

Mass Effect: Descent



av Åsa Roos

Ett fangirligt äventyr till Basic Role-Playing
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Mass Effect: Descent

| | |
|-------------------------------|----|
| Innehåll | |
| Caveat lector! | 3 |
| Synopsis | 3 |
| Introduktionen till äventyret | 4 |
| Resan till Omega | 5 |
| Sightseeing på Omega | 5 |
| Lägenhetskomplexet | 5 |
| Mötet med Ish | 5 |
| Anhur | 6 |
| Slavbasen på Anhur | 6 |
| Lagerlokalen | 8 |
| Entré | 8 |
| Reception | 8 |
| Lagerrum | 8 |
| Korridor | 9 |
| Ett lagerutrymme | 9 |
| Lastkajen | 9 |
| Lagerutrymme | 9 |
| Att frita slaverna | 9 |
| Bossfight | 9 |
| Vägen ut | 10 |
| Tillbaka till Klensal | 10 |
| Spelledarpersoner | 10 |
| Christina Wilson | 10 |
| Ish | 10 |
| Katrak Bosk | 11 |
| Batariska slavjägare | 11 |
| Aria T'Loak | 11 |
| Regler | 12 |
| Paragon- och Renegade-poäng | 12 |
| Rollpersonsskapande | 12 |

Basic Role-Playing

| | |
|---------------------|----|
| Klasser | 13 |
| Krafter | 13 |
| Biotiska krafter | 14 |
| Barrier | 14 |
| Biotic Charge | 14 |
| Biotic Mastery | 14 |
| Dark Channel | 15 |
| Dominate | 15 |
| Lash | 16 |
| Nova | 16 |
| Pull | 16 |
| Reave | 17 |
| Shockwave | 17 |
| Slam | 17 |
| Singularity | 18 |
| Stasis | 18 |
| Throw | 18 |
| Warp | 19 |
| Vapenkrafter | 19 |
| Adrenaline Rush | 19 |
| Armor-Piercing Ammo | 19 |
| Assault Mastery | 20 |
| Carnage | 20 |
| Cluster Grenade | 20 |
| Combat Drone | 21 |
| Combat Mastery | 22 |
| Concussive Shot | 22 |
| Cryo Ammo | 22 |
| Cryo Blast | 23 |
| Decoy | 24 |
| Defense Drone | 24 |

Illustrationen på omslaget kommer ifrån social.bioware.com - det finns flera konstnärer, men jag kunde inte hitta ett ursprung.



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Mass Effect: Descent

| | |
|---------------------|----|
| Defense Matrix | 26 |
| Disruptor Ammo | 26 |
| Energy Drain | 27 |
| Fitness | 27 |
| Frag Grenade | 28 |
| Fortification | 28 |
| Inferno Grenade | 28 |
| Incendiary Ammo | 29 |
| Incinerate | 29 |
| Lift Grenade | 29 |
| Marksman | 30 |
| Operational Mastery | 30 |
| Overload | 30 |
| Proximity Mine | 31 |
| Sabotage | 31 |
| Sentry Turret | 31 |
| Sticky Grenade | 32 |
| Tactical Cloak | 32 |
| Tech Armor | 33 |
| Tech Mastery | 33 |
| Warp Ammo | 33 |

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Batarierna kom mitt i natten. Alliansbasen på Klensal upptäckte inte anfallet förrän det var försent och då var redan många av gruvarbetarna på planeten förskansade i det slavskepp som låg dolt vid en oavläst lagrange punkt. Slavhandlaren hade redan tidigare gjort räder mot Klensal, särskilt nu när fler gruvkoncerner lurats till planeten i hopp om att de geologiska undersökningar som gjorts faktiskt stämde.

I ljuset av den senaste räden och de ytterligare scannningar som gjorts i jakten på den påstådda mineralrikedom som uppenbarligen fabricerats, var kapten Wilson mycket nära att bara grabba tag i ett hagelgevär och gå och skjuta de närmsta fyrögon hon såg. Istället valde Wilson att sätta ihop en liten men effektiv trupp som kunde arbeta under press utan att ställa frågor. Kunde hennes gamle vän kapten Anderson så kunde hon också.

Caveat lector!

Mass Effect: Descent är ett äventyr i 20.000-teckenserien och det betyder att det vare sig är korrekturläst eller speltestat. Vidare innebär det att du som spelare kan komma att vilja fylla på lite information där du tycker att det fattas.

Mass Effect: Descent är ett äventyr till Basic Role-playing, och baserat på Mass Effect-serien från BioWare. Mass Effect och Dragon Age är bland mina favoritspel, men bara Dragon Age finns som rollspel. Jag har använt Basic Role-Playingsystemet för att lägga grunden till det här äventyret och det innebär också att jag lagt till lite regler i slutet på äventyret. Regeltexten hamnar utanför de grundläggande 20.000-tecknen. Samma sak gäller för reglerna som för äventyret. Det är inte speltestat så därför kan det vara lite obalaserat.

Synopsis

Äventyret börjar som ett typiskt Mass Effect-uppdrag. Rollpersonerna, som ingår i kapten Wilsons trupp får i uppdrag att hitta slavhandlarnas högkvarter och frita de gruvarbetare som tagits tillfångas av batarierna så mycket mer än så går inte äventyret ut på, men självklart är vägen inte helt okomplicerad.

