesser son crime.

Gouvernement.

Le gouvernement turien, connu sous le nom de Hiérarchie Turienne, est une méritocratie hiérarchique, c'est à dire un système de gouvernement qui classe les gens dans différentes castes sociales en fonction de leur mérite. La

Hiérarchie Turienne comprend 27 niveaux de citoyenneté, le premier étant citoyen normal, et le dernier étant Primarcal (gens qui gouvernent un groupe de colonisation donné). Au cours de leur vie, les Turiens s'élèvent socialement dans les niveaux de citoyenneté et parfois, sont rétrogradés.

Les Turiens adorent la liberté. Tant que chacun exécute ses devoirs de citoyens et n'empêche pas les autres de compléter les leurs, rien n'est réellement interdit. Par exemple, il n'y a pas de lois contre les drogues, mais si un Turien est incapable d'accomplir ses travaux à cause de ces drogues, ses supérieurs interviennent. Les processus judiciaires sont nommés « interventions ». En cas d'infraction à la seule loi, pour ne pas être soumis de durs labeurs, les Turiens peuvent tenter de convaincre les intervenants.

Organisation militaire.

Bien qu'ils n'aient pas la brutalité des Krogans, l'habileté incroyable des Asari et la facilité d'adaptation des humains, l'organisation militaire turienne est formidablement disciplinée. Le personnel de l'armée est très bien formé et reste toujours calme lors des belligérances. Les unités militaires sont toujours ensemble, et elles ne se brisent jamais.

Les entraînements militaires, pour les Turiens, débutent généralement lors de leur quinzième anniversaire. Les soldats reçoivent une année complète d'entraînement avant d'être assignés à une troupe « concrète ». La plupart des militaires combattent jusqu'à l'âge de 30 ans. Même s'ils souffrent de graves blessures, la plupart des Turiens vont tout de même se battre indirectement pour leur nation.

Les biotiques ne sont pas communs pour les Turiens. Même s'ils admirent cela, ils ne font pas vraiment confiance à cette technologie. Les Turiens préfèrent laisser les capacités biotiques aux spécialistes, nommés Cabales.

La tradition dans l'armée est vraiment importante. Chaque légion possède une équipe complète d'historiens qui écrivent les chroniques de la guerre profondément. Les annales les plus

vieilles datent de l'âge de fer des Turiens. Et si une légion est détruite pendant une guerre, elle ne va pas être remplacée, mais bien reconstituée.

Religion.

Les Turiens croient que les groupes et les secteurs ont des esprits qui surpassent l'individu. Par exemple, une unité militaire reflète la confiance et l'honneur. Une ville, pour sa part, reflète plutôt les accomplissements et l'industrie. Ces esprits ne sont ni bonnes, ni mauvaises. Les Turiens en croient pas en des esprits qui affectent le monde, mais bien qui peuvent inspirer la vie. Pour ce faire, les prières et les rituels sont de mise. Par exemple, un Turien qui veut créer un œuvre d'art va tenter de se connecter avec l'esprit d'un bel emplacement.

Également, plusieurs Turiens sont siaristes (voir Asari).

Asari



Description générale

Le peuple des Asari est un peuple asexué d'apparence féminine. Cette race fut la première de toutes à découvrir la Citadelle. Après quelques années, suite à l'arrivée de Galariens, les Asari suggérèrent d'établir un conseil en vue de maintenir la paix à travers l'univers. Rapidement, le Conseil de la Citadelle fut fondé. Depuis cette époque, les Asari occupent le rôle de médiatrices et d'arbitre au sein de cette cohorte.

Elles se reproduisent par une sorte de parthénogenèse, c'est-à-dire en reliant leur système nerveux à celui d'un partenaire de sexe et d'espèce indifférents.

Les Asari peuvent vivre jusqu'à 1000 ans, ce qui est incroyable. Au cours de leur existence, elles traversent trois phases : Demoiselle (stade dans lequel elles explorent et s'enrichissent de savoir), Matrice (période où elles se reproduisent) et Matriarche (phase où elles occupent généralement des rôles de conseillères et de leader).

Culture

Les Asari sont du genre à réfléchir et à cogiter énormément avant d'agir concrètement. Toutefois, elles n'hésitent pas à investir beaucoup d'argent et de temps dans des projets qui nécessitent beaucoup de temps avant de fonctionner réellement. D'ailleurs, on considère souvent les décisions des Matriarches étranges et incompréhensibles, mais elles finissent presque toujours par s'avérer efficace. Elles cherchent perpétuellement un équilibre entre les pouvoirs économiques, politiques et militaires.

Gouvernement

Avant leur arrivée à la Citadelle, les Asari n'utilisaient pas le concept du gouvernement mondial. Thessia, leur planète d'origine, a longtemps été constituée de confédérations de villes républicaines peu structurées (comme les cités méditerranéennes). Prônant le consensus et le compromis, les Asari préfèrent commercer librement que d'être trop nanti. Elles favorisent les conversations pacifiques aux conflits.

Organisation militaire

Dans l'organisation militaire des Asaris, il n'existe aucune structure à l'échelle nationale. Chaque cité s'organise comme elle le veut pour ainsi constituer une unité qui lui est propre. Dans ce système, il est évident que les grandes villes possèdent des armées beaucoup plus robustes et bien équipées que celles qui proviennent de petits patelins. Cette organisation militaire semble désordonnée, mais elle est plutôt efficace.

Les guerrières asaris sont nommées « Chasseresses ». Les Asaris décident de devenir Chasseresses généralement lors de leur stade de Demoiselle. Suite à cette décision, elles se consacrent entièrement à l'entraînement (arts martiaux, maniement des armes), entraînement qui peut durer 20 à 30 ans. Les Chasseresses combattent pratiquement toujours en solo ou à deux. Grâce à leur agilité et leur vivacité d'esprit, les guerrières asari sont de redoutables tueuses. Toutefois, il est difficile pour elles de participer à des belligérences normales, puisqu'elles sont

spécialisées en infiltration et en embuscade. Le côté défensif de l'armée asari est assurément un point faible.

Religion

La religion principale asari est le « siarisme », qui signifie littéralement « tout est un ». Les Asari croient en ce que l'univers ait une conscience et toute vie qui s'y trouve constitue une facette d'un grand tout. Elles croient également à la réincarnation.

Galariens



Description générale

La seconde race à avoir découvert la Citadelle sont les Galariens. Ils ont le sang chaud et un métabolisme hyperactif, les Galariens pensent vite, parlent vite et se déplacent également vite. Pour eux, les autres races semblent lentes et long à la détente, particulièrement les Elcors. Malheureusement, le métabolisme rapide des Galariens les laisse avec une durée de vie courte. En effet, la longévité de cette race est de 40 ans...

Les Galariens sont illustres pour leur capacité à bien observer et à penser de façon non-linéaire. Ainsi, ils sont excellents en recherche et en espionnage. Perpétuellement, ils expérimentent et tentent d'inventer de nouvelles choses.

Culture

Les Galariens excellent dans le domaine de l'invention, préférant utiliser la technologie de pointe. Ils veulent tellement récolter d'informations qu'il arrive que certains espionnent pour savoir. Cela peut paraître fou, mais ils ne font que prôner le célèbre dicton « Savoir, c'est pouvoir ». Les agences de contre-espionnage de l'Alliance découvrent constamment des Galariens en train d'espionner, mais les agents ne peuvent rien faire pour les arrêter.

Gouvernement

Le gouvernement galarien, depuis la formation du Conseil il y a 2000 ans, est nommé l'Union

Galarienne. C'est une organisation matrilineaire, où des alliances politiques sont formées. Dans plusieurs façons, leur système de politique rappelle celui des familles nobles du Moyen Âge. Structurellement, le gouvernement galarien consiste à nommer des fiefs, des barons, des ducs et des marches (pour coloniser). Chaque cohorte est dirigée et représentée par une Dalatrass (une « commandante »).

L'économie des Galariens est la plus simple des trois races du Conseil de la Citadelle, mais elle reste aussi complexe pour les autres races de l'Alliance. Elle est basée principalement sur les technologies, les Galariens sont généralement les leaders de l'industrie technologique. Ils conçoivent peut-être une énorme quantité d'armes, mais la qualité n'est jamais compromise.

Organisation militaire

En principe, l'organisation militaire des Galariens est similaire à celle de l'Alliance, donc une petite armée composée de volontaires. Ce qui différencie l'armée de cette race des autres, ce n'est certainement pas l'équipement ou les doctrines, mais leur intelligence et leurs règles d'engagement. Ils croient qu'une guerre doit être gagnée avant d'être commencée. En effet, avant que la guerre ne soit commencée, les Galariens connaissent les positions exactes, les intentions et les horaires de leurs ennemis.

Dans chaque guerre où les Galariens se sont battus, ils ont toujours attaqué les premiers sans avertissement, pour ainsi surprendre leurs rivaux. Pour eux, connaître les plans d'attaque des ennemis rend les belligérances beaucoup plus simples. Ils pensent que la technique des humains complètement naïve, c'est à dire « Ne jamais tirer en premier » et « déclarer la guerre avant de la faire ». Donc, les Galariens, en guerre offensive, n'ont jamais déclaré une guerre avant d'avoir préalablement attaqué.

La biotique est inconnue pour le système militaire galarien. On considère que ces habilités ont trop de valeur pour être utilisées lors des guerres, et donc, les Galariens usant de biotique sont assignés dans aux services secrets.

Religion

La religion ne fait pas vraiment partie de la culture des Galariens, bien que certaines exceptions persistent. Certains croient en la réincarnation.

Quariens



Description générale

Le peuple quarien est un peuple d'humanoïdes extraterrestres nomades reconnus pour leurs talents en technologie et pour leur intelligence en ce qui concerne le synthétique. Depuis que la planète natale des Quariens a été conquise, ils vivent maintenant à bord de la flotte Nomade, véritable caravane de cinquante mille vaisseaux allant de la navette de transport à la station spatiale mobile.

Approximativement 300 ans plus tôt, les Quariens ont créé une redoutable bête, le Geth. Les Geths sont une espèce synthétique possédant une intelligence artificielle, et les Quariens s'en servaient pour les travaux manuels. Toutefois, au fil des modifications, les Geths sont graduellement devenus sensibles, et ont décidé de se rebeller contre leurs créateurs. Et c'est ainsi que les Quariens ont dû quitter leur planète.

Culture

Un des facteurs de vie à bord de la flotte Nomade est incontestablement le contrôle de la population. C'est illégal pour les familles quariennes d'avoir plus de deux enfants pour ainsi maintenir une population stable. Étant donné que chaque Quarien compte sur l'autre pour survivre, les liens entre eux ont tendance à être vraiment forts, contrairement aux Krogans. Loyauté, confiance et coopération sont 3 mots essentiels pour leur survie.

Les Quariens aiment bien raconter des histoires et danser. Quelques uns des vaisseaux de la flotte sont utilisés comme sites de décharge où des rafraîchissements, des objets, des meubles ou des jouets pour les enfants sont vendus.

Les jeunes Quariens vont toujours faire un pèlerinage dans leur vie. Ceci sert de rite de passage entre le monde enfant et adulte. Ainsi, ils quittent la flotte Nomade et explorent des planètes à la recherche de ressources, d'informations et d'objets qui pourraient être utiles pour le reste de la flotte.

Leur technologie et leurs relations avec la vie synthétique a eu un effet important sur la culture quarienne. En effet, contrairement aux autres races, les Quariens sont réticents sur le fait de faire confiance aux intelligences artificielles, mais ils vont généralement les traiter comme des humains normaux.

Heureusement, la vie sur la flotte Nomade a permis aux Quariens d'acquérir des forces uniques. Ils ont développé une technique pour recouvrir des données informatisées.

Politique

Les humains n'ont aucune relation politique avec les Quariens parce que la flotte Nomade n'a pas encore passé par n'importe quel secteur spatial contrôlé par les humains. Pour leur part, les autres races ont tendance à regarder de haut les Quariens, pour plusieurs raisons. Le motif le plus important est indubitablement la création des Geths. Pour cette même raison, les Quariens ont perdu malencontreusement leur ambassade à la Citadelle.

Biologie

Les Quariens sont généralement plus petits et plus minces que les humains. Ils portent toujours un scaphandre composé de toutes sortes de matériaux, cachant leur visage derrière des visières, des masques respiratoires ou des lunettes. Au fil des générations, le système immunitaire des Quariens a atrophié en raison des années passées dans l'environnement stérile de la flotte Nomade. Ainsi, pour contrer certaines maladies, ils sont souvent vaccinés. Toutefois, ils continuent de refuser d'enlever leur habit qui les protège de l'air ambiant, pour ne pas prendre de risques. Les Quariens ont également un endosquelette, des dents ainsi que deux yeux,

des paupières et des canaux lacrymaux. Les femelles, tout comme les humains, ont des glandes mammaires.

Les Quariens sont dextro-protéines. Ils ne peuvent donc pas déguster des plats préparés par les autres races, sauf ceux des Turiens (qui forment également une race dextro-protéine), au risque de mourir d'un empoisonnement alimentaire.

Religion

Les Quariens avaient autrefois l'habitude de pratiquer une forme de vénération ancestrale. Pour ce faire, ils prenaient la personnalité d'un des ancêtres puis la développaient en interface similaire à une intelligence virtuelle. Les Quariens avaient commencé à rendre ces intelligences de plus en plus sophistiquées. Malheureusement, les Geths, pendant leur rébellion, ont détruit les banques de données des ancêtres.

Krogans



Description générale

Les Krogans sont une race de reptile bipède colossal natifs de la planète Tuchanka, une planète illustre pour son environnement dur, ses ressources rares et pour son abondance de prédateurs sauvages. Les Krogans ont non seulement décidé de survivre sur leur planète, mais également de prospérer dans ses conditions extrêmes. Cette race est reconnue par toutes les autres espèces pour sa force légendaire.

Histoire

Quatre milles ans auparavant, à l'aube de l'âge nucléaire krogan, ils se sont battus pour posséder les terres encore vivables. Les armes de destruction massive ont été utilisées trop souvent, rendant Tuchanka en territoire radioactif. Les Krogans ont donc été malheureusement décimés, des clans débutant à être créés pour tenter de survivre dans ce monde dangereusement nucléaire.

Avec l'aide des Galariens, les Krogans commencèrent à s'élever dans la société

galactique, et ils ont décidé de prêter leur prouesse militaire pour mettre fin à la guerre des Rachnis. Toutefois, après l'éradication complète (enfin, selon eux) des Rachnis, les Krogans devinrent à leur tour une menace importante pour la galaxie, en commençant la Rébellion Krogane et en forçant les Turiens à arrêter de relâcher le génophage, une maladie qui a stérilisé l'intégrité de la race des Krogans. Si les scientifiques ne trouvent pas une solution rapidement, cette race va bientôt disparaître...

Culture et Gouvernement

La planète natale des Krogans a conditionné leur psychologie, de même que leur physique. Ils ont toujours tendance à être égoïste et antipathique. Ils respectent la force et l'indépendance et sont ni étonnés, ni offensés par la trahison. Les Krogans faibles et désintéressés ne vivent généralement pas bien longtemps. Dans leur culture, « toujours arriver premier » est simplement une chose évidente. Les Krogans ont des instincts territoriaux puissants, et ils s'en servent très bien lors des guerres. Toutefois, lorsqu'ils voyagent dans des vaisseaux spatiaux, ils ont de la difficulté à partager les dortoirs.

Après la défaite de la Rébellion, le leadership fut discrédité de parmi les Krogans. Il est dit que leur instinct agressif et territorial empêche les Krogans de former quelconques gouvernements ou parlements qui ne sont pas basés sur la peur et l'obéissance. La plupart des Krogans ne font confiance qu'à eux.

Cette attitude solitaire provient en partie d'un sens profond de fatalisme et la futilité, un effet social profond qu'a causé le génophage. Tristement, les Krogans sont généralement pessimiste en ce qui concerne les chances de survie de leur espèce. Un vrai Krogan qui tente de survivre ne planifie jamais rien pour le futur, parce qu'il n'y aura aucun futur.

Les femelles Krogans quittent rarement leur planète natale, elles tentent plutôt d'empêcher que la race diminue trop rapidement. Les quelques rares femelles qui peuvent encore avoir des enfants sont traitées comme des prix de

guerres... Elles sont généralement saisies, échangées et même battues.

Organisation militaire

Depuis le génophage, les Krogans ne peuvent plus se permettre de perdre quelques uns des leurs. Ainsi, ils ont créé les Maîtres de Combat. Ces militaires krogans sont de taille pour 10 ennemis. Pour eux, tuer est une science. Ils se concentrent sur le développement de force brute et l'économie de mouvement qui exploite leur puissance à assommer leurs ennemis en un seul coup.

La biotique est une technologie rare chez les Krogans, spécialement depuis que la pratique chirurgicale pour créer des Krogans biotiques a été cessée (en raison du taux de mortalité très élevé). Les technologies avancées, comme les drones et les équipements high-tech sont également en quantité limitée.

Religion

Les Krogans n'ont pas de croyances religieuses importantes, puisqu'ils ont évolué sur une planète où toutes les jours il fallait se battre pour survivre. Le point le plus près d'une religion pour eux a été la création de rituels, où les crânes de leurs ancêtres sont présentés pour rappeler aux Krogans d'où ils viennent, et où ils vont.

Drells

Description générale



Physiquement, les Drells ressemblent à des reptiles. Ils ont été sauvés de leur planète natale, qui devenait de moins en moins vivable, par les Hanaris juste après leur rencontre. Depuis cet événement, ils sont devenus loyaux envers les Hanaris pour leur camaraderie. Ces derniers également ont initié les Drells à la grande civilisation galactique. Ils sont toutefois très peu présents dans les métropoles comme la Citadelle, Oméga et Illium.

Histoire

Les ancêtres des Drells ont naguère colonisé Rakhana, une planète sèche, rocheuse et complètement stérile. Huit centaines plus tard, la planète qui était déjà aride autrefois a commencé sa descente aux enfers en raison des expansions industrielles qui ont grandement pollué Rakhana. Promptement, la population, c'est-à-dire 11 milliards de Drells, a connu des pertes dramatiques. Heureusement, des êtres charitables ont fait la rencontre de ces Drells, les Hanaris. Ils ont rapidement sauvé une partie de la population en les amenant sur leur planète natale, Kahje. Ceux qui n'ont malheureusement pas eu la chance de partir ont péri, puisque les ressources devenaient de plus en plus rares. Les Drells, qui doivent encore beaucoup aux Hanaris, cohabitent donc actuellement eux, sur Kahje.

Biologie

Les Drells sont des humanoïdes reptiles et omnivores. Ils ont une longévité moyenne de 85 ans galactiques. L'apparence générale des Drells est assez similaire aux Asari et aux humains, mais les tissus qui composent leur muscle sont plus denses, leur donnant ainsi une force plus « raide ». Plusieurs de leurs capacités reptiliennes ont disparu aux fils des âges, mais l'une des seules caractéristiques qui provient de leurs ancêtres et qu'ils possèdent encore est le fait qu'ils peuvent gonfler leurs cordes vocales, ce qui leur permet d'effectuer des sons que les humains ne peuvent pas faire. Contrairement à la majeure partie des races, ils ont deux rangées de paupières, comme les crocodiles, ce qui leur permet de se débarrasser des larmes rapidement.

Puisque les ancêtres des Drells proviennent d'un monde aride, rocailleux et sec, ils ont eu de la difficulté à vivre sur la planète Kahje, qui est une planète humide et recouverte d'océans. Ils ont donc du vivre sous des villes-dômes, où le climat et la température sont contrôlés. S'ils sont trop souvent exposés à l'humidité, ils développent le syndrome de Kepral, syndrome qui diminue la capacité des poumons à prendre de l'oxygène dans l'air. Et éventuellement, la maladie s'attaque à d'autres organes. Il n'y a malheureusement

aucune cure pour contrer ce syndrome, mais les Hanaris travaillent actuellement sur une « adaptation génétique ».

Les Drells possèdent une mémoire photographique, adaptation du au fait que sur leur planète natale, ils devaient se remémorer chaque location où il y avait des ressources nécessaire à leur survie (végétation, etc.). Les souvenirs qui errent dans leur esprit sont parfois si forts que cela créé parfois une sorte de flashback. Ces flashbacks sont si vivants et si détaillés que certains peuvent prendre ces souvenirs pour la réalité.

Butariens



Description générale

Les Butariens sont des créatures bipèdes à quatre yeux qui ont décidé de s'isoler du reste de la galaxie. Les Systèmes Terminus sont infestés de pirates et d'esclaves butariens, ce qui nourrit les stéréotypes de cette race.

Malgré plusieurs conflits et désagréments avec la Citadelle et malgré le fait qu'ils soient très hostiles envers les humains, la plupart des Butariens préfèrent les projets rentables tels que la vente de médicaments et l'utilisation d'esclaves de guerre. Ils ont la réputation d'être des businessmen et des commerçants absolument judicieux, quoique dans les régions sans foi ni loi de la galaxie comme Oméga, les négociations avec les Butariens finissent toujours par être sanglantes et meurtrières...

Culture

Le langage corporel est une chose importante pour la société butarienne. Par exemple, pencher sa tête une fois vers la gauche est un signe d'admiration et de grand respect. Quand un Butarien penche sa tête vers la droite, c'est plutôt un signe de supériorité envers son interlocuteur. Vous le devinez sûrement, ce mouvement de tête peut être également une insulte.

Le reste de la galaxie voyait les Butariens comme

un problème pouvant être ignoré. Leur gouvernement est toujours hostile envers les systèmes de l'alliance mais est sous la menace des autres races puissantes du conseil. Le département de contrôle des informations assure que seules les personnes ayant une autorisation gouvernementale peuvent quitter ou rentrer dans l'espace Butariens. Etant donné l'idéal oppressif et totalitaire, on suppose que leur gouvernement est un régime fasciste ou une monarchie absolue. Les Butariens blâment l'humanité pour les troubles qu'ils causent et prétendent que c'est à cause d'eux qu'ils sont forcés de vivre reclus, alors que leur exil est grandement imposé par leur gouvernement.

Cependant, les Butariens ont toujours fourni des mises à jour de leur dictionnaire et de leurs règles linguistiques au reste de la galaxie (sans doute pour qu'ils puissent continuer à faire circuler leur propagande). Probablement du à une prédominance des gangs de criminels Butariens, leur langue est devenue « la langue universelle » dans les systèmes terminus.

Organisation militaire

Peu de gens connaissent le système de l'armée de Butariens, puisqu'ils ne viennent plus acheter d'armures et d'armes chez l'Alliance. Ils ont une propre entreprise de matériel militaire connu sous le nom d'Armes d'État des Butariens. On sait toutefois que la flotte butarienne comporte des petits véhicules tout-terrains.

Histoire

Au début des années 2160, les humains ont commencé à coloniser « Skyllian Verge », une région où les Butariens s'étaient déjà installés. Ces derniers demandèrent au Conseil de la Citadelle d'intervenir et de déclarer officiellement cette région comme étant propriété des Butariens. Évidemment, le Conseil refusa, et les Butariens, outragés, fermèrent une fois pour toutes leur ambassade dans l'Alliance. Cette malheureusement histoire fut à l'origine de la rivalité et de l'hostilité des Butariens envers le reste du monde.

Volus



Description générale

Les Volus sont une race de la Citadelle qui possède leur propre ambassade, mais ils sont aussi une race-cliente pour les Turiens. Ils proviennent d'Irune, une planète qui possède une atmosphère à haute-pression. Donc, les Volus sont obligés de porter des combinaisons spéciales et des respirateurs quand ils tentent de commercer avec les autres races de la Citadelle.

Parce qu'ils ne sont pas spécialement forts physiquement, la plupart des Volus tentent de se faire une place dans la société en commerçant et en troquant. Toutefois, ils n'ont jamais reçu d'invitation pour rejoindre le Conseil, un point fort douloureux pour plusieurs Volus.

Culture

La culture volus est dominée par le commerce et par les ressources. Les Volus ont une forte réputation de commerçants et plusieurs, comme Barla Von, travaillent comme les meilleurs conseillers financiers de toute la galaxie. Parce qu'ils ne sont pas vraiment « physiques », ils ont tendance à ne pas être très violents, et ils peuvent même sembler trop pacifiques avec les autres. Leur inhabilité à fournir des soldats adéquats à la Citadelle, et à eux-mêmes est une des raisons pour lesquelles ils ne sont pas admis au Conseil.

Les Volus ont deux noms, mais aucun nom de famille. Selon la culture volus, tu ne peux pas posséder une personne et donc, utiliser un nom de famille est très contradictoire à leur avis. Possiblement à cause de leurs origines tribales, les Volus ont tendance à nommer les membres d'autres races par leur planète natale plutôt qu'à leur prénom (Clan de la Terre pour les humains, par exemple).

Gouvernement

Le gouvernement des Volus est connu sous le nom de Protectorat Vol. Plutôt que d'être gouverné par un gouvernement souverain à part entière, le Protectorat est un état client de l'Hiérarchie Turienne. Pour remercier les Turiens

de les protéger constamment avec leurs armées, les Volus paient une taxe à ces derniers. Ils ont toutefois une ambassade à la Citadelle, faisant d'eux une espèce associée au Conseil, même s'ils partagent leur ambassade avec les Elicors.

Organisation militaire

Ils sont protégés par les Turiens, en retour d'une taxe.

Vortchas



Description générale

Semblables à un croisement entre un mammifère et un reptile, les Vortchas n'ont cependant pas d'équivalent terrestre. À l'instar des organismes planétaires, ces êtres humanoïdes possèdent des "grappes" de néoblastes indifférenciés grâce auxquels les cellules vortchas endommagées peuvent évoluer en structures spécialisées parfaitement adaptées à chaque situation: peau épaisse après une blessure, poumons améliorés dans une atmosphère ténue, muscles et squelette renforcés en cas de forte gravité, etc. La capacité crânienne et la taille du cerveau sont les seuls éléments invariables.

Les Vortchas sont par nature très agressifs, car la douleur est pour eux un moyen de communication destiné à augmenter la force, l'endurance et l'intelligence. En raison de leur faible espérance de vie (20 ans environ), les Vortchas suivent rarement des études prolongées. Bien que leur métabolisme leur permette de vivre presque n'importe où, ils sont généralement mis au ban de la société et n'ont le plus souvent pas d'autre choix que de s'engager dans les bandes de mercenaires krogans.

Autres races

Elcors



Description générale

Le peuple des Elcors est une race de la Citadelle originaire de la planète Dekuuna. Ils sont des créatures massives, tenant sur quatre pattes incroyablement musclées. Les Elcors se déplacent tranquillement, puisqu'une chute sur leur planète natale peut être mortelle. Ils sont conservateurs. Les Elcors sont également très puissants.

Le parler des Elcors est, selon la plupart des races, monotone. Ils paraissent sans émotions puisqu'ils divulguent leurs sentiments par des infrasons. Ainsi, pour eux, un sourire humain est aussi subtile qu'un feu d'artifice.

Culture

Comme les dinosaures de la planète Terre, les Elcors préhistoriques traversaient leur planète natale en groupes tribaux. Ces cohortes étaient toujours dirigées par l'Elcor le plus vieux et le plus expérimenté.

Selon leur ambassadeur, le peuple Elcor a effectué sa première excursion dans l'espace lorsque les Asari ont eu leurs premiers contacts avec eux. Avec leur aide, les Elcors ont découvert le relai de masse le plus près de Dekuuna et ils ont ainsi pu créer une route commerciale régulière vers la Citadelle. Rapidement, les Elcors devinrent une race importante, malgré le fait qu'ils doivent toujours partager leur ambassade avec les Volus.

Les Elcors préfèrent rester dans leurs colonies (toujours dirigées par un gouvernement stable) plutôt que de voyager dans l'espace, ce qui explique pourquoi on voit peu d'Elcors à la Citadelle et sur d'autres planètes. Possiblement à cause de leur taille imposante, ils pensent que les voyages spatiaux sont tout à fait inconfortables.

Organisation militaire

Parce qu'ils sont incroyablement lents, ils comptent sur les systèmes de combat VI lors des situations de combat. À cause de cette même

raison, les Elcors deviennent des cibles faciles pour les rivaux. Heureusement, leur peau solide leur permet de résister à une chaleur extrême. Les guerriers elcors ne portent pas avec eux des armes légères lors des belligérances, leurs larges épaules servent de plateforme stable pour les armes habituellement montés sur les véhicules de combat de l'Alliance.

Hanaris



Description générale

Race de la Citadelle, les Hanari ressemblent à des méduses géantes et elles forment l'une des seules espèces non-bipède. Ils sont connus pour leur excessive politesse. Ils expriment avec une précision scrupuleuse et s'offensent au moindre écart de langage. Les Hanari qui sont amenés à fréquenter les autres races suivent d'ailleurs des entraînements spéciaux afin de corriger leur propension à s'offusquer des propos inconvenants.

Culture

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

Leur planète d'origine, Kahjé, est recouverte d'océans à 90% et gravite autour d'une étoile blanche très lumineuse. Par conséquent, Kahjé est en permanence voilée de nuages. Il existe de nombreuses ruines prothéennes sur cette planète et c'est la raison pour laquelle beaucoup de Hanari vénèrent les Prothéens : ils pensent en effet que cette ancienne civilisation leur a apporté l'illumination en leur offrant la parole.

Les Hanaris communiquent en utilisant des techniques sophistiquées de bioluminescence. Pour pouvoir comprendre adéquatement ce

langage, les autres races ont besoin de machines de traduction.

Religion

Ils ont des croyances quant aux Prothéens, qu'ils surnomment « *Enkindlers* » en anglais. Les Hanaris croient que les Prothéens les ont créés.

Biologie

Les Hanaris sont un peu plus grand que les humains. Toutefois, les invertébrés, vivant normalement dans l'eau, ne peuvent pas supporter leur poids dans une gravité normale. Heureusement, grâce à la technologie, ils réussissent maintenant à le supporter normalement. Leurs tentacules peuvent s'accrocher fermement à une surface, mais elles ne sont pas assez puissantes pour soulever de grandes masses (elles peuvent lever environ 100 grammes chaque, ce qui est très peu).

On ne sait pas si les Hanaris ont plus qu'un sexe, ou s'ils sont tout simplement asexués. Malgré le fait qu'ils ont originairement évolué dans l'eau, ils sont tout de même capables de respirer grâce à la technologie, bien évidemment.

Yahg



Description générale

Les Yahgs sont une race d'humanoïdes indigènes de taille imposante évoluant dans le monde de Parnack. Ils sont connus pour leur caractère violent et agressif. Reconnu en tant que prédateur, le Yahg possède une clairvoyance et une capacité d'adaptation mentale inégalée. Découvert par le Conseil de la Citadelle en 2125, la délégation envoyée pour établir le contact fût massacrée. Depuis lors, les Yahgs sont consignés sur leur monde d'origine par le Conseil.

Histoire

L'évolution naturelle du Yahg s'est faite de sorte qu'il devienne le plus dangereux prédateur de Parnack. Les Yahg ont huit yeux : pas moins de quatre paires ayant pour seul but de traquer et anticiper les mouvements de leurs proies. Grâce à

leur sensibilité exacerbée aux mouvements et à la lumière, ils sont passés maîtres dans l'art de lire les expressions corporelles de toutes les espèces. Les premières équipes d'exploration envoyées par le Conseil ont ainsi découvert, à leur grand désarroi, qu'il était pratiquement impossible de mentir à un Yahg. Il possède également un grand corps musclé qui lui confère une grande force physique ainsi que de l'agilité.

Biologie

Lorsqu'ils ont été découverts par le Conseil en 2125, le niveau technologique des Yahg était à un niveau équivalent aux standards terriens du 20e siècle. Les ambassadeurs conciliens les ont alors approché en tant qu'amis et alliés et non en tant que subordonnés, ce qui constitue une véritable insulte de la part de nouveaux arrivants sur Parnack. Lorsqu'ils ont conclu que les diplomates étrangers s'obstinaient à se considérer comme souverains et non comme des êtres inférieurs, les Yahg les ont massacrés. Par ordre du Conseil, Parnack est devenu une zone à éviter : pour eux, la taille des Yahg, leur agressivité et leur obsession du contrôle en font de très mauvais candidats à l'intégration dans la communauté galactique.

Le Courtier de l'Ombre

Quelque temps après que le Conseil ait tenté un premier contact, le courtier de l'ombre envoya des agents sur Parnack pour tenter d'enlever un Yahg et ainsi l'étudier. Plusieurs durent être tués avant que les agents arrivèrent à en capturer un. Après avoir affiché des qualités impressionnantes concernant son intelligence et son apprentissage des connaissances galactiques, comparable à celle des Galariens, le Courtier s'arrangea pour que le Yahg prenne de façon déguisé la place d'un de ses agents afin qu'il dirige des équipes de renseignements ou de neutralisation des menaces. Cependant, la nature violente du Yahg est rapidement devenue un problème et des ordres furent donnés afin qu'il soit éliminé. Toutefois, le Yahg réussit à tuer le courtier de l'ombre et prit immédiatement son rôle afin d'annuler l'ordre de le tuer. À ce stade, aucun de ses agents savaient que le précédent Courtier avait été tué et

remplacé. Le Yahg resta le courtier de l'ombre pour les six prochaines années, et acquis une réputation redoutable, notamment en laissant entrer plusieurs de ses agents qui ne ressortirent jamais.

La véritable nature du courtier de l'ombre fut découvert en 2185, lorsque le commandant Shepard et Liara T'Soni perquisitionnât sa base dans une tentative pour sauver Feron, un Drell que le Courtier avait capturé et torturé pour un acte de trahison. Le Courtier n'a pas survécu à la rencontre. En revanche, il fut remplacé par Liara T'Soni, là aussi, dans le plus grand secret.

Culture

Les Yahg restent des prédateurs massifs et redoutables dont l'ascension à un niveau de conscience élevé n'a pas atténué la nature violente. Lorsqu'ils sont en groupe, les Yahg sont incapables de coopérer tant qu'un leader n'a pas été déterminé par la force ou la ruse. Une fois ce cap passé, la domination du chef sera acceptée sans aucune rancune et les anciens rivaux se mettront au service du meneur avec une loyauté et une détermination inébranlables, héritage de leur instinct de meute originel.

Ralois



Description générale

C'est une race humanoïde d'apparence aviaire (qui ressemble à des oiseaux). Ils ont été découverts récemment en 2185 grâce à l'envoi de leur premier télescope spatial détecté par un croiseur Asari qui surveillait leur système.

Les Asaris ont rencontrés les Ralois sur leur monde, Turvess. À cette époque, les Ralois avaient une épidémie de grippe très contagieuse, d'où le fait qu'ils portent une combinaison spéciale pour éviter l'infection. Ils ont rencontrés une délégation du Conseil pour une cérémonie de bienvenue mais un incident eut lieu avec les Krogans présents qui leurs ont montrés un sport Krogan, le "Kowla" qui se solda en bagarre et par des morts et blessés.

Trois mois plus tard, une délégation Ralois arrive à la Citadelle pour en apprendre plus sur la situation galactique, les races et la technologie usuelle dans la galaxie.

Création de personnage

Races : plusieurs races spécifiques à l'univers de Mass Effect sont jouables. Chacune possède ses propres caractéristiques de départ selon sa culture et son comportement général.

Attributs : chaque personnage créé commence avec au minimum un d4 dans les 5 attributs existants (Strength, Vigor, Agility, Spirit, Smarts). Le joueur peut en plus distribuer 5 points comme il veut dans ces attributs (1 point pour 1 dé). Il ne peut pas dépasser le d12 sauf s'il a des caractéristiques de race ou des Edges spécifiques.

Skills (Compétences) : en plus des attributs, chaque personnage peut dépenser 15 points de skills parmi la liste existante. Chaque skill étant associée à un attribut, un dé de skill coûte 1 point tant que le dé de l'attribut est égal ou inférieur au dé de skill acheté et 2 points s'il est supérieur. Le premier dé à d4 doit aussi être acheté. Si le personnage utilise un skill qu'il n'a pas acheté au minimum à d4, il jouera 1 d4 avec un malus de -2.

Hindrances (Handicaps) : en plus des Hindrances liés aux races, un personnage peut choisir jusqu'à 4 points d'Hindrances (1 point pour un Mineur, 2 points pour un Majeur). Avec ces points il peut acheter en plus :

Pour 2 points : augmenter un attribut d'un dé ou un Novice Edge.

Pour 1 point : augmenter un skill d'un dé ou augmenter ses fonds de départ par 2.

Edges (Atouts) : de base chaque personnage créé choisit gratuitement un Power Edge de rang Novice liés aux pouvoirs de Mass Effect (voir p. Power Edges). Suivant sa race et ses Hindrances, il peut en plus obtenir ou même choisir d'autres Edges.

Statistiques : en plus des Attributs et des Skills, chaque personnage possède différentes Statistiques :

Charisme : de base, égal à 0, peut évoluer en fonction de la race, des Edges et Hindrances.

Pace (vitesse de déplacement) : égale à 6.

Toughness (Résistance) : égale à (Vigor / 2) + 2.

Parry (Parade) : égale à (Fighting / 2) + 2.

Equipement : chaque personnage commence avec 1000 Crédits qu'il peut dépenser ou garder.

Expérience

À chaque fin de session, le MJ distribue aux joueurs participants des points d'expérience (1 à 3) en fonction de leur parcours, leurs succès et leurs échecs. Tous les bennies non utilisés par les joueurs sont en outre convertis en points d'expérience.

Tous les 5 points d'expérience, un personnage peut s'acheter :

- ↳ 1 attribut d'un dé (une fois par rang),
- ↳ 1 nouveau skill,
- ↳ 2 points dans un skill ou 1 point dans 2 skills s'ils sont inférieurs ou égaux à l'attribut associé,
- ↳ 1 point de skill s'il est supérieur à l'attribut associé,
- ↳ 1 Edge du rang correspondant ou inférieur.

Lorsqu'un personnage est créé, il commence au rang Novice. Plus il gagnera d'expérience, plus son rang évoluera :

0 - 19 xp : Novice (N)

20 - 39 xp : Seasoned (S)

40 - 59 xp : Veteran (V)

60 - 79 xp : Héroic (H)

80+ : Legendary (L)

Ces rangs lui permettront notamment d'augmenter ses attributs ou de choisir des Edges plus puissants. De plus, lorsqu'un personnage change de rang, il peut réinitialiser tous ses pouvoirs et en choisir d'autres (à Valeur égale).

Lorsqu'un personnage arrive au rang Legendary, il pourra dépenser son expérience que tous les 10 points d'expérience puisqu'ils sont déjà considérés comme puissants et connus.



Caractéristiques des races

Humains

Défaut : 1 majeur Hindrance au choix

Versatile : 1 Novice Edge gratuit

Astucieux : commence à d6 dans un skill au choix (hors Knowledge)

Avide de savoir : commence à d6 dans un skill Knowledge au choix

Contacts humains : Alliance ou crime

Turiens

Dextro-protéinés : aliments non turiens ou quariens toxiques (Majeur Hindrance Allergy)

Ennemis (Krogans) : l'aide des Turiens dans la libération du génophage pendant la rébellion krogane n'a pas été oubliée parmi la population krogane (Majeur Hindrance Enemy)

Code de l'honneur : la culture Turienne très disciplinée fait qu'un Turien agit selon des Codes qu'il soit bon ou mauvais (Majeur Hindrance Code of Honor)

Piètre menteur : toujours à cause de leur culture, les Turiens n'excellent pas dans l'art du mensonge (Mineur Hindrance Lyin' Eyes)

Morphologie Turienne : commence à d6 en Strength

Exosquelette métallique : +2 Armor

Culture militaire : +1 en pouvoir militaire, +1 en Parry

Pilote aguerri : commence à d6 en Piloting

Contacts turiens : Citadelle et SSC ou crime

Galariens

Squelette cartilagineux : Vigor coûte 2x plus à augmenter (Création et expérience)

Pragmatique : les Galariens n'hésitent pas à passer à l'action en premier, pense qu'une guerre doit être gagnée à l'avance et rejette tout principes d'honneur qu'ils considèrent comme de la naïveté (Majeur Hindrance Sans Scrupules)

Ennemis (Krogans) : à cause de leur décision de réduire l'expansion et la population kroganes après la guerre contre les Rachnis par la création et l'utilisation du génophage, les Galariens se sont fait un ennemi important (Majeur Hindrance Enemy)

Hyperactivité biologique : commence à d8 en Smarts, maximum d12 + 2

Bricoleur : Mr Fix-it Edge

Mémoire photographique : Jack-of-all trade Edge.

Aquatique : ne peuvent se noyer. Sous l'eau, Pace = Swimming

Contacts galariens : Citadelle et GSI ou crime

Asari

Morphologie Asari : commence à d6 en Agility, Strength coûte 2x plus à augmenter (Création et expérience), Vigor coûte 2x plus à augmenter (Création)

Siariste : de confession religieuse siariste (Mineur Hindrance Vow)

Solitaire : aime agir et s'entraîner seule (Mineur Hindrance Solitaire)

Têtue : une tendance à agir comme elle l'entend (Mineur Hindrance Stubborn)

Biotique Naturelle : commence à d6 en Spirit, +1 en pouvoir biotique

Beauté Naturelle : Edge Attractive

Lien spirituel : une Asari peut connecter son esprit à une autre espèce avec un contact rapproché pour partager ses souvenirs avec ceux de l'être qui s'est lié sur un jet de Spirit à +2 sur une personne consentante, à -4 si elle est contrainte

Contacts asari : Citadelle ou crime.

Krogan

Instincts Violents : Smarts coûte 2x plus à augmenter (Création et expérience)

Imposant : les Krogans sont une race imposante ce qui peut déstabiliser certaines personnes mais aussi être une contrainte comme être plus facilement atteint physiquement ou repéré de par leur taille (Major Hindrance Imposant)

Pessimiste : les Krogans ne donnent pas cher de leur vie et de celle de leur espèce à cause du génophage et planifient rarement leur futur (Mineur Hindrance Pessimiste)

Désagréable : les Krogans ne sont pas connus pour leur tolérance et leur cordialité (Mineur Hindrance Mean)

Morphologie Krogane : commence à d8 en Strength, maximum à d12 + 2

Carapace : +2 Armor

Rage de Sang : Berserk Edge

Immunité naturelle : immunité au poison et aux maladies communes

Contacts krogans : Tuchanka ou Crime

Quariens

Immunité déficiente : du fait des conditions de vie stérilisées à bord de la Flotte Quarienne, le système immunitaire quarien est complètement dérégulé et en dehors ils doivent vivre en permanence avec une combinaison pour les protéger des attaques extérieures (Majeur Hindrance Dark Vador). Cette armure de survie apporte un bonus de +2 en Armor et est hermétique (immunité à la noyade, aux gaz et au vide spatial)

Dextro-protéinés : aliments non turiens ou quariens toxiques (Majeur Hindrance Allergy).

Mal vu : les Quariens sont généralement mal vus par les autres races en raison de la menace Geth qu'ils ont apporté. De fait, beaucoup pour survivre deviennent de petits délinquants (Mineur Hindrance Outsider)

Flotte Nomade : les Quariens ont prêté serment à la Flotte Nomade pour lui venir en aide par un Pèlerinage qui consiste à survivre en dehors de la Flotte et à rapporter quelque chose d'utile (Mineur Hindrance Vow)

Génie technique : +1 en pouvoir technologique, commence à d6 en Geth Knowledge, Repair

Contacts quariens : Flotte Nomade

Drell

Gratitude : grâce au sauvetage de la population et de la culture drell par les Hanari, les Drells agissent en fonction des actions des Hanaris qu'ils considèrent comme leurs sauveurs (Majeur Hindrance Servitor)

Syndrome de Kepral : à la fin d'un passage sur un monde humide ou aquatique, le personnage tire un d12 : sur 1-2, il contracte le Syndrome de Kepral et obtient l'Hindrance Terminally Ill, sur 3-5, il a -4 à ce jet à son prochain passage sur le même type de monde, 6-10, il a -2 à ce jet, sur 10-12, il a +2 au jet

Humidité : problèmes de survie dans les environnements humides, -4 en résistance face à l'humidité

Loyal : de par leur culture, les Drells agissent loyalement envers leurs amis envers qui ils se sentent redevables (Mineur Hindrance Loyal)

Morphologie reptilienne : commence à d6 en Strength et Agility

Mémoire eidétique : Jack-of-all-trade Edge

Culture Assassine : Commence à d6 en Stealth et Fighting

Contacts drells : Hanaris

Butariens

Arrogant : du fait de leur culture stricte et supposée autoritariste, les Butariens se sentent supérieurs aux autres races (Majeur Hindrance Arrogant)

Sans scrupules : n'hésite pas à faire passer sa propre personne avant tout le reste pour survivre (Majeur Hindrance Sans Scrupules)

Haine institutionnelle : à cause de l'expansion des Humains sur la Galaxie en compétition avec les Butariens et aux multiples refus du Conseil de les aider, ceux-ci ont -4 en Charisme face aux personnes se proclamant de l'Alliance ou de la Citadelle

4 yeux troublants : commence à d6 en Persuasion, Intimidation, +2 aux jets de Notice si utilisation de la vue

Piraterie : Marché noir Edge

Connexions dans le crime : Connexions Edge

Débrouillard : commence avec d6 en Streetwise

Contacts butariens : Gouvernement Butarien

Volus

Atmosphère à haute pression : les Volus en dehors de leur monde natal doivent porter des combinaisons spéciales pour résister aux basses pressions des mondes habituels (Major Hindrance Dark Vador) et celle-ci est hermétique (immunité à la noyade, aux gaz et au vide spatial)

Biznessman : Négociant Edge, Rich Edge, commence à d6 en Persuasion et Streetwise

Attentif : commence à d6 en Notice

Lourdaud : Agility bloquée à d6, +1 Toughness, -1 Pace, d4 pour fuir (Majeur Hindrance Obese)

Contacts volus : Commerce, finance, Citadelle

Vortchas

Primitif : Smarts + Spirit bloqués à d6

Rejet : vit en dehors des sociétés évoluées (Mineur Hindrance Outsider)

Pauvre : vit dans la pauvreté (Mineur Hindrance Poverty)

Expression par la douleur : chaque blessure qu'un Vortchas endure lui permet d'augmenter d'un dé tous ses attributs au delà de son état primitif.

Adaptabilité environnementale : +4 de résistance pour tous les types d'environnement difficiles

Régénération : peut régénérer ses blessures de combat (même effet que le pouvoir militaire)

Contacts vortchas : crime



News Edges and Hindrances

Dark Vador (major) : doit porter en permanence une combinaison complète ainsi qu'un masque respiratoire afin de pouvoir vivre normalement sur les planètes habitées aux conditions classiques. -4 de pénalité aux jets en cas de perte de cet équipement, mort dans 1d6 heures s'il ne le retrouve pas.

Sans Scrupules (major) : ne s'embarrasse pas des codes moraux pour poursuivre sa mission, lance un d6 lors des décisions importantes et éthiques à prendre en groupe, sur un 1, il agit à l'encontre de l'opinion générale.

Imposant (major) : +1 Toughness, -2 aux jets de Stealth, +1 aux jets d'attaque ennemis.

Conditionné (mineur) : -2 aux jets de Smarts.

Pessimiste (mineur) : -2 aux jets de Persuasion (sauf pour les transactions commerciales)

Solitaire (mineur) : à chaque session, le personnage doit effectuer une sortie en solitaire. Il peut utiliser un bennie pour éviter cette vadrouille.

Négociant (Professional, N, Persuasion d6, Notice d6) : +2 en Persuasion pour les tractations commerciales honnêtes et +2 en Notice pour trouver du matériel abandonné, commence avec x5 fonds monétaires de départ.

Marché noir (Professional, N, Persuasion d6, Streetwise d6) : +2 en Persuasion pour les tractations commerciales louches et +2 en Streetwise pour trouver du matériel chez des receleurs, commence avec x5 fonds monétaires de départ.

May the Spirit be with you (Power, S, Spirit d8, Biotique) : +2 aux jets de Spirit liés aux pouvoirs biotiques.

Geek (Power, S, Smarts d8, Technologie) : +2 aux jets de Smarts liés aux pouvoirs technologiques.

Polyvalent (Power, V, Biotique, Technologie, Entraînement civil) : +1 point dans chaque type de pouvoirs.

Très polyvalent (Power, H, Smart d10, Spirit d10, Agility d8, Strength d8, Polyvalent) : +2 points dans chaque type de pouvoirs.

Réflexes biotiques (Power, S, Spirit d10, Agility d8) : permet d'utiliser un pouvoir biotique et une attaque sans pénalité.

Réflexes technologiques (Power, S, Smarts d10, Agility d8) : permet d'utiliser un pouvoir technologique et une attaque sans pénalité.

Résistance biotique (Power, N, Spirit d6, Vigor d6) : confère un bonus de +2 contre les effets biotiques.

Résistance technologique (Power, N, Smarts d6, Vigor d6) : confère un bonus de +2 contre les effets technologiques.

Résistance biotique avancée (Power, V, Spirit d8, Vigor d10) : confère un bonus de +4 contre les effets biotiques.

Résistance technologique avancée (Power, V, Smarts d8, Vigor d10) : confère un bonus de +4 contre les effets technologiques.

Power Edges

Biotique (Power, N, Spirit d8) : accorde 2 points de pouvoir biotique.

Biotique traditionnelle (Power, S, Spirit d8, Biotique) : accorde 4 points de pouvoir biotique.

Biotique avancée (Power, V, Spirit d10, Biotique traditionnelle) : accorde 6 points de pouvoir biotique.

Biotique d'exception (Power, H, Spirit d10, Biotique avancée) : accorde 8 points de pouvoir biotique.

Biotique légendaire (Power, L, Spirit d12, Biotique d'exception) : accorde 10 points de pouvoir biotique.



Technologie (Power, N, Smarts d8) : accorde 2 points de pouvoir technologique.

Technologie traditionnelle (Power, S, Smarts d8, Technologie) : accorde 4 points de pouvoir technologique.

Technologie avancée (Power, V, Smarts d10, Technologie traditionnelle) : accorde 6 points de pouvoir technologique.

Technologie d'exception (Power, H, Smarts d10, Technologie avancée) : accorde 8 points de pouvoir technologique.

Technologie légendaire (Power, L, Smarts d12, technologie d'exception) : accorde 10 points de pouvoir technologique.



Entraînement civil (Power, N, Agility d6, Strengh d6) : accorde 2 points de pouvoir militaire.

Entraînement militaire (Power, S, Agility d8, Strengh d8, Entraînement civil) : accorde 4 points de pouvoir militaire.

Tacticien (Power, V, Agility d8, Strengh d8, Entraînement militaire) : accorde 6 points de pouvoir militaire.

Commando d'élite (Power, H, Agility d10, Strengh d10, Tacticien) : accorde 8 points de pouvoir militaire.

Arme humaine (Power, L, Agility d10, Strengh d10, Commando d'élite) : accorde 10 points de pouvoir militaire.



Les Powers Edges doivent être pris selon vos attributs de base, les bonus octroyés par les pouvoirs ne sont pas pris en compte.

Pouvoirs biotiques

Implants biotiques L1 (1 point)

Barrière : +5 armor.

Projection : cône template, 2d6, KB d10, possibilité d'esquiver sur un jet d'Agility.

Déchirure : sur un jet de Spirit réussi, dégâts augmentés de d6, AP 3 sur la cible pendant d4 tours. Non cumulatif. -2 au jet sur chaque cible supplémentaire.

Stase : sur un jet de Spirit réussi, paralysé mais invincible pendant d4 tours, -2 au jet sur chaque cible supplémentaire.

Lévitacion : sur un jet de Spirit réussi, projeté dans les airs pendant d4 tours, pénalité de -2 à ses jets d'actions, ne peut plus se déplacer, -2 au jet sur chaque cible supplémentaire.

Implants biotiques L2 (2 points)

Singularité : sur un jet de Spirit réussi, medium template, -2 de pénalité aux jets d'actions et ne peut plus se déplacer pendant d4 tours, jet de Strength ou Shaken. Une seule possible en même temps.

Onde de choc : medium template, jet de Spirit contre Vigor pour les cibles ou Shaken.

Charge biotique : pendant 1 tour, speed = 48 pace, -2 pénalité pour être touché jusqu'à la fin du tour, Strength + 2d6, focus contre une cible.

Domination : jet de Spirit opposé, mind control pendant d4 tours. Ne fonctionne que sur des cibles hostiles. Une cible maximum.

Télékinésie : permet d'attirer ou bouger des objets à Strength d12 + 2. Pour lancer un objet, jet de Throwing à dégâts égal Strength d12 + 2 (avec Wild Die) (plus les dégâts de l'objet). Pour arracher un objet des mains, jet de Strength opposé. Pour des cibles vivantes, jet de Spirit opposé, peut alors bouger la cible sur 2d6 reach pendant d4 tours, -2 de pénalité à ses jets d'actions, Strength d12 + 2 pour le projeter (plus les dégâts d'obstacle ou de chute). Ajouter un Wild Die pour les jets de Strength.

Poing biotique : englobe le poing d'énergie biotique pour l'utiliser au corps à corps. Strength + 2d6, psionic, AP 4, KB6, focus.

Implants biotiques L3 (3 points)

Renversement : jet de Spirit, medium template autour du personnage, 2d10, KB 10, psionic

Télépathie : peut communiquer avec toutes les espèces conscientes sur 2 km de rayon. Communiquer avec une personne spécifique en dehors de ce rayon s'effectue sur un jet de Spirit à -4.

Lire dans les pensées : permet de lire dans les pensées d'une cible à 24 m sur un jet de Spirit opposé. Un succès vous permet de savoir ce que pense la cible sur le moment mais vous êtes détecté, une augmentation vous permettra de lire plus profondément sans être repéré.

Pluie biotique : permet de lancer sur un jet de Shooting, une large zone de multiples rayons biotiques. Medium template, 3d6, psionic, AP 4, focus, 12/24/48.

Rupture : sur un jet de Spirit à -2 réussi, medium template, dégâts augmentés de d6 +2, AP 4 sur les cibles pendant d4 tours. Non cumulatif. Une seule possible en même temps.

Implants biotiques L4 (4 points)

Réflexion : sur un jet de Spirit à -2, renvoie les prochaines attaques à distance pendant le tour actuel (pistolet, fusil d'assaut, shotgun et fusil de précision). Puis sur un autre jet de Spirit à -2 pour chaque tir, chaque succès détourne l'attaque, puis chaque augmentation renvoie une blessure des dégâts infligés à son attaquant.

Concentration : vous permet sur un jet de Spirit d'augmenter votre Strength, Agility et Vigor, Fighting et Shooting de 2 dés (possibilité d'aller au-delà du d12) pendant d4 tours. Sur un échec, 1 point de Fatigue, sur une augmentation, vous augmentez de 3 dés.

Energie biotique : permet de contrôler l'énergie biotique à Strength d12 + 2 dans un rayon de 24 m pour l'utiliser pour améliorer une arme physique, un grappin, pour voler à Pace x 2 ou emprisonner un ennemi dans un champ biotique contre un jet d'Agility à -2 pour esquiver puis un jet opposé de Strength pour s'en libérer. Les ennemis emprisonnés peuvent subir une attaque à chaque tour (Strength d12 + 2, même jet que pour s'en libérer, si le personnage se libère, il prend quand même les dégâts pour ce tour). Ajouter un Wild Die pour les jets de Strength.

Arme biotique : permet de créer une arme de mêlée biotique. $\$$ trenght + 4d6, psionic, focus, AP 6, KB6.

Contrôle biotique : permet de prendre le contrôle d'un personnage sur un jet de $\$$ pirit opposé. Sur une augmentation, la cible n'aura aucun souvenir de ce qu'il s'est passé pendant le contrôle biotique. Il est possible d'effectuer par la suite un second contrôle sur une autre cible mais le jet de $\$$ pirit souffrira d'un malus de -4.

Implants biotiques L5 (5 points)

Téléportation : sur un jet de $\$$ pirit, permet de se téléporter instantanément partout où le personnage peut voir. Un échec cause 1 point de fatigue. Possibilité de se téléporter hors du champ de vision du personnage sur un jet de $\$$ pirit à -4. Se téléporter équivaut à une action de déplacement.

Rayon biotique : sur un jet de $\$$ hooting, envoie un rayon particulièrement puissant. Medium template, 5d6, AP 6, psionic, focus, 12/24/48.

Sixième sens : le personnage n'est pas affecté par les conditions environnementales pour voir. Toute attaque ($\$$ hooting, Fighting ou Throwing) dirigée contre lui souffre d'un malus de -4. Sur un jet de $\$$ pirit, peut détecter les dangers proches ou révéler des objets ou des personnes cachées.

Clone biotique : permet de créer un clone biotique du personnage. Il aura les mêmes attributs et skills que l'original avec Barrière, Onde de choc, Pluie biotique et Poing biotique en pouvoirs et sans équipement. Au début de son tour, le personnage effectue un jet de $\$$ pirit, sur un succès, ni le clone, ni l'original ne souffre des malus de blessures du clone, sur un échec, l'original prend en compte les malus des blessures du clone pour ses jets.

Impulsion biotique : cone template, permet de neutraliser tous les pouvoirs militaires dans la zone sur un jet de $\$$ pirit contre Agility pendant d4 tours.

Pouvoirs technologiques

Omni-tool Elkoss Combine (1 point)

Bouclier : +5 amor.

Surcharge : sur un jet de $\$$ smarts, enlève 5 points d'armor à une cible pendant d4 tours. Non cumulatif. -2 au jet sur chaque cible supplémentaire.

Technologie : ajoute 2 dés de Technologie (min d4).

Décryptage : ajoute 2 dés de Décryptage (min d4).

Informatique : ajoute 2 dés d'Informatique (min d4).

Ingénierie : ajoute 2 dés d'Ingénierie (min d4).

IV/IA : ajoute 2 dés d'IV/IA (min d4).

Techno-armes : ajoute 2 dés de Techno-armes (min d4).

Omni-tool Kassa Fabrication (2 points)

Cryo-Blast : sur un jet de $\$$ smarts, inflige 3d6 dégâts avec possibilité de ralentir ou geler la cible (lancer un d6, sur 6 elle est paralysée pendant d4 tours, sur 1-5, elle est ralentie et ne prend pas en compte les faces qu'elle tire pour l'initiative, sauf les Jokers).

Incinération : sur un jet de $\$$ smarts, inflige 3d6 dégâts avec possibilité d'enflammer la cible (lancer un d6, sur 5-6, la cible s'enflamme et ajoute d10 aux prochains dégâts qu'elle prend).

IA Hacking : sur un jet de $\$$ smarts opposé, permet de prendre le contrôle d'une cible synthétique, robotique ou d'une IA/IV pendant d4 tours et lui accorder +5 armor tant qu'il est sous contrôle.

Tech-Armor : +2 Toughness. Quand vous prenez une blessure, lancer un jet de $\$$ smarts à -2. Si vous échouez, l'armure explose et KB d10 les ennemis proches en medium template. Sur un jet de Vigor raté, ils sont aussi $\$$ haken. Si vous effectuez un échec critique, vous prenez 3d6 dégâts et vous êtes $\$$ haken. L'armure se restaure à la fin du combat ou en utilisant un bennie.

Piratage : permet de pirater les médias et d'introduire des fausses informations ou des vidéos terroristes.

Champ énergétique : permet de créer un champ énergétique autour du personnage sur un jet de Smarts et d'infliger en medium template 2d6 dégâts à tous les personnages autour, Light.

Omni-tool Ariake Technologies (3 points)

Contrôle énergétique : permet de contrôler l'énergie émanant des installations avoisinantes ou des armes ennemies sur un jet de Smarts. Permet soit de créer un champ énergétique protecteur en medium template autour du personnage (+5 armor, y compris les alliés se trouvant dans le champ) ou d'infliger 2d6 dégâts en medium template autour de la source d'énergie. Peut être chargé autant de fois que nécessaire pour ajouter d6 dégâts sur un jet de Smarts.

Surcharge massive : sur un jet de Smarts, medium template, enlève 6 points d'armor à toutes les cibles pendant d4 tours. Non cumulatif.

Drone de combat : envoie un Drone technologique qui vous servira de support tactique. Un seul Drone peut être envoyé.

Attributs : Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills : Fighting d6, Shooting d12, Notice d6

Pace : 6, **Parry** : 5, **Toughness** : 6

Gear : Laser 3d6, AP 4, Light.

Surchauffe : médium template, sur un jet de Smarts à -2, neutralise toutes les armes ennemies pendant d4 tours les obligeant à changer d'arme. Sur une augmentation, d6 armes ennemies sont complètement détruites et inutilisables et leur inflige 3d6 dégâts. Non cumulatif.

Nano-Technologie : l'armure que porte un personnage est renforcée par de la nanotechnologie et est considérée comme Heavy Armor. De plus les armes utilisées ne surchauffent plus (y compris pour Tir percussif et Tir blindé)

Omni-tool Armali Council (4 points)

Holo-Chameleon : vous permet de changer d'apparence pour vous faire passer pour une autre personne, voix comprise ou même un objet inerte pour vous fondre dans le décor (50% de la taille). Quelqu'un de familier avec la personne ou les lieux peut tenter un jet Notice à -2 pour vous repérer.

Invention : sur un jet de Smarts +x dés en Repair, permet de combiner les effets de deux armes à distance (sauf armes lourdes) ou deux armes de corps à corps, les bonus et malus de chaque arme s'ajoutant (sauf la Strength) et de l'utiliser pendant d4 tours. Les deux armes seront ensuite inutilisables pendant d4 tours. Non cumulatif.

Illusion : permet de créer une illusion très réaliste (32 m²). Une fois par tour, cette illusion peut affecter 4 cibles qui effectuent un jet de Smarts ou sont Shaken. Sur un échec critique, elles prennent une blessure.

Dysfonctionnement : sur un jet de Smarts à -2, vous pouvez détruire un appareil électrique, électronique ou une arme énergétique définitivement. Sur un échec, une arme gagne 3d6 en dégâts à sa prochaine utilisation.

Véhicule : vous pouvez appeler à tout moment un véhicule (terrestre, aérien et amphibien) si les lieux le permettent. Celui-ci a 5 places, est relativement maniable, possède une IA embarquée et un accès sécurisé.

Attributs (IA) : Smarts d12

Skills (IA) : Piloting d12, Repair d8, Shooting d10, Notice d8

Equipage: 5, **Toughness** : 30 (10), **Propulsion** : orbitale, **Communication** : secteur

Armement : 10 **Laser Batteries** : 150/300/600, 4d10, RoF 2, AP 50, HW, 4 **Sonic Missiles** : 200/400/800, 5d8, RoF 1, Medium Template, AP 30, HW, **Heavy Machinegun** : 30/60/120, 3d6 + 2, RoF 3, AP 10, HW.

Omni-tool Serrice Council (5 points)

Tempête énergétique : sur un jet de Smarts, vous pouvez créer une tempête énergétique en large template qui atteint une puissance correcte au bout de d6 tours. Toutes les cibles alors prises dans la tempête souffrent d'un malus de -4 pour toucher leurs adversaires. Toutes les armes énergétiques et appareils électroniques en cours d'utilisation peuvent être neutralisées (sauf les vôtres, lancer un d6, sur 5-6 l'arme est HS pendant 4 tours) ainsi que les installations (lancer un d6, sur 5-6, l'installation explose en medium template, causant 3d10 dégâts + d10 en plus pour chaque installation proche). La tempête dure d10 tours. A tout moment, sur un jet de Smarts vous pouvez contracter la tempête qui implose et cause 3d10 sur toutes les cibles en medium template en un point déterminé. Toutes les cibles touchées

effectuent un jet de Vigor et ajoute d10 à leurs dommages en cas d'échec.

Cape tactique : sur un jet de Smarts, vous rend invisible pendant d6 tours. Au premier tour, tous les ennemis qui étaient contre vous se détournent pour changer de cible. Les ennemis ont ensuite un malus de -6 pour vous toucher.

Choc Neural : medium template, sur un jet de Smarts opposé, paralyse pendant d6 tours toutes les cibles. A la fin de leur paralysie, les cibles ont un malus de 3 dés en Shooting jusqu'à la fin du combat et -2 en parade.

Exo-armure : vous possédez deux bras bioniques en plus de vos deux naturels qui vous permettent d'utiliser deux armes en plus sans malus. Votre motricité est aussi améliorée et vous courez à Pace x 2.

Impulsion neurologique : cone template, permet sur un jet de Smarts contre Spirit de neutraliser tous les pouvoirs biotiques dans la zone pendant d4 tours.

Pouvoirs militaires

Lieutenant (1 point)

Pistolet : ajoute 2 dés de Shooting lorsque vous utilisez un pistolet (min d4).

Shotgun : ajoute 2 dés de Shooting lorsque vous utilisez un shotgun (min d4).

Fusil d'assaut : ajoute 2 dés de Shooting lorsque vous utilisez un fusil d'assaut (min d4).

Fusil de précision : ajoute 2 dés de Shooting lorsque vous utilisez un fusil de précision (min d4).

Grenades : ajoute 2 dés de Throwing lorsque vous utilisez une grenade (min d4).

Armes lourdes : vous permet de manier et utiliser des armes lourdes sans avoir de malus et vous confère 2 dés supplémentaires de Shooting en les utilisant (min d4).

Corps à corps : ajoute 2 dés de Fighting pour toute situation au corps à corps (min d4).

Armures medium : vous permet de porter des armures medium.

Capitaine (2 points)

Munitions incendiaires : augmente les dégâts de votre arme à distance de d6. Une cible peut s'enflammer (lancer un d6, sur 5-6, la cible s'enflamme) et ajoute d10 aux prochains dégâts qu'elle prend.

Munitions cryogéniques : augmente les dégâts de votre arme à distance de d6. La cible peut alors être ralentie ou être complètement gelée (lancer un d6, sur 6 elle est paralysée pendant d4 tours, sur 1-5, elle est ralentie et ne prend pas en compte les faces qu'elle tire pour l'initiative, sauf les Jokers).

Munitions disruptives : augmente les dégâts de votre arme à distance de d6. Les munitions envoient un choc électrique et la cible doit effectuer un jet de Vigor ou souffrir d'un d6 supplémentaire de dégâts (les cibles majoritairement électroniques ou électriques effectuent ce jet à -2).

Tir percussif : sur un jet de Shooting à -2, ajoutez 2d6 à vos dommages sur un tir unique (pas de rapid fire, ni munitions spéciales/mods) avec la possibilité de Shaken votre adversaire sur un jet

de Vigor. Votre arme surchauffe automatiquement.

Adrénaline : sur un jet de Vigor réussi, vous pouvez viser avec précision une partie du corps de votre ennemi sans malus.

Infiltration : ajoute 2 dés de Stealth, Climbing et Notice et Investigation.

Art de la fuite : permet de quitter un corps à corps sans subir d'attaque d'opportunité.

Arts martiaux : augmente votre parade de 2 et votre Strength de 2 dés.

Major (3 points)

Base tactique : vous confère un abri sécurisé et caché sur une planète déserte de votre choix avec une armurerie et tous les besoins de première nécessité. **Option 1** : laboratoire de recherche militaire et médical avec un scientifique (vous permet de développer des armes et du matériel de pointe). **Option 2** : centre de communication et d'espionnage intragalactique avec un agent chargé des écoutes et du renseignement (vous permet de contrôler les réseaux d'information et d'obtenir des renseignements très utiles). **Option 3** : cache de contrebandier avec un receleur (vous permet d'obtenir du matériel volé facilement et de le revendre vous octroyant un salaire régulier).

Armure lourde : vous permet de porter des armures lourdes

Résistance : vous accorde +3 Toughness

Tir blindé : sur un jet de Shooting à -4, ajoutez 2d6 à vos dégâts sur un tir unique (pas de rapid fire, ni munitions spéciales/mods) en ignorant l'armure (sauf l'HA ou l'arme doit être HW), KB d10. Votre arme surchauffe automatiquement.

Fabrication de grenades : vous permet de fabriquer des grenades rapidement avec du matériel basique.

Colonel (4 points)

Spiderman : la motricité de vos pieds a été modifiée pour vous permettre de faire des bonds de 16 m verticalement et 32 m horizontalement, y compris depuis une surface verticale. De plus, vos mains et vos pieds libèrent une substance collante pour grimper aux murs sans difficulté.

Sprinter : l'intégralité de vos jambes ont été refaites et vous courrez désormais à 48 Pace, vos ennemis ont un malus de -2 pour vous toucher quand vous courez. Vous avez aussi la possibilité de réaliser une attaque (Fighting à -2) en cone template pour renverser tous vos ennemis sur votre passage qui doivent réaliser un jet de Vigor ou sont Shaken.

Médecin de guerre : ajoute 3 dés en Healing. Vous pouvez fabriquer des medi-gel simples et améliorés avec le matériel nécessaire et en porter 3 en plus.

Reflexes : vous offre la possibilité de faire une seconde action sans malus, y compris de répéter la même action.

Assassin : ajoute 3 dés en Chimie. Vous permet de fabriquer des drogues, des poisons ou des explosifs. Chaque augmentation ajoute des *bonus*.

Drogue : +1 dans un attribut sur un jet de Vigor, si échec 1 point de Fatigue (+1).

Poison : + d6 sur une arme (+d6)

Explosif : 3d10, HW, AP 10, large template (+d10)

Renforts : vous permet d'appeler une fois par combat d20 hommes qui viendront vous soutenir dans d4 tours. A vous de les équiper !

Attributs : Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills : Fighting d8, Notice d6, Shooting d6, Throwing d6

Pace: 6, **Parry**: 6, **Toughness**: 6

Commandant (5 points)

Insensible : ne prend pas en compte les malus dus aux blessures ou à la fatigue.

Stratège : vous permet de choisir 4 Edges de Leadership sans prendre en compte les pré-requis pour les obtenir normalement.

Héros : vous permet de choisir 4 Edges de Combat sans prendre en compte les pré-requis pour les obtenir normalement.

Régénération : vous permet de régénérer une blessure à chaque tour sur un jet de Vigor.

Impulsion électromagnétique : cone template, permet de neutraliser tous les pouvoirs technologiques dans la zone sur un jet de Strength contre Smarts pendant d4 tours.

Armement

Armures complètes (Légères/Mediums/Lourdes, déclinables sur toutes les races)

Nom	Fabricant	Armure			Spécial	Coût moyen
		1	3	5		
Assassin	Elkoss Combine	1	3	5	-	500
Gladiator	Elkoss Combine	1	3	5	HA	1000
Hydra	Aldrin Labs	1	3	5	+3 dés Swimming	3000
Onyx	Aldrin Labs	1	3	5	+1 Toughness	5000
Phoenix	Sirta Foundation	2	5	7	Healing	15000
Explorer	Devlon Industries	2	5	7	Heightened Sense	20000
Liberator	Devlon Industries	2	5	7	Immune Cold/Ice	25000
Survivor	Devlon Industries	2	5	7	Immune Fire/Fusion	25000
Duelist	Elanus Risk Control Services	2	5	7	+2 Parry	35000
Guardian	Elanus Risk Control Services	2	5	7	Absorption Slicing	50000
Titan	Rosenkov Materials	2	5	7	+2 Toughness	60000
Partisan	Batavian State Arms	3	7	9	Speak Language	65000
Skirmish	Batavian State Arms	3	7	9	Immune Electricity	70000
Janissary	Hahne-Kedar Shadow Works	3	7	9	Interface	80000
Mantis	Hahne-Kedar	3	7	9	HA, +2 Parry	100000
Predator	Hahne-Kedar	3	7	9	DarkVision	100000
Scorpion	Hahne-Kedar	3	7	9	+4 adaptabilité env.	100000
Ursa	Hahne-Kedar	3	7	9	+1 dé Agility	120000
Mercenary	Ariake Technologies	4	8	11	+1 militaire	140000
Freedom	Cerberus Skunkworks	4	8	11	Flight = Pace	140000
Hoplite	Cerberus Skunkworks	4	8	11	+2 militaire	160000
Colossus	Kassa Fabrication	4	8	11	Earthquake	190000
Predator II	Armax Arsenal	4	8	11	Awareness	220000
Crisis	Jormangund Technology	4	8	11	Catch and Throw	250000
Hazard	Jormangund Technology	4	8	11	Explode, Radiation	300000
Cerberus Assault	Cerberus Skunkworks	5	10	13	Immune All	400000
Collector Armor	Récolteurs	5	10	13	Fear, Scary	500000
Inferno	Cerberus Skunkworks	5	10	13	+1 biotique/techno	800000
Kestrel	Alliance	5	10	13	HA, Hardy	1000000
N7	Alliance	5	10	13	+3 Charisme	1000000
Terminus Assault	Cerberus Skunkworks	6	12	15	HA, Hardy	1500000

Armures communes : Humains, Asaris, Drells, Butariens

Armures spécifiques : Turiens, Galariens, Krogans, Quariens, Volus, Vortcha

Pistolets (6/12/24/48, Semi-Auto, Double Tap, Close Ranged = Parry)

Nom	Fabricant	Dégâts	Str	Mods	Spécial	Coût moyen
Kessler	Hahne-Kedar	d6 +1	-	1	3RB	100
Striker	Elanus Risk Control Services	d6 +2	-	1	-	300
Predator	Elanus Risk Control Services	d6 +3	-	1	-	500
Edge	Elkoss Combine	2d6	-	1	3RB	800
Stinger	Devlon Industries	2d6	-	1	RoF 2, Recoil	1500
Judgement	Batavian State Arms	2d6	-	1	Headshot +1	2500
Cobra	Hahne-Kedar Shadow Works	2d6 +2	-	1	-	3000
Scorpion	Galariens	2d6 +1	-	2	3RB	4000
Pinnacle	Jormangund Technology	2d6	-	2	HW, Focus	5000
Carnifex	Inconnu	2d6	-	2	Headshot +1	6000
Stiletto	Haliat Armory	2d6 +2	-	2	-	8000
Raikou	Ariake Technologies	2d6	-	2	3RB	10000
Brawler	Armax Arsenal	3d6	d6	2	HW, Focus	15000
Razer	Kassa Fabrication	3d6 +2	d6	2	-	20000
Karpov	Rosenkov Materials	3d6	d6	2	RoF 2, Recoil	30000
Harpy	Cerberus Skunkworks	3d6 +2	d6	3	-	40000
Arc Pistol	Quariens	3d8	d6	3	3RB	50000
Paladin	Spectres	3d8 +2	d8	3	-	55000
Talon	Cerberus	3d8 +1	d8	3	Headshot +1	60000
Phalanx	Inconnu	3d8 +1	d8	3	RoF 3, Recoil	70000

Shotguns (3/6/12, +2 Shooting, Slugs, Close Ranged = Short)

Nom	Fabricant	Dégâts / Slugs	Str	Mods	Spécial	Coût moyen
Storm	Hahne-Kedar	2-od6 / d10	d6	1	Double barrel	200
Hurricane	Elanus Risk Control Services	2-od6 +1 / d10	d6	1	-	400
Scimitar	Elkoss Combine	2-od6 +2 / d10	d6	1	-	600
Executioner	Batavian State Arms	3-1d6 / 2d10	d8	1	-	900
Disciple	Asari	3-1d6 / 2d10	d8	1	6/12/24	1500
Viper	Hahne-Kedar Shadow Works	3-1d6 / 2d10	d8	1	Double barrel	1800
Crusader	Alliance	3-1d8 / 2d10	d8	1	-	2500
Katana	Ariake Technologies	3-1d6 +2 / 2d10	d8	2	-	5000
Firestorm	Devlon Industries	3-1d6 / 2d10	d8	2	Small Template	7500
Savage	Jormangund Technology	3-1d6 / 2d10	d8	2	HW, Focus	8000
Raider	Butariens	3-1d6 +2 / 2d10	d8	2	-	10000
Eviscerator	Inconnu	3-1d6 +1 / 2d10	d8	2	Double barrel	12000
Wraith	Inconnu	4-2d8 / 2d10	d8	2	-2 Shooting	15000
Avalanche	Armax Arsenal	3-1d8 / 2d10	d8	2	Small Template	17000
Tornado	Haliat Armory	3-1d8 / 2d10	d8	2	HW, Focus	18000
Hydra	Cerberus Skunkworks	3-1d10 / 2d10	d8	2	-2 Shooting	25000
Pulse Shotgun	Geths	3-1d8 / 2d10	d8	0	Double barrel	30000
Armageddon	Kassa Fabrication	4-2d8 / 2d10	d10	2	Small Template	40000
Reegar Carbin	Quariens	5-3d4	d8	2	No Slugs	50000
Sokolov	Rosenkov Materials	4-2d8 / 2d10	d10	3	Double barrel	60000
Claymore	Inconnu	4-2d10 / 2d12	d10	3	-2 Shooting	90000
Plasma Shotgun	Geths	4-2d8 +1 / 2d10	d10	0	Triple barrel	120000
Graal Spike Thrower	Krogans	5-3d8 / 3d10	d10	3	Triple barrel	140000

Fusils d'assaut (9/18/36/72, Surchauffe, Auto, RoF 2, Recoil, Close Ranged = Braquage)

Nom	Fabricant	Dégâts	Str	Mods	Spécial	Coût moyen
Lancer	Hahne-Kedar	d8 +1	d6	1	HW, Focus	200
Banshee	Elanus Risk Control Services	d8 +2	d6	1	-	400
Avenger	Elkoss Combine	d8 +3	d6	1	-	600
Mattock	Inconnu	2d6 +1	d6	1	-	800
Striker	Inconnu	2d6	d6	1	No Recoil	1000
Phaeston	Turiens	3d6	d6	1	-	1500
Hornet	Cerberus	3d6 +1	d6	1	-	2000
Vindicator	Elanus Risk Control Services	2d8	d6	1	-	3000
Terminator	Batarian State Arms	2d10 +1	d6	1	-1 Shooting	5000
Diamond	Hahne-Kedar Shadow Works	2d8	d6	1	H W, Focus	6000
Raptor	Devlon Industries	2d8	d6	1	RoF 3, Recoil	7000
Shuriken	Elkoss Combine	2d8 +2	d6	1	-	8000
Valkyrie	Alliance	3d6	d6	2	-	9000
Harrier	Cerberus	3d6	d6	2	RoF 3, Recoil	12000
Falcon	Alliance	2d10	d6	2	HW, Focus	15000
Tsumani	Ariake Technologies	2d10 +2	d6	2	-1 Shooting	20000
Torrent	Jormangund Technology	2d8	d6	2	No Recoil	22000
Saber	Alliance	2d8 +2	d6	2	-	25000
Revenant	Inconnu	2d8	d6	2	RoF 3, Recoil	28000
Crossfire	Armax Arsenal	2d8	d6	2	HW, Focus	30000
Hurricane	Alliance	2d10	d8	2	RoF 3, Recoil	33000
Thunder	Haliat Armory	3d10 +1	d8	2	-2 Shooting	35000
Tempest	Elanus Risk Control Services	3d10 +2	d8	2	-2 Shooting	37000
Pulse Assault	Geths	3d8	d8	0	No surchauffe	40000
Plasma SMG	Geths	4d4	d8	0	No Surchauffe	42000
Argus	Inconnu	3d8	d8	2	HW, Focus	45000
Gorgon	Cerberus Skunkworks	3d8 +2	d8	2	-	55000
Assault Rifle	Récolteurs	3d8 +2	d8	0	No surchauffe	60000
Particule Rifle	Prothéens	5d4	d8	0	No Surchauffe	65000
Breaker	Kassa Fabrication	4d6	d10	3	-	70000
Kovalyov	Rosenkov Materials	4d8	d10	3	RoF 3, Recoil	90000
Locust	Kassa Fabrication	4d8 +1	d10	3	RoF 3, Recoil	120000

Fusils de précision (difficulté 6 quel que soit le range, range max : 150, Snappfire Penalty, Close Ranged = Braquage)

Nom	Fabricant	Dégâts	Str	Mods	Spécial	Coût moyen
Avenger	Hahne-Kedar	2d6	d6	1	HW, Focus	500
Hammer	Elanus Risk Control Services	2d6 +1	d6	1	-	600
Reaper	Elkoss Combine	2d6 +2	d6	1	-	800
Lightning Strike	Batarian State Arms	2d8	d6	1	Headshot +1/+2 (medium et +)	1200
Incisor	Inconnu	2d8	d6	1	RoF 2, Recoil	5000
Striker	Devlon Industries	2d8 +2	d6	1	-	7500
Python	Hahne-Kedar Shadow Works	2d8	d6	2	HW, Focus	10000
Helix	Jormangund Technology	2d8 +2	d6	2	-	15000
Raptor	Inconnu	3d6	d8	2	-	17000
Viper	Rosenkov Materials	3d6	d8	2	HW, Focus	25000
Indra	Inconnu	3d6 +1	d8	2	Headshot +1/+2 (medium et +)	28000
Naginata	Ariake Technologies	3d8	d8	2	-	30000
Equalizer	Haliat Armory	3d6 +1	d8	2	-	40000
Valiant	Alliance	3d6 +2	d8	2	-	45000
Punisher	Armax Arsenal	3d8	d8	2	No Snappfire	50000
Titan	Cerberus Skunkworks	3d8 +2	d8	2	-	70000
Mantis	Devlon Industries	4d6	d8	3	RoF 2, Recoil	90000
Krysaë	Turiens	3d10	d8	3	-	110000
Pulse Rifle	Geths	4d6 +2	d8	0	-	120000
Harpoon	Kassa Fabrication	4d6 +1	d8	3	-	130000
Volkov	Rosenkov Materials	4d8	d10	3	RoF 2, Recoil	140000
Javelin	Geths	4d8	d10	0	No Snappfire	145000
Widow	Inconnu	4d8 +1	d10	3	Headshot +1/+2 (medium et +)	150000
Black Widow	Alliance	4d8 +2	d10	3	HW, Focus	155000
Kishock Harpoon	Inconnu	4d10	d10	3	-	160000

Armes lourdes (6/12/24/48, -6 en Shooting sans le pouvoir militaire Armes Lourdes, str d10)

Nom	Fabricant	Dégâts	Spécial	Munitions
ML-77 Missile Launcher	Armax Arsenal	5d6	AP 20, HW, medium template, KB d6	8
M-100 Grenade Launcher	Elanus Risk Control Services	4d8	AP 15, HW, medium template, KB d4	8
Arc Projector	Inconnu	3d8	AP 10, HW, medium template, Electricity (cumulable pour chaque cible)	6
M-622 Avalanche	Inconnu	3d8	HW, medium template, Cryo	10
M-490 Blackstorm	Inconnu	4d8	Lance une singularité (-2 au prochain tour aux actions), dégâts au tour suivant, HW, large template, Darkness	5
Collector Particle Beam	Récolteurs	10d4	AP10, HW	5
M-451 Firestorm	Inconnu	8d4	HW, cone template, Fire, Neutralise les pouvoirs de régénération,	5
M-920 Cain	Inconnu	10d12	AP 100, HW, large template, KB d12, Radiation, 2 tours pour charger	1

Mods (un seul type par arme)

Nom	Type	Spécial	Coût moyen
Perforante I	Blindage	AP 2 Armure	2000
Biotique I	Blindage	AP 1 Biotique	1500
Techno I	Blindage	AP 1 Techno	1500
Perforante II	Blindage	AP 5 Armure	10000
Biotique II	Blindage	AP 3 Biotique	5000
Techno II	Blindage	AP 3 Techno	5000
Perforante III	Blindage	AP 8 Armure	30000
Biotique III	Blindage	Ignore l'armure biotique	20000
Techno III	Blindage	Ignore l'armure techno	20000
Munitions I	Munition	HW	30000
Synthétique I	Dégâts	+1 sur synthétiques	1500
Mécanique I	Dégâts	+1 sur mécaniques	1500
Organique I	Dégâts	+1 sur organiques	2000
Synthétique II	Dégâts	+2 sur synthétiques	3000
Mécanique II	Dégâts	+2 sur mécaniques	3000
Organique II	Dégâts	+2 sur organiques	5000
Synthétique III	Dégâts	+3 sur synthétiques	10000
Mécanique III	Dégâts	+3 sur mécaniques	10000
Organique III	Dégâts	+3 sur organiques	15000
Synthétique IV	Dégâts	+d6 sur synthétiques	25000
Mécanique IV	Dégâts	+d6 sur mécaniques	25000
Organique IV	Dégâts	+d6 sur organiques	40000
Lunette I	Précision	+50 pace max	10000
Lunette II	Précision	+100 pace max	30000
Surchauffe I	Surchauffe	+1 Surchauffe	20000
Surchauffe II	Surchauffe	+2 Surchauffe	40000
Recul I	Recul	+1 Shooting en recoil	20000
Recul II	Recul	+2 Shooting en recoil	40000

Techno-armes (minimum d4 en Techno-arme)

Nom	Dégâts	Spécial	Coût moyen
Griffe	xd4	-	1000
Lame	xd4 +2	-	3000
Sabre	d6 + xd4	AP 2	10000
Long Jitte	d8 + xd4	+1 Parry, Reach 2m	20000
Petit bouclier	-	+x Armor, +1 Parry	15000
Grand bouclier	-	+x Armor, +2 Parry	30000

Armes au corps à corps classiques

Nom	Dégâts	Str	Spécial	Coût moyen
Crosse	Str +1	-	-	-
Couteau	Str +2	-	-	25
Dague	Str +d4	-	-	100
Epée courte	Str +d6	d6	-	200
Epée longue	Str +d8	d8	-	300
Epée à deux mains	Str +d10	d10	-1 Parry, 2H	400
Katana	Str +d6 +2	d6	AP 2	1000
Hache	Str +d6	d6	-	200
Hache à deux mains	Str +d10	d10	AP 1, -1 Parry, 2H	500
Marteau	Str +d6	d6	AP 1	200
Marteau à deux mains	Str +d8	d8	AP 2, -1 Parry, 2H	400
Lance	Str +d6	d6	+1 Parry, Reach 2m, 2H	500

Grenades (5/10/20, medium template)

Nom	Dégâts	Spécial	Coût moyen
Fusion	3d8	HW, AP 5	800
Explosive	4d8	HW, KB d4	1000
Cryogénique	3d8	Gel	500
Incendiaire	3d8	Fire	500

Technologie

Barrière et bouclier

Les utilisateurs d'une barrière biotique ou d'un bouclier technologique au lieu d'être Shaken (physiquement) voient leur défense disparaître pendant d4 tours. Lorsqu'ils n'ont plus cette défense, ils peuvent être Shaken normalement.

Spécifiques skills

Techno-armes (Smarts) : rompu à l'art du corps à corps avant-gardiste, ce skill vous permet de porter des armes énergétiques qui s'activent sur un Omni-tool et en déterminer la puissance en d4 : Techno-armes / 4 + 1 par bonus de 2 au dessus de 12. Par exemple, si vous avez une épée sur votre Omni-tool à d6 + xd4 et d10 en Techno-armes, celle-ci fera des dégâts à d6 + 2d4. À d12 +4, elle fera d6 + 5d4. Le jet d'attaque s'effectue toujours sur un jet de Fighting.

Technologie (Smarts) : science générale qui permet de comprendre toute la technologie actuellement utilisée dans la Galaxie.

Les spécialités ci-dessous peuvent être effectuées sur un jet de Technologie à -4 si vous ne les avez pas. Vous pouvez en plus ajouter un bonus de Technologie / 4 aux spécialités (sans prendre en compte les bonus au dessus de 12). Exemple : si vous avez d6 en Technologie et d8 en Informatique, vous pouvez effectuer un jet d'Ingénierie/Décryptage/IA/IV à d6 -4 et un jet d'Informatique à d8 +(6/4), soit d8 +1.

Décryptage (Smarts) : l'art de passer outre les verrouillages modernes et avancés.

Informatique (Smarts) : l'art de s'infiltrer dans les systèmes informatiques et de les pirater.

Ingénierie (Smarts) : science qui permet de comprendre comment fonctionne un vaisseau, l'améliorer ou le réparer.

IA/IV (Smarts) : science pointue qui sert à comprendre, programmer et utiliser une IA ou une IV au mieux de ses capacités.

Surchauffe

Lors de l'utilisation du Rate of Fire, du Double ou Triple Barrel, du Double Tap ou du Three Round Burst, lancer un d6 pour savoir si l'arme a surchauffé pendant son utilisation. Pour un RoF 2 sans Mod, il faut faire 5 ou 6 pour éviter la surchauffe.

Mode	Sans Mod	Surchauffe I	Surchauffe II
-	-	-	-
RoF 2	5-6	4-5-6	3-4-5-6
RoF 3	6	5-6	4-5-6
D. Barrel	4-5-6	3-4-5-6	2-3-4-5-6
T. Barrel	5-6	4-5-6	3-4-5-6
D. Tap	4-5-6	3-4-5-6	2-3-4-5-6
3RB	5-6	4-5-6	3-4-5-6
Suppressive Fire 1 sur le dé naturel (Fusil d'assaut)		Surchauffe automatique	

Si surchauffe, l'arme est HS au tour suivant. L'utilisation d'un bennie permet d'éviter ce handicap.

Medi-gel

Un Medi-gel simple permet de bénéficier de 2 dés en healing pour soigner une blessure en usage unique y compris en combat sur tout votre groupe s'il est proche de vous. Cependant, les blessures de l'allié les plus graves sont à prendre en compte. Vous pouvez choisir de ne soigner que votre personnage ou un seul de vos alliés.

Un Medi-gel amélioré offre 3 dés en healing.

Un Medi-gel simple coûte environ 500 et un amélioré, 2000 et ils sont limités de base à 3 par personnage.

Sable rouge

Se droguer au sable rouge permet de bénéficier pendant 20 heures d'1 point de pouvoir biotique utilisable dès l'ingestion de la drogue. Prise en trop grande quantité, elle peut mener à la dépendance ou laisser de graves séquelles :

1 : séquelles permanentes : lancez un d6 :

1-2 : -1 Spirit

3-4 : -1 Smarts

5 : -1 Strength

6 : -1 Agility

2-3 : dépendance, vous n'avez plus à effectuer ce jet mais vous devrez prendre quotidiennement du sable rouge pour pallier à votre manque.

1 jour sans drogue : -2 à tous vos jets

2 jours : -4 à tous vos jets

3 jours : -6 à tous vos jets

4 jours : coma, mort dans 8 jours.

4-5 : -4 au prochain jet

6-8 : -2 au prochain jet

9-10 : -1 au prochain jet

10-15 : +1 au prochain jet

15-19 : +2 au prochain jet

20 : +1 point de pouvoir biotique supplémentaire, effet de la drogue pendant 48 heures.

Les malus en attributs bloquent les Power Edges déjà acquis.

A la troisième séquelle, le personnage meurt.

Ressources

Élément Zéro : amélioration biotique et de vaisseau.

Iridium : amélioration de fusil d'assaut et d'armes lourdes.

Palladium : amélioration de technologie, bouclier, pistolet et armure.

Platine : amélioration de shotgun, fusil de précision et équipement médical.

Vaisseaux

Taille

Petit Vaisseau (1) : équipage 5, dortoir rudimentaire, stockage : 20000 unités, 1 espace aménageable, 1 étage, **Toughness** : 10.

Vaisseau moyen (2) : équipage 15, 2 dortoirs aménagés basiques, stockage : 50000 unités, 2 espaces aménageables, 2 étages, **Toughness** : 15.

Vaisseau classique (5) : équipage 30, 3 dortoirs aménagés et basiques, 1 cabine pour le Capitaine, stockage : 100000 unités, 3 espaces aménageables, 3 étages, peut embarquer un véhicule, **Toughness** : 30.

Grand Vaisseau (8) : équipage 50, 5 dortoirs aménagés et confortables, 1 cabine pour le Capitaine, 2 cabines supplémentaires, stockage : 200000 unités, 4 espaces aménageables, 4 étages, peut embarquer 2 véhicules, **Toughness** : 40.

Vaisseau imposant (10) : équipage 75, 8 dortoirs aménagés et confortables, 1 cabine pour le Capitaine, 4 cabines supplémentaires, stockage : 500000 unités, 5 espaces aménageables, 5 étages, peut embarquer 6 véhicules, **Toughness** : 45.

Options

Boucliers (1-10) : +10 armor par level.

Armement (1-5) :

Level 1 : Heavy Machinegun, 30/60/120, 3d6 +2, RoF 3, AP 10, HW

Level 2 : 10 Bombs, Largage, 6d8, large template, AP 20, HW

Level 3 : 8 Pulse Canon, 100/200/400, 6d10, medium template, AP 25, HW

Level 4 : 4 Sonic Missiles, 200/400/800, 3d20, medium template, AP 30, HW

Level 5 : Laser, 150/300/600, 12d4, AP 35, HW

Camouflage (2) : indétectable par les radars.

Propulseurs (1-3) :

Level 0 : orbital

Level 1 : système solaire

Level 2 : secteur

Level 3 : secteur et consomme 2x moins.

Navigateur (2) : inclut un navigateur avec les caractéristiques de tous les secteurs, systèmes et planètes et des informations en temps réel.

Système de communication (1-3) :

Level 0 : communication locale

Level 1 : communication système solaire

Level 2 : communication secteur

Level 3 : communication galaxie.

JA (4) : intègre une JA qui aide dans toutes les fonctions de bord du vaisseau (Smarts d12, Piloting d12, Knowledge d12, Investigation d12, Shooting d12, Repair d12, Notice d12).

Accès sécurisé (1) : sécurise de façon permanente le vaisseau permettant d'éviter les intrusions.

Système d'urgence (1) : permet en cas de problèmes de condamner une partie du vaisseau endommagée pour éviter de compromettre la survie de tout le vaisseau. +1 Loyauté de l'équipage.

Capsules de survie (1) : octroie un nombre suffisant de capsules de survie pour tout l'équipage. +1 Loyauté de l'équipage.

Sondes (1) : permet de lancer des sondes de détection afin de repérer des anomalies ou des ressources.

Extracteur de ressources (1) : permet de récolter les ressources trouvées sur des astres et les amener à bord du vaisseau.

Autogestion écologique (3) : eau, oxygène, nourriture, électricité, tout à bord est produit en autogestion et adapté à la taille de votre vaisseau vous permettant d'économiser les achats des consommables pour vous et votre équipage. Est équipé de panneaux solaires efficaces pour économiser le carburant lorsque vous êtes dans un système. Consomme 2x moins pendant les voyages entre secteurs. Les sondes et munitions sont réapprovisionnées automatiquement grâce au recyclage des déchets.

Véhicules (2/véhicules) :

Navette : vous pouvez disposer d'une navette sur votre vaisseau afin de vous déplacer depuis une orbite vers un astre. **Equipage** : 20, **Toughness** : 10, **Propulsion** : orbitale, **Communication** : locale.

Véhicule terrestre : un véhicule terrestre militaire tout terrain. **Equipage** : 5, **Toughness** : 50 (30), **Communication** : locale, **Weapons** : Heavy Machinegun, 5 Pulse Canon.

Véhicule aérien : un petit vaisseau aérien militaire maniable. **Equipage** : 5, **Toughness** : 20 (10), **Propulsion** : orbitale, **Communication** : locale, **Weapons** : Heavy Machinegun, 1 Sonic Missile.

Véhicule amphibien : vaisseau aquatique militaire maniable et hermétique pour les grandes profondeurs. **Equipage** : 5, **Toughness** : 30 (5), **Communication** : locale, **Weapons** : 10 Bombs.

Espaces aménageables

Infirmierie (2) : intègre une infirmerie octroyant un bonus de +2 en Healing et la possibilité de créer des medi-gel.

Laboratoire (2) : intègre un laboratoire de recherche afin des développer des armes et des technologies. +2 en Repair.

Armurerie (1) : intègre une salle d'arme afin d'avoir à disposition tout un panel d'arme pour l'équipage.

Cuisine (1) : intègre une cuisine permettant de préparer des repas nutritionnels et gastronomiques à tout l'équipage leur évitant ainsi de consommer des rations de survie militaires. +1 Loyauté de l'équipage.

Salle d'entraînement (1) : intègre une salle d'entraînement pour tout l'équipage afin de lui offrir un exutoire et le garder en forme. +1 Loyauté de l'équipage.

Personnalisé (x) : vous pouvez choisir un aménagement spécifique d'un espace. Bonus/Coût à déterminer par le MJ.

Loyauté de l'équipage

Dortoirs rudimentaires : -1 Loyauté de l'équipage.

Dortoirs basiques : +0 Loyauté de l'équipage.

Dortoirs confortables : +1 Loyauté de l'équipage.

Système d'urgence / Capsules de survie / Cuisine / Salle d'entraînement : +1 Loyauté.

Criminels : si la moitié ou plus de votre équipage provient du crime, -2 Loyauté, tout l'équipage -4.

Civils : si la moitié ou plus de votre équipage sont des civils, +0 Loyauté.

Organisation : si la moitié ou plus de votre équipage appartient à une organisation avec qui vous avez des relations cordiales, +1 Loyauté, tout l'équipage +2.

Militaires : si la moitié ou plus de votre équipage sont des militaires, +2 Loyauté, tout l'équipage +4.

Défaut de paiement : à chaque départ d'un système, vous devez payer votre équipage. Si vous ne le faites pas, -2 Loyauté, Cumulable.

Mort de plus d'un quart de l'équipage durant une mission, -2 Loyauté, Cumulable.

Réussite majeure d'une mission : +1 Loyauté, cumulable.

Autre : à déterminer par le MJ selon les situations.

À chaque voyage entre les systèmes, vous devez effectuer un jet de Loyauté (d20) en appliquant les différents bonus au jet.

1 : mutinerie, une partie de l'équipage prend le contrôle du vaisseau.

2 : vous êtes pris en embuscade par des vaisseaux ennemis alliés à une partie de l'équipage.

3 : Vandalisme, une partie de l'équipage saccage des systèmes de votre vaisseau.

4 : la moitié de l'équipage vous quitte au prochain arrêt. Si vous avez un véhicule embarqué, ils vous le vole.

5 : la moitié de l'équipage vous quitte et vole toutes vos ressources à bord.

6 : une partie de l'équipage s'en prend à l'autre provoquant une bagarre générale à bord.

7 : un membre de votre équipage se suicide provoquant l'émoi général à bord. -3 à votre prochain jet.

8 : tensions à bord, vos compétences de leader sont remises en cause. -2 à votre prochain jet.

9 : l'équipage pense que le vaisseau ne leur apporte pas le confort nécessaire. -1 à votre prochain jet sauf si évolution du vaisseau.

10-15 : RaS, le personnel se porte bien et semble avoir confiance en vous. +1 à votre prochain jet.

16-19 : le personnel vous fait clairement confiance et votre place de leader semble être acquise. +2 à votre prochain jet.

20 : vous êtes un modèle pour votre équipage et ils vous font même un cadeau ! +3 à votre prochain jet.

Charisme

Le Charisme de base d'un personnage est de 0. Suivant certains Edges ou Hindrances, il peut être négatif ou positif. Il influe sur la Persuasion et le Streetwise.

Cas spécifique :

- ↳ **Attractive** : s'ajoute dans le cas d'un personnage du sexe opposé ou homosexuel (lancer un d4, sur 4, il est homosexuel). Sur les autres, le bonus est divisé par 2.
- ↳ **Charismatic** : s'ajoute en plus à l'Intimidation et le Taunt.
- ↳ **Habit, Outsider** : se retire normalement.
- ↳ **Mean, One Eye, Ugly, Haine raciale, Mask of the Fear** : se retire normalement, s'ajoute à l'Intimidation et au Taunt.

Dans les cas de négociations ou de conflits sociaux importants, un « match » de persuasion peut être engagé, et ce sur 3 tours. Chaque intervenant sur 3 argumentations effectue un jet de Persuasion. Les succès de chaque camp sont comptabilisés et chaque augmentation compte pour un succès supplémentaire. A la fin des 3 tours, on regarde la différence :

- ↳ **Egalité** : chacun campe ses positions, un autre match peut éventuellement être tenté s'il existe encore des arguments.
- ↳ **1-2** : le personnage n'est pas vraiment convaincu mais alloue un minimum de support possible au cas où.
- ↳ **3-4** : le personnage est relativement convaincu mais pas complètement c'est pourquoi il aura certaines conditions pour approuver complètement.
- ↳ **5+** : le personnage est complètement convaincu et alloue plus de support que demandé !

Note : un argument particulièrement intelligent ou inattendu peut offrir un bonus de +2 au jet. A l'inverse, un faux pas, une montée de ton ou une insulte peut infliger un malus de -2 au jet.

Note 2 : un personnage qui argumente sur des points techniques devra prendre la Skill la plus basse entre la Persuasion et le Knowledge correspondant. Il est préférable de savoir de quoi que l'on parle !

Combat

Initiative

1. Tir des Cartes pour déterminer l'initiative (sauf s'il y a surprise de l'un des Camps, par ex. une embuscade, auquel cas, ce camp bénéficie d'une attaque d'opportunité)

2. Chacun joue son tour selon la carte tirée : Joker (+2 à tous les jets), As, Figures, 10 à 2 et si égalité Pique, Cœur, Carreau, Trèfle. En dehors d'agir, deux possibilités à déclarer au début du tour :

↳ Renoncer à agir pour se tenir « sur le qui-vive ». Cette manœuvre permet d'interrompre une action adverse (il doit aussi réussir un jet opposé d'Agility) ou de jouer lorsqu'on le décide.

↳ Déclarer : « je me défends » (il ne fait que ça) et gagner un bonus gratuit de +2 à la Parry jusqu'à sa prochaine action. Il peut se déplacer mais pas courir.

3. Dégainer une arme entraîne un malus de -2. Si le geste est difficile (par exemple, si l'arme est peu maniable), le joueur doit en plus faire un jet d'Agility.

Actions

1. Une personnage ne peut attaquer qu'une fois, sauf :

↳ S'il a une arme dans chaque main (à ce moment-là, il a un malus de -2 pour la main directrice et de -4 pour l'autre),

↳ S'il a un Edge qui lui permet plus d'une attaque (Frenzy, Sweep...),

↳ Ou s'il a une arme avec un Rate of Fire supérieur à 1. Dans le cas d'un Rate of Fire de 2, le joueur lance un Wild Die et 2 dés de Shooting ou Throwing. Le Wild Die peut remplacer un dé de Shooting s'il est plus élevé.

2. En plus de son attaque, un personnage peut faire d'autres actions. Faire plusieurs actions entraîne des malus cumulatifs de -2 pour toutes les actions. : 2 actions = -2 ; 3 actions = -4 ; 4 actions = -6 ; etc.

Le personnage ne peut faire qu'un seul type d'action à la fois : une attaque, une intimidation, un taunt, une acrobatie, etc.

3. A son tour, le personnage peut faire un mouvement de déplacement gratuit à hauteur de sa Pace. Courir équivaut à Pace + d6 mais compte comme une action supplémentaire.

Contact

1. Au corps à corps : le jet de Fighting doit être égal ou supérieur à la Parry.

Lorsqu'un personnage ne veut pas tuer son adversaire, il doit déclarer avant le jet d'attaque qu'il fait des dégâts non létaux.

2. Frapper à distance : le jet de Shooting ou de Throwing doit être égal ou supérieur à la distance de tir : Short = 4, Medium = 6, Long = 8, Very Long = 10 en prenant en compte les autres malus de luminosité, couverture, capacités des personnages...

Un personnage qui possède un Fusil d'Assaut ou un Sniper et qui est en corps à corps avec un ennemi doit effectuer un Braquage (jet de Fighting à -2). Contre un Pistolet, un personnage en corps à corps peut tirer en Shooting mais contre la Parry de son adversaire. Seul le Shotgun n'a pas ces contraintes.

3. Certaines attaques ont des zones d'effet différentes qui peuvent toucher plusieurs personnages.

↳ Small Template : cercle de 3 Pace au point d'impact

↳ Medium Template : 7 Pace

↳ Large Template : 11 Pace.

↳ Cone Template : attaque en forme de cône, 10 Pace de long, 5 Pace de largeur.

4. Si le jet d'attaque est très élevé par rapport à la Parry ou la distance, il peut appliquer des bonus :

↳ Jet > de 0 à +3 : pas de bonus

↳ Jet > de +4 à +7 : +1 aux dégâts

↳ Jet > de +8 à +11 : +2 aux dégâts

↳ Jet > de +12 à +15 : +3 aux dégâts

↳ Jet > de +16 à +19 : +4 aux dégâts, etc.

Dégâts

1. Si le jet de dégâts est égal ou supérieur à la Toughness (TOU), voici les différents niveaux de dégâts :

- ↳ Dégâts = TOU à TOU +3 : Shaken ou 1 blessure (si déjà Shaken)
- ↳ Dégâts = TOU +4 à TOU +7 : 1 blessures
- ↳ Dégâts = TOU +8 à TOU +11 : 2 blessures
- ↳ Dégâts = TOU +12 à TOU +15 : 3 blessures
- ↳ Dégâts => TOU +16 : incapacité

2. Pour récupérer d'un Shaken, il faut réussir un jet de Spirit. Récupérer prend tout le tour sauf si le jet est de 8 ou plus. Dans ce cas, le personnage peut jouer immédiatement. Dépenser un bennie permet aussi de supprimer un Shaken sans réaliser de jet et de jouer immédiatement.

3. Un personnage à 1 blessure aura un malus de -1 à tous ses jets, à 2 blessures, un malus de -2 et à 3 blessures, un malus de -3. Les personnages non joueurs sans Wild Die meurent à la 4^{ème} blessure, ceux avec doivent se reporter à la table d'incapacité.

Encaissement

1. Le jet d'encaissement a lieu après qu'un personnage a reçu des dégâts pour « absorber » des blessures. Un seul jet d'encaissement est permis par attaque.

2. Pour faire le jet, le personnage doit dépenser un bennie, ce qui l'autorise à faire un jet de Vigor.

- ↳ Si le jet est égal ou supérieur à 4 : -1 blessure,
- ↳ Si le jet est égal ou supérieur à 8 : -2 blessures,
- ↳ Si le jet est égal ou supérieur à 12 : -3 blessures.

3. Tant qu'il a des bennies, le joueur peut en dépenser pour encaisser des attaques.

Incapacité

1. Lorsqu'un personnage est au dessus de 3 blessures (ou de 2 points de fatigue), il est considéré comme incapacité. Il effectue alors un jet de Vigor en prenant en compte les malus de blessures :

- ↳ Sur 1 ou moins, le personnage meurt définitivement. Si les dégâts étaient non létaux, le personnage est inconscient pendant 2d6 heures.

↳ Sur un échec (2 ou 3), le personnage souffre d'une hémorragie sérieuse (Bleeding Out). Si les dégâts étaient non létaux, le personnage est inconscient pendant d6 heures

↳ Sur une réussite (4 à 7), se reporter à la table des blessures (Injury Table) et effectuer le jet. Celle-ci n'est pas permanente et disparaît une fois le personnage totalement soigné.

↳ Sur une augmentation (8+), le personnage revient dans le combat mais a 3 blessures et est Shaken. De plus, il effectue le jet de la table des blessures, qui sera effective jusqu'à la fin du combat.

2. Lors d'un Bleeding Out, le personnage fait un jet de Vigor au début du tour suivant :

↳ Sur un échec critique, le personnage meurt d'une perte de sang trop importante.

↳ Sur un échec, l'hémorragie n'a pas été stoppée. Le personnage relancera un autre jet de Vigor au prochain tour.

↳ Sur une réussite, l'hémorragie est stoppée et le personnage effectue le jet de la table des blessures. Cette blessure est considérée comme permanente. Elle ne pourra être soignée que par opération chirurgicale poussée uniquement (et la réussite n'est pas assurée). Par ailleurs, le personnage est inconscient jusqu'à que ses blessures soient soignées.

Un Bleeding Out peut-être soigné par un tiers actif sur un jet de Healing prenant en compte le malus de blessure du personnage inconscient.

Injury table :

2 : coup dans les parties. Reproduction impossible.

3-4 : bras, jet pour déterminer lequel, Hindrance One Arm.

5-9 : corps, d6 : 1-2, côtes cassées, Agility réduite d'un die - 3-4, sternum cassé, Vigor réduite - 5-6, clavicule cassée, Strength réduite.

10 : jambes, jet pour déterminer laquelle, Hindrance One Leg.

11-12 : tête, d6 : 1-2 : balafre, Hindrance Ugly - 3-4, œil, Hindrance One Eye ou Blind - 5-6, dommages cérébraux, Smarts réduite.

Tactiques de combat

Viser : un personnage peut pendant tout un tour prendre son temps pour Viser et ainsi ajouter un bonus de +2 à son prochain jet de Shooting ou de Throwing. Non cumulable.

Recoil : les personnages qui utilisent des armes avec un RoF de 2 ou plus activé doivent faire face au recul de leur arme et effectuent les jets de Shooting à -2.

Suppressive Fire : avec une arme automatique (Auto), un personnage peut effectuer un jet unique de Shooting à -2 en medium template incluant le recoil. L'arme surchauffe automatiquement.

Tir de précision : permet de toucher une spécifique d'un ennemi. Basiquement :

- ↳ pour les membres, -2 en Shooting sans dégâts additionnels (possibilité de désarmer ou handicaper l'ennemi)
- ↳ pour la tête ou organes vitaux, -4 en Shooting et +4 aux dégâts
- ↳ pour les petites cibles, -4 en Shooting, effet variable selon la situation
- ↳ pour les cibles minuscules, -6 en Shooting, effet variable.

Objets : les portes, les murs et autres objets inanimés ont une Parry de 2, une Toughness égale à leur composition et peuvent être détruit par des attaques spécifiques. Une seule attaque possible, pas de bonus aux dégâts ou de called shot.

Obstacles : un personnage sous couverture peut acquérir un bonus d'armure selon la composition. Les obstacles peuvent aussi d'armes en projetant un ennemi dessus, rajoutant des dégâts selon le type d'obstacle.

Désarmer : il faut effectuer des dommages sur une attaque en called shot à -2 sur le bras qui tient l'arme. Le personnage touché effectue alors un jet de Strength qui doit être supérieur ou égal au jet de dommage s'il ne veut pas perdre son arme.

Double Tap, Three Round Burst (3RB) : utilisable par les armes semi-automatiques (Semi-Auto), +1 pour toucher et aux dégâts en Double Tap ou +2 en Three Round Burst et inclue la surchauffe.

Attaque furtive, sur un ennemi désarmé, tir de sniper, ... : suite à l'accord du MJ, ce type d'attaque octroie +4 pour toucher et aux dégâts.

Snappfire Penalty : avec un Fusil de sniper, lorsque le tireur effectue un mouvement, il a un malus de -2 en Shooting.

Double, Triple Barrel : identique au Rate of Fire mais pour les Shotguns, inclue le recoil (qui s'annule avec le bonus de +2 en Shooting des Shotguns) et la surchauffe.

Slugs Fire : pour les Shotguns, permet de tirer sans bénéficier du bonus de +2 au Shooting mais de faire des dégâts fixes quel que soit le range.

Heavy Weapon et Heavy Armor (HW/HA) : seules les armes HW peuvent transpercer les armures HA. Exemple : John attaque avec un pistolet AP 10 contre l'armure de Jack qui a 14 en Toughness totale dont 10 en armure dont 5 en HA. Le pistolet réduira son armure de 5 sans HW ou 10 s'il est HW.

Strength minimum : pour utiliser une arme, le personnage doit avoir la Strength minimum de l'arme requise ou subir un malus. Pour les armes à distance, il a un malus de -1 en Shooting par différence de dé et pour les armes au corps à corps classique, pour une épée longue par exemple à Str + d8, à d4 Str, le personnage tire 2d4, à d6, 2d6, à d8, 2d8 et à d10, d10 + d8. En outre si sa Strength est inférieure à l'arme il ne bénéficie pas des bonus (mais bien des malus).

Surprise : lorsqu'un personnage prend au dépourvu un ennemi (seul le MJ peut déterminer si ce personnage bénéficie de ce type d'avantage), il bénéficie de +4 aux dégâts.

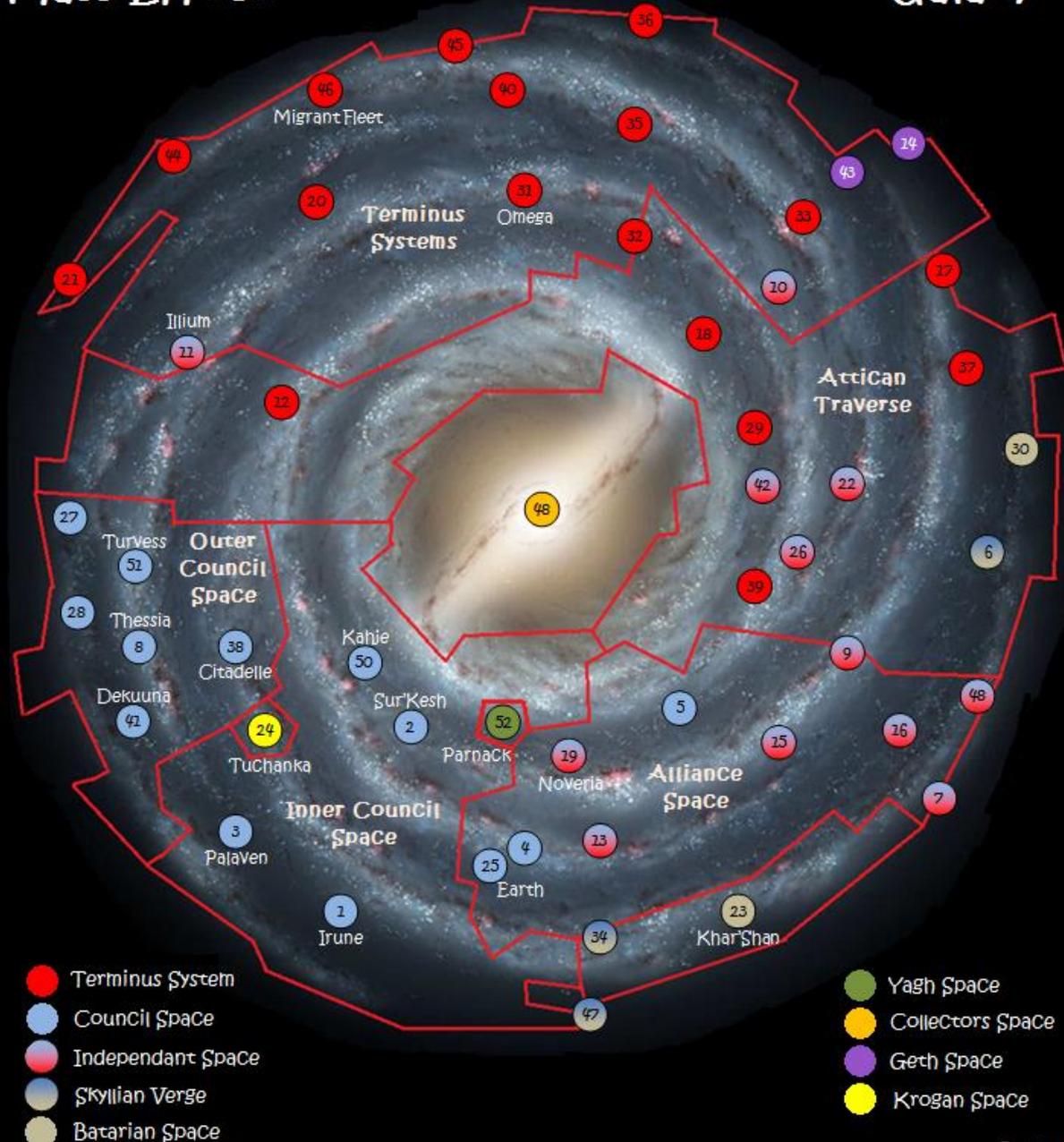
Full défense : lorsqu'un personnage se défend, il peut aussi opter pour une défense plus efficace. Il effectue alors un jet de Fighting +2 qui équivalra à sa Parry, augmentations comprises. Le résultat ne peut pas être inférieur à Parry de base. Dans le cas d'une full défense, se déplacer est proscrit.

Attaque groupée : si plusieurs attaquants effectuent une attaque groupée en corps à corps, chaque attaquant supplémentaire permet de faire gagner +1 en Fighting pour un maximum de +4. Par exemple 3 ennemis qui attaquent un personnage gagnent +2 à leur jet de Fighting.

Galaxie

Mass Effect

Galaxy



By Norkad

- | | | |
|--------------------|----------------------|------------------------|
| 1 Aethon Cluster | 19 Horse Head Nebula | 37 Sentry Omega |
| 2 Annos Basin | 20 Hourglass Nebula | 38 Serpent Nebula |
| 3 Apion Stream | 21 Ismar Frontier | 39 Shadow Sea |
| 4 Arcturus Stream | 22 Kepler Verge | 40 Sigurd's Cradle |
| 5 Argos Rhó | 23 Kite's Nest | 41 Silean Nebula |
| 6 Armstrong Nebula | 24 Krogan DMZ | 42 Styx Theta |
| 7 Artemis Tau | 25 Local Cluster | 43 The Phoenix Massing |
| 8 Athena Nebula | 26 Maroon Sea | 44 The Shrike Abyssal |
| 9 Attican Beta | 27 Minos Wasteland | 45 Titan Nebula |
| 10 Caleston Rift | 28 Nimbus Cluster | 46 Valhalian Threshold |
| 11 Crescent Nebula | 29 Ninmah Cluster | 47 Viper Nebula |
| 12 Eagle Nebula | 30 Nubian Expanse | 48 Voyager Cluster |
| 13 Exodus Cluster | 31 Omega Nebula | 49 Collectors Space |
| 14 Far Rim | 32 Pangaea Expanse | 50 Hanar Nebula |
| 15 Gemini Sigma | 33 Perseus Veil | 51 Ralois Nebula |
| 16 Hades Gamma | 34 Petra Nebula | 52 Yagh Nebula |
| 17 Hades Nexus | 35 Pylos Nebula | |
| 18 Hawking Eta | 36 Rosetta Nebula | |

Planètes importantes

Libres

Citadelle : station spatiale commerciale et diplomatique dirigée par le Conseil, Capitale de l'Espace Concilien.

Illium : colonie commerciale entre l'Espace Asari et les Systèmes Terminus, réglementation allégée.

Omega : station spatiale, Capitale du crime et refuge des délinquants et autres criminels, actuellement dirigée par l'Asari Aria, nombreux clans présents comme les Berserker, Eclipse ou Soleil Bleu.

Noveria : colonie privée créée par la Société de Développement Noveria qui loue des laboratoires à des compagnies afin d'effectuer des recherches dangereuses.

Demande de séjour préalable

Palaven : planète d'origine des Turiens aux tons très argentés, mode de vie très militarisé, protections solaires conseillées au vu du Champ magnétique faible de la planète.

Thessia : planète d'origine des Asaris, organisées en factions républicaine, concentration en élément Zéro très importante.

Sur'Kesh : planète d'origine des Galariens, beaucoup de jungles, société basée sur les alliances entre familles, leaders dans l'industrie technologique.

Kahje : planète d'origine des Hanaris et d'accueil des Drells, planète océan, couverture nuageuse permanente, nombreux sites prothéens.

Irun : planète d'origine des Volus, à haute pression et gravité, atmosphère à base d'ammoniaque, combinaison indispensable, activité commerciale importante, société qui a éradiqué la guerre.

Dekuuna : planète d'origine des Elcors, à haute gravité, combinaison indispensable, de nombreuses ressources naturelles protégées.

Accès difficile diplomatiquement

Terre : planète d'origine des Humains, n'apprécie guère les races aliens.

Flotte Quarienne : plus grande flotte jamais vue, accueille à son bord les survivants Quariens en quête d'un nouveau monde, étrangers rarement admis à bord.

Turvess : planète d'origine des Ralois, nouvellement découverte et admise dans la communauté galactique, approche encore prudente sur la scène galactique et envers les aliens, combinaison hermétique requise pour éviter de contaminer les Ralois, espèce aviaire.

Territoires hostiles

Tuchanka : planète d'origine des Krogans, dévastée par la guerre nucléaire, luttes permanentes entre clans, étrangers mal vus, conditions de vie difficiles, faune et flore locales dangereuses.

Khar'shan : planète d'origine des Butariens, peu d'informations sur la réalité du terrain en dehors de la propagande émise par le gouvernement butarien, dictature probable, esclavage très présent, peu d'étrangers ont réussi à s'approcher et surtout à en repartir.

Parnack : planète d'origine des Yahg, aucune information connue, ont massacré la délégation du Conseil en 2125 après leur découverte puis ont été interdits d'interaction avec l'Espace Concilien par le Conseil.

Fiches de personnages

Humain



43

Turien



44

Galarien



45

Asari



46

Krogan



47

Quarien



48

Drell



49

Butarien



50

Volus



51

VortCha



52

Experience's Historic

5 xp	N
10 xp	N
15 xp	N
20 xp	S
25 xp	S
30 xp	S
35 xp	S
40 xp	V
45 xp	V
50 xp	V
55 xp	V
60 xp	H
65 xp	H
70 xp	H
75 xp	H
80 xp	L
90 xp	L
100 xp	L
110 xp	L
120 xp	L
130 xp	L
140 xp	L
150 xp	L
160 xp	L
170 xp	L
180 xp	L
190 xp	L
200 xp	L
210 xp	L
220 xp	L

Others

Contacts selon la race et l'orientation (+2 Streetwise) :

Bestiaire

Geths

Construct : pas de called shot, +2 pour éliminer un état Shaken, pas de modificateur de blessures, pas de poison/maladies, healing sur jet de repair.

Fearless : n'est pas affecté par l'Intimidation, le Taunt ou le Psionic.

Sensors : n'est pas affecté par la mauvaise luminosité ambiante, le Light ou le Darkness.

Les Troopers sont les « plus normaux » et sont également à la base de toutes les autres subdivisions. Ils sont peu équipés et n'ont pas d'armes extraordinaires. Ils sont habituellement trouvés en petits groupes formés de deux Troopers ou plus. Ils ne sont pas vraiment intimidants, et sont très vulnérables à presque toutes les armes, les grenades, l'ingénierie, le corps-à-corps et à la puissance biotique.

Attributs : Strength d6, Vigor d6, Agility d6, Spirit d6, Smarts d6 (+x)

Skills : Shooting d8, Fighting d6, Notice d10

Toughness : 5 (+x), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Shield Boost : +1 armor par geth présent

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Gear : Geth Assault Pulse 3d8, RoF 2, no surchauffe

Les Rocket Troopers utilisent des lance-roquettes pour se défendre. Toutefois, ils possèdent également un fusil à impulsion. Leur armure légère rouge foncé et leurs boucliers peu résistants les rendent très vulnérables à tout. Ils sont souvent situés dans des endroits stratégiques pour ainsi éviter d'être atteint, car ils risquent la mort très facilement.

Attributs : Strength d6, Vigor d6, Agility d6, Spirit d6, Smarts d6 (+x)

Skills : Shooting d8, Fighting d8, Notice d10

Toughness : 9 (5), **Parry** : 6, **Pace** : 6

Bouclier : +5 armor

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Gear : Geth Assault Pulse 3d8, RoF 2, no surchauffe, Geth Missile Launcher, 4d6, AP 15, HW, medium template, KB d4

Les Armatures sont des véhicules anti-personnel, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas de pilote. Ils sont souvent employés par les Geths dans les endroits où les risques de mort sont élevés (écosystème dangereux, armée trop puissante, etc.) et sont directement déposé sur le sol grâce à des

Vaisseaux. Ils attaquent à l'aide d'une sorte de lance-roquettes, mais aussi grâce à des ondes de choc.

Attributs : Strength d10, Vigor d10, Agility d6, Spirit d6, Smarts d6 (+x)

Skills : Shooting d10, Fighting d10, Notice d10

Toughness : 16 (5), **Parry** : 7, **Pace** : 8

Blindage : +5 armor

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Choc neural geth : jet de smarts opposé, paralysie pendant d6 tours, fin de paralysie -2 dies en Shooting et -2 en parade

Spike : attaque avec les pattes pointues de l'armature, Str + 2d8

Gear : Geth Rocket Launcher, 5d8, AP 20, HW, medium template, KB d6 (2 tours to reload)

Large Size : +2 pour toucher, +4 Toughness

Les Hoppers n'ont pas été directement créés par les Quariens, ils ont tout simplement évolué. Le corps d'un Hooper est fait d'une substance synthétique flexible. Cette substance peut être compressée et relâchée pour ainsi sauter sur de longues distances. Les Sauteurs peuvent également escalader des murs grâce à de petits crampons. Ils ne sont pas spécialement forts, mais sont très rapides.

Attributs : Strength d8, Vigor d6, Agility d12 +2, Spirit d8, Smarts d6 (+x)

Skills : Shooting d4, Fighting d12, Notice d10

Toughness : 5 (+x), **Parry** : 8, **Pace** : 96

Super Speed : -4 pour toucher

Projection puissante : cone template, 3d6, KB d12, esquive sur jet d'Agility à -2 OÙ **Surchauffe** (voir pouvoir techno)

Spiderman : peut s'accrocher aux plafonds et aux murs

Shield Boost : +1 armor par geth présent

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Les Shock Troopers sont légèrement plus avancés que les Geths normaux. Ils sont instantanément reconnaissables par leur armure blanche. Ils sont toujours armés d'un fusil d'impulsion et sont protégés par des boucliers assez résistants. Les Shock Troopers ne sont pas seulement des soldats, ils sont également des ingénieurs avertis, ils peuvent surcharger et pirater des armes et des terminaux à distance.

Attributs : Strength d6, Vigor d8, Agility d6, Spirit d8, Smarts d8 (+x)

Skills : Shooting d10, Fighting d10, Notice d10

Toughness : 11 (5), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Bouclier : +5 armor

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Surchauffe : voir pouvoir techno

Surcharge : voir pouvoir techno

Gear : Geth Assault Pulse 3d8, RoF 2, no surchauffe

Les Snipers sont en fait des tireurs isolés qui sont spécialisés dans les tirs longue-distance. On les reconnaît grâce à la lumière bleue qu'émet leur casque. Ils peuvent facilement tuer des ennemis en un seul coup s'ils sont bien placés. Leur lenteur et leur inégalité sont toutefois deux grandes faiblesses qui les habitent. Ils peuvent également générer des boucliers plus ou moins résistants qui les protègent.

Attributs : Strength d6, Vigor d6, Agility d6, Spirit d8, Smarts d6 (+x)

Skills : Shooting d12, Fighting d6, Notice d10

Toughness : 5 (+x), **Parry** : 5, **Pace** : 4

Shield Boost : +1 armor par geth présent

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Tir Percussif : voir pouvoir militaire

Gear : Geth Rifle Pulse 4d10

Les Juggernauts sont reconnaissables grâce à leur armure rouge et grâce au faisceau lumineux écarlate qui sort de leur casque. Ils sont plutôt imposants, agressifs et offensifs. Ils n'hésitent pas à foncer pour attaquer. Pour attaquer, ils utilisent un lance-roquette semi-automatique et un fusil à impulsion. Ils sont occasionnellement accompagnés de drones qui régénèrent les boucliers en cas de besoin.

Attributs : Strength d10, Vigor d8, Agility d6, Spirit d8, Smarts d6 (+x)

Skills : Shooting d12, Fighting d10, Notice d10

Toughness : 18 (10), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Super Techno Shield : +10 armor

d6 Repair Drone : sur un jet de Smarts, permet de soigner une blessure, un Shaken ou de restaurer son bouclier, **Toughness** : 4, **Parry** : 8, **Pace** : 10, **Smarts** d10

Smarts Boost : +1 smarts die par geth présent

Imposant : +1 pour toucher, +2 Toughness

Gear : Geth Assault Pulse 3d8, RoF 2, no surchauffe, Small Semi Auto Geth Rocket Launcher, 3d8, HW, AP 15, Small Template, KB d4

Les Hunters sont reconnus pour leur courage au combat. Pour se défendre, ils utilisent un shotgun. Également, ils sont plutôt difficiles à abattre, puisque leur bouclier est très puissant et bloque les coups pendant une longue période de temps. Ils n'hésitent pas à frapper. Les Hunters

peuvent devenir transparent à tout moment, ce qui leur permet de s'avancer vers leurs ennemis et de les prendre par surprise.

Les Destroyers est l'une des subdivisions les plus dangereuses et les plus mortelles. Ils sont énormes, ils mesurent environ 3,5 mètres de hauteur. Les armures qu'ils portent sont très résistantes, de même que les boucliers qu'ils génèrent. Ils se défendent à l'aide d'un fusil à impulsion et parfois d'un shotgun. Les Destroyers sont lents, mais fort puissants. Ils peuvent tuer en un seul coup.

Les Geths Prime sont les soldats geths les plus terrifiants, les plus puissants et les plus résistants. Mesurant près de 4 mètres de hauteur, ils sont facilement reconnaissables grâce à leur armure entièrement blanche. Les Geths Prime possèdent un fusil à impulsion et un lance-roquette. Ils peuvent également attaquer avec leurs énormes poings. Leur bouclier est résistant, de même que leur lourde armure.

Les Colossus sont similaires aux Armatures, sauf qu'ils sont encore plus intimidants, qu'ils possèdent des armes plus puissantes et des boucliers et armures plus résistantes. Ils se distinguent des Armatures grâce à leur armure plus blanche, plus brillante. Ils sont équipés de mitraillettes et d'une arme biotique qui permet de lancer des ondes de choc. Ils sont les plus grands de toutes les forces geths.

Les Geth Pyro :

Les Recon Drones :

Les Combat Drones :

Les Assault Drones :

Les Rocket Drones :

Les Geth Turrets :

Les Geth Cannon :

Moissonneurs

Les Husks sont des zombies synthétiques. Quand un humain est capturé par les Geths endoctrinés, Récolteurs ou Moissonneurs, il est placé sur un pique qui empale aussitôt l'individu. Les organes, la peau et l'eau contenue se transforment instantanément en matériaux cybernétiques et le

sang est remplacé par un liquide vert qui permet de générer des Charges électriques.

Les Banshee :

Les Brutes :

Les Cannibals :

Les Harvesters :

Les Marauders :

Les Ravagers :

Les Swarmers :

Récolteurs

Les Abominations sont une subdivision des Husks. Ils sont légèrement plus dangereux puisque lorsqu'ils le convoitent, ils se mettent à briller et à littéralement exploser. Ils sont en fait des kamikazes qui meurent pour tuer. En général, dans un groupe, les Abominations sont beaucoup moins nombreux que les Husks normaux.

Les Scions sont en fait composés de trois humains qui ont été transformés ensemble. Usuellement, dans leur main gauche, ils tiennent une arme biotique redoutable qui permet de créer des ondes de choc. L'énorme sac sur le dos des Scions contient toutes sortes d'organes et d'éléments zéro qui sont nécessaires pour générer la force de leur arme.

Les Præotériens sont une subdivision des Husks formés d'une trentaine d'Husks différents. Les humains qui se trouvent à l'intérieur de la créature sont si déformés qu'ils en sont complètement méconnaissables. Pendant les combats, les Præotériens attaquent à l'aide d'un rayon à particules et peuvent en tout temps se protéger en générant un bouclier.

Les Seekers Swarm :

Les Drones :

Les Assassins :

Les Guardians :

Les Oculus :

Les Harbingers :

Cerberus

Les Assaut Troopers :

Les Centurions :

Les Combat Engineers :

Les Guardians :

Les Nemesis :

Les Phantoms :

Les Atlas :

Les Turrets :

Rachnis

Les Rachnis sont une espèce d'insectoïdes presque éteinte. Intelligents mais extrêmement agressifs, les Rachnis ont un cycle de reproduction rapide, ce qui leur permet de prendre rapidement du territoire. Aujourd'hui, grâce au Commandant Shepard, ils vivent pacifiquement, bien qu'ils subsistent quelques groupes de rebelles à quelques endroits.

Les Soldiers :

Les Workers :

Les Brood Warrior :

Les Reines Rachnis :

Mécas

Construct : pas de Called shot, +2 pour éliminer un état Shaken, pas de modificateur de blessures, pas de poison/maladies, healing sur jet de repair.

Fearless : n'est pas affecté par l'Intimidation, le Taunt ou le Psionic.

Sensors : n'est pas affecté par la mauvaise luminosité ambiante, le Light ou le Darkness.

Les LOKI sont les mécas de base, d'apparence humanoïde largement utilisés par les compagnies, les organisations privées ou les personnalités riches à titre de défense personnelle. Ils peuvent être programmés selon différents modes choisis par le propriétaire.

Attributs : Strength d6, Vigor d6, Agility d4, Spirit d4, Smarts d6

Skills : Shooting d8, Fighting d6, Notice d10

Toughness : 9 (4), **Parry** : 5, **Pace** : 4
Amure métallique : +4 armor
Explode : un tir dans la tête à minimum 1 blessure fait exploser le robot en small template (2d10 dommages, KB d4).
Gear : Pistolet Cobra 2d6 +2

Les FENRIS :

Attributs : Strength d4, Vigor d4, Agility d6, Spirit d4, Smarts d6
Skills : Shooting d8, Fighting d8, Notice d10
Toughness : 6 (2), **Parry** : 6, **Pace** : 8
Amure métallique : +2 armor
Explode : explose en small template quand il meurt (2d10 dommages, KB d4).
Gear : Taser Head 2d6, Light

Les YMIR :

Attributs : Strength d8, Vigor d8, Agility d4, Spirit d4, Smarts d6
Skills : Shooting d8, Fighting d8, Notice d10
Toughness : 16 (6), **Parry** : 6, **Pace** : 2
Amure métallique : +6 armor
Explode : un tir dans la tête à minimum 2 blessure fait exploser le robot en medium template (3d10 dommages, KB d6).
Large size : +2 pour toucher, +4 Toughness
Gear : YMIR Rockets, 3d8, medium template, HW, KB d6

Divers

Les Yaghs entraînés par le GSI

Attributs : Strength d12 +2, Vigor d12, Agility d4, Spirit d8, Smarts d4
Skills : Shooting d8, Fighting d12 +2, Notice d6 +2
Toughness : 18 (6), **Parry** : 9, **Pace** : 8
Peau épaisse : +6 armor
Large size : +2 pour toucher, +4 Toughness
Renversement : voir pouvoir biotique
Addiction au sable rouge
Charge : Fighting roll à -2
Résistance biotique et techno
Two-Fisted & Ambidextrous
Griffe : Str + d10

Les **Harvesters** sont des énormes créatures reptiliennes insectoïdes qui sont pour le moins intimidantes. Comme les **Dévoreurs**, ils ont à peu près la même taille et sont très agressifs. Ils se défendent en volant à basse-altitude et en déposant des **Klixens**, qui sont, selon les scientifiques, le fruit de leur reproduction. Ils sont toutefois assez rares.

Attributs : Agility d6, Smarts d6, Spirit d10, Strength d12 +8, Vigor d12
Skills : Shooting d6, Fighting d8, Notice d10
Toughness : 20 (4), **Parry** : 6, **Pace** : 6
Armor : +4
Bite : Strength + d8
Poison : ranged attack, paralysé pendant 2d6 tours sur un succès, 1 point de Fatigue sur une augmentation
Hardy : un second Shaken n'inflige pas de blessures
Huge size : +4 pour le toucher, +8 Toughness
Flight : Pace 6
Minions : peut lancer une vague de d8 **Klixens** à d4 range (1 : short, 2 : medium, 3 : long, 4 : very long)
Slam : jet de Fighting opposé à jet d'Agility, 4d6

Les **Klixens** sont en apparence similaires aux **Rachnis**, et ils sont apparemment le fruit de la reproduction des **Harvesters**. Lorsqu'ils se défendent, ils attaquent en meutes. Ils se déplacent lentement, mais ils sont très dangereux lorsqu'ils sont près. En effet, ils sont capables de cracher du feu à courte-distance.

Attributs : Agility d8, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8
Skills : Shooting d10, Fighting d6, Notice d6
Toughness : 7, **Parry** : 6, **Pace** : 5
Fiery Breath : ranged attack, short distance, 2d10, Elemental Trick Fire
Bite : Strength

Les **Dévoreurs** sont des immenses (ils peuvent mesurer jusqu'à 30 mètres !) vers souterrains et carnivores qui passent tout leur temps à chercher de la nourriture et à manger. Ils sont énormes et violents et peuvent cracher une sorte d'acide très dangereux. Les **Dévoreurs** vivent généralement de façon solitaire.

Les **Varrens** sont des omnivores qui vivent souvent en meutes. Ils sont sauvages et claniques et ils n'hésitent pas à attaquer pour survivre. Les **Varrens** sont reconnus pour leur adaptabilité suprême, leur attitude vicieuse et leur cycle de reproduction rapide. Ces trois caractéristiques font d'eux une véritable peste partout où ils vivent.

Personnages non-joueurs

Butariens

Militaire (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d8, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d6, Throwing d8, Shooting d6, Guts d6, Stealth d4, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d6

Toughness : 8 (2 HA), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Grenades, Armure medium

Gear : Armure Medium Gladiator, Shotgun Executioner 3-1d6, 2 Grenades à Fusion

Sniper (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d8, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d12, Shooting d8, Guts d4, Stealth d6, Piloting d6, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d6

Toughness : 7 (1 HA), **Parry** : 8, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Fusil de précision, Corps à corps

Gear : Armure Légère Gladiator, Fusil sniper Reaper 2d8 +1

Techno (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d6, Agility d6, Spirit d6, Smarts d8

Skills : Fighting d6, Shooting d6, Guts d6, Stealth d6, Technologie d8, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d6

Toughness : 11 (5, 1 HA), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Techno : Bouclier, Technologie

Gear : Armure Légère Gladiator, Shotgun Executioner 3-1d6

Biotique (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d6, Agility d6, Spirit d8, Smarts d6

Skills : Fighting d6, Shooting d6, Guts d6, Stealth d6, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d6

Toughness : 6 (1 HA), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Projection, Déchirure

Gear : Armure Légère Gladiator, Pistolet Edge 2d6

Tireur lourd (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d8, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d6, Shooting d10, Guts d6, Piloting d6, Throwing d8, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d6

Toughness : 7 (1 HA), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Grenades, Armes lourdes

Gear : Armure Légère Gladiator, Arme lourde M-100 Grenade Launcher 4d8, AP 15, HW, medium template, KB d4, 2 Grenades à Fusion

Corps à Corps Biotique (N10)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d6, Agility d8, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d10, Shooting d8, Throwing d8, Notice +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d12

Toughness : 9 (4), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Corps à corps, Fusil d'assaut

Pouvoirs Biotiques : Poing biotique

Gear : Armure légère Liberator, Fusil d'assaut Terminator 2d10 +1, -1 Shooting

Militaire Biotique (N15)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d6, Agility d8, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d8, Shooting d10, Throwing d8, Notice d4 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d12

Toughness : 9 (4), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Munitions incendiaires

Pouvoirs Biotiques : Stase, Déchirure

Gear : Armure légère Liberator, Fusil d'assaut Terminator 2d10 +1, -1 Shooting

Lieutenant (\$20)

Attributs : Strenghth d12, Vigor d8, Agility d8, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d12, Shooting d6, Techno-armes d6, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d6

Toughness : 11 (5), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Corps à corps, Armure medium, Adrénaline, Art martiaux

Gear : Armure Medium Liberator, Fusil d'assaut Terminator 2d10 +1 (-1 Shooting), Techno-arme Lame Str +2d4 +2

Chef (V45)

Attributs : Strength d8, Vigor d8, Agility d8, Spirit d8, Smarts d8

Skills : Fighting d10, Shooting d12, Guts d6, Stealth d8, Notice d6 +2, Streetwise d6, Persuasion d6, Intimidation d8

Toughness : 12 (6), **Parry** : 9, **Pace** : 6

Hindrances : Habit Sable rouge, Overconfident

Edges : Command, Fervor

Pouvoirs Militaires : Sprinter, Armure medium, Fusil d'assaut

Pouvoirs Biotiques : Déchirure, Poing biotique, Domination

Gear : Armure medium Duelist, Fusil d'assaut Raptor, 2d8, RoF 3, Pistolet Judgement, 2d6, Headshot +1

Krogans

Biotique (No)

Attributs : Strength d8, Vigor d8, Agility d6, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d8, Shooting d6, Guts d4, Notice d4, Throwing d4

Toughness : 10 (2, 1 HA), **Parry** : 6, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Poing Biotique ou Charge Biotique

Gear : Armure Légère Gladiator, Shotgun Executioner 3-1d6

Militaire (N15)

Attributs : Strength d8, Vigor d8, Agility d8, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d10, Shooting d12

Toughness : 13 (6), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Déchirure, Stase

Pouvoirs Militaires : Shotgun, Armure Medium

Gear : Armure Medium Onyx, Shotgun Viper 3-1d6, RoF 2

Biotique (S25)

Attributs : Strength d10, Vigor d8, Agility d6, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d12, Shooting d8, Guts d4, Notice d4

Toughness : 12 (6), **Parry** : 8, **Pace** : 6

Edge : Frenzy

Pouvoirs Biotiques : Arme Biotique

Gear : Armure Légère Guardian, Shotgun Firestorm 3-1d8

Vortchas

Militaire (No)

Attributs : Strength d6, Vigor d8, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d6, Shooting d6, Guts d6, Notice d6

Toughness : 7 (1 HA), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Munitions disruptives, Expression par la douleur, Adaptabilité, Régénération

Gear : Armure Légère Gladiator, Fusil d'assaut Vindicator 2d8

Militaire (N15)

Attributs : Strength d6, Vigor d10, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d10, Shooting d10, Guts d4, Stealth d4

Toughness : 10 (3), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Munitions cryo, Expression par la douleur, Adaptabilité, Régénération

Gear : Armure légère Onyx, Fusil d'assaut Raptor 2d8, RoF 3

Asari

Biotique (No)

Attributs : Strength d4, Vigor d6, Agility d8, Spirit d10, Smarts d4

Skills : Fighting d8, Shooting d10, Guts d4, Notice d4

Toughness : 6 (1), **Parry** : 6, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Projection, Télékinésie

Gear : Armure Légère Assassin, Pistolet Edge 2d6

Biotique (No)

Attributs : Strength d4, Vigor d6, Agility d8, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d8, Notice d4, Shooting d10, Guts d4

Toughness : 11 (1, 5), **Parry** : 6, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Barrière, Poing Biotique

Gear : Armure Légère Assassin, Pistolet Edge 2d6

Biotique (N10)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d6, Agility d8, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d12 +2, Shooting d10, Throwing d8

Toughness : 10 (5), **Parry** : 9, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Pluie Biotique

Pouvoirs Militaires : Corps à corps, Grenades

Gear : Armure Légère Skirmish, Pistolet Brawler 3d6, HW, Focus, 4 grenades explosives 4d8, HW, KB d4

Biotique (N15)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d6, Agility d8, Spirit d8, Smarts d4

Skills : Fighting d10, Shooting d10, Taunt d4

Toughness : 12 (7), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Biotiques : Rupture

Pouvoirs Militaires : Sniper, Armure Medium

Gear : Armure Medium Skirmish, Sniper Incisor 3d8, RoF 2

Biotique Techno (\$30)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d6, Agility d8, Spirit d10, Smarts d8

Skills : Fighting d12, Shooting d10

Toughness : 14 (4, 5), **Parry** : 8, **Pace** : 6

Edges : Réflexes biotiques

Pouvoirs Biotiques : Déchirure, Réflexion

Pouvoirs Techno : Surcharge Massive, Bouclier

Gear : Armure Légère Titan, Pistolet Stiletto 2d6 +2

Cheftaine Asari (V40)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d6, Agility d8, Spirit d10, Smarts d10

Skills : Fighting d12, Shooting d10, Persuasion d6, Techno-armes d12

Toughness : 16 (1, 5, 5), **Parry** : 8, **Pace** : 6

Edges : Réflexes biotiques, Réflexes techno

Pouvoirs Biotiques : Barrière, Energie biotique, Déchirure, Stase

Pouvoirs Techno : Surcharge, Bouclier, Contrôle énergétique, Techno-armes

Gear : Armure Légère Ursa, Techno-weapon Lame Str +xd4 +2, Pistolet Brawler 3d6, HW, Focus

Galarien

Techno (No)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d4, Agility d10, Spirit d6, Smarts d10

Skills : Fighting d10, Shooting d10, Technologie d6

Toughness : 13 (3, 5), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Hindrance : Vow GSI

Pouvoirs Militaires : Munitions cryogéniques

Pouvoirs Techno : Bouclier, Surcharge

Gear : Armure Légère Prédateur, Fusil d'assaut Shuriken 2d8 +2

Chef (\$35)

Attributs : Strenghth d8, Vigor d4, Agility d8 +2, Spirit d8, Smarts d12

Skills : Fighting d10, Shooting d12, Notice d6, Stealth d8, Healing d8

Toughness : 13 (4, 5), **Parry** : 10, **Pace** : 5

Edges : Markman, Acrobat

Hindrances : Elderly, Vow GSI

Pouvoirs Militaires : Tir Blindé, Fusil d'assaut

Pouvoirs Techno : Bouclier, Contrôle énergétique

Gear : Armure Légère Duelist, Fusil d'assaut Shuriken 2d8 +2

Chef (V55)

Attributs : Strenghth d12, Vigor d4, Agility d8, Spirit d10, Smarts d12

Skills : Techno-armes d12, Fighting d12, Notice d6, Repair d8 +2, Technologie d12, Piloting d6

Toughness : 18 (4, 5, 5), **Parry** : 10, **Pace** : 5

Edges : Two-fisted, Réflexes technologiques

Hindrances : Elderly, Terminally Ill

Pouvoirs Militaires : Corps à Corps, Armure medium, Art martiaux

Pouvoirs Techno : Bouclier, Surcharge, Véhicule

Pouvoirs Biotiques : Arme biotique, Barrière, Déchirure

Gear : Armure medium Phoenix, Techno-arme Sabre Str + d6 + 5d4, AP2

Hacker (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d4, Agility d4, Spirit d6, Smarts d12 +2

Skills : Shooting d8, Throwing d8, Technologie d12, Informatique d12 +3, Décryptage d6 +3, Ingénierie d6 +3, IA/IV d6 +3

Toughness : 8 (3), **Parry** : 2, **Pace** : 6

Hindrance : Vow GSI

Pouvoirs Militaires : Pistolet, Grenades

Pouvoirs Techno : Technologie, Informatique

Gear : Armure Légère Explorer, Pistolet Judgement 2d6, +1 Headshot, 4 grenades cryo 3d8, Gel

Turiens

Militaire (No)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d10, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d8, Notice d4, Shooting d12 +1, Guts d4, Piloting d6

Toughness : 10 (3), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Munitions incendiaires, Fusil d'assaut

Gear : Armure Légère Assassin, Fusil d'assaut Vindicator 2d8

Corps à corps (No)

Attributs : Strenghth d10, Vigor d10, Agility d6, Spirit d6, Smarts d4

Skills : Fighting d12 +1, Notice d4, Shooting d8, Guts d4, Piloting d6

Toughness : 10 (3), **Parry** : 10, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Art Martiaux, Corps à Corps

Gear : Armure Légère Assassin, Fusil d'assaut Vindicator 2d8, Katana Str +d6 +2

Militaire Techno (N15)

Attributs : Strenghth d6, Vigor d8, Agility d6, Spirit d6, Smarts d8

Skills : Fighting d8, Notice d4, Shooting d12 +1, Guts d4, Piloting d8

Toughness : 13 (6), **Parry** : 7, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Munitions disruptives, Fusil d'assaut

Pouvoirs Techno : Cryo-Blast

Gear : Armure Légère Survivor, Fusil d'assaut Raptor 2d8, RoF 3

Corps à corps Techno (N10)

Attributs : Strenghth d10, Vigor d18, Agility d6, Spirit d6, Smarts d8

Skills : Fighting d12 +1, Notice d4, Shooting d8, Guts d4, Piloting d6

Toughness : 13 (6), **Parry** : 10, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Art Martiaux, Corps à Corps

Pouvoirs Techno : Incinération

Gear : Armure Légère Survivor, Fusil d'assaut Raptor 2d8, RoF 3, Katana Str +d6 +2

Corps à corps Techno (N10)

Attributs : Strenghth d10, Vigor d18, Agility d6, Spirit d6, Smarts d8

Skills : Fighting d12 +1, Notice d4, Shooting d8, Guts d4, Piloting d6

Toughness : 13 (6), **Parry** : 10, **Pace** : 6

Pouvoirs Militaires : Art Martiaux, Corps à Corps

Pouvoirs Techno : Incinération

Gear : Armure Légère Survivor, Fusil d'assaut Raptor 2d8, RoF 3, Katana Str +d6 +2

Volus

Techno (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d8, Agility d6, Spirit d4, Smarts d8

Skills : Intimidation d6, Fighting d6, Notice d10, Shooting d6, Streetwise d6, Persuasion d6

Toughness : 8 (1 HA), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Techno : Incinération

Gear : Armure Légère Assassin, Pistolet Edge 2d6

Quarien

Techno (No)

Attributs : Strenghth d4, Vigor d6, Agility d6, Spirit d6, Smarts d8

Skills : Geth d6, Repair d6, Fighting d6, Notice d8, Shooting d8

Toughness : 13 (5, 3), **Parry** : 5, **Pace** : 6

Pouvoirs Techno : Bouclier, Champ Énergétique

Gear : Armure Légère Assassin, Shotgun Executioner 3-1d6

Humain

Techno (No)

Attributs : Strength d4, Vigor d6, Agility d8,
Spirit d6, Smarts d6

Skills : Survival d8, Décryptage d6, Fighting d8,
Notice d6, Shooting d8

Toughness : 6 (2), **Parry** : 6, **Pace** : 6

Pouvoirs Techno : Surcharge, Cryo-blast

Pouvoirs Militaires : Munitions cryogéniques

Gear : Armure Légère Assassin, Pistolet Edge 2d6