Rollpersonerna får transport till Omega där de skall träffa en kontakt som heter Ish. Under tiden på Omega blir de intragna i en konfrontation med ett gäng vorcha som ockuperat ett lägenhetskvarter. Rollpersonerna kan välja att hjälpa till eller att enbart ta sig till afterlife där Ish hänger och väntar på bättre tider.

Ish är inte helt med på att prata med rollpersonerna, men om de pratar med Callie Winters om att sälja information om Aria T'Loak till honom kan han tänka sig att avslöja vart slavhandlarna finns.

Aria T'Loak har också informationen, så rollpersonerna kan även välja att avslöja Ish för Aria, vilket torde vara en intressant utveckling för honom.

Oavsett hur det går till får rollpersonerna information om att de batarier som opererat på Klensal har sin bas på Anhur, en planet som officiellt avskaffat slaveri, men som fortfarande har rykte om sig att husa batariska slavjägare.

Arias/ Ishs information är riktig, så rollpersonerna behöver inte ens leta efter basen, det är bara att gå rakt in för att frita gruvarbetarna.

Mass Effect: Descent

Det blir en typisk Mass Effect- eldstrid; många korridorer, varren och batarier. Väl framme i den inre rummen hittar rollpersonerna slavarna. Det är inte bara gruvarbetarna som hålls här utan även ett par quarians och en näst intill sönderslagen asari, ett par salarians och en ung krogan. Rollpersonerna får återigen välja hur de vill gå tillväga, om de skall fokusera på “sina egna” eller hjälpa alla.

Just när alla slavar fritagits kliver en storvuxen batarier in på scenen. Han har med sig egna trupper och visar sig vara seglivad. Han heter Katrak och driver slavringen. När Katrak besegrats kan rollpersonerna lämna Anhur i den för syftet anlidade MSV Freya, ett transportskepp som har plats för samtliga slavar, samt en medbay för de som är extra medtagna.

Om rollpersonerna plockat upp några andra än de egna “slavarna”, kommer färden att gå via Illium och Sur’Kesh.

Väl tillbaka på Klensal har både gruvföretagen och Alliansen konstaterat att Klensal kostar mer än det smakar. Bakom både gruvlurendrejeriet och slavhandeln ligger en mystisk figur som går under namnet Jaak Wo’den, men det är ett annat äventyr.

Familjer återförenas och medaljer delas ut.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna har varit stationerade på Klensal i ett par månader, men har jobbat med olika grupperingar så det är första gången de ses när de träffas på kapten Wilsons kontor.

Wilson är en lång och muskulös man med knallblå, hårda ögon och ärr som löper som en karta över vänstra kinden och örat. En riktig hårding.

För att rollpersonerna skall fungera ihop är det bra om de har lite olika färdigheter, så det gör absolut inget om de för äventyret valt helt olika klassspecifikationer.

Wilson inleder med att berätta att rollpersonerna valts ut särskilt med tanke på deras färdigheter på slagfältet och att de nu skall få ett uppdrag som lär pröva både deras teamsammanhållning och deras uthållighet. Wilson brer på tjockt om den uppgift som väntar dem.

Hon berättar också att det för två dagar sedan skedde en räd på en gruvkoloni som låg i utkanten av alliansskyddat område på Klensal. Hela kolonin blev offer för batariska slavhandlare. De trupper som fanns i området kom fram för långsamt och batierna lyckades ta sig till Mass Effect-reläet och försvinna i svärtan.

För bara några timmar sedan fick Wilson nys om att det på Omega finns en person som kan ha information om vad som hänt med kolonisterna. Rollpersonerna får i uppdrag att hitta den här personen. Han är salarian och går under namnet Ish.

Wilson berättar också att Omega är ett farligt ställe, i synnerhet för militären, och att de skall akta sig för att lägga sig i Aria T’Loaks affärer.

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Basic Role-Playing

En resa till Omega är bokad på en alliansfregatt, SSV Shanxi. Skeppet lägger ut 06:00 nästa dag och rollpersonerna skall vara ombord innan dess.

Resan till Omega

Resan till Omega är relativt händelselös, men det är ett tillfälle att fluffa runt lite och låta rollpersonerna lära känna varandra bättre.

Låt dem få lagom tid på sig att prata och diskutera uppdraget och avbryt när det känns bra.

Väl framme på Omega får rollpersonerna ett meddelande ifrån Wilson. Inkvartering har arrangerats och Ish skall finnas på Afterlife, Omegas hjärta.

Sightseeing på Omega

På vägen från rollpersonernas inkvartering till Afterlife springer de in i Preitor Gavorn, en turiansk kapten som har händerna fulla med en vorchaincident. Ett gäng vorchas har tagit sig in i ett lägenhetskvarter och ställer till det för Omegas invånare. Gavorn är där för att se till så att vorchas drar sig tillbaka och lämnar Omegas invånare ifred.

Preitor Gavorn kan behöva lite hjälp. Om rollpersonerna vill hjälpa till är det en kort karta som tar rollpersonerna in i hjärtat av lägenhetskomplexet där de kan ta hand om vorchaproblemet.

Här är ett utmärkt tillfälle att både dela ut och utnyttja Paragon- och Renegade-poäng. Om de hjälper Preitor Gavorn är det en Paragonhandling, men hur de sedan tar sig an vorchas kan gå åt bägge håll.

Lägenhetskomplexet

Det här är Omega, så området är precis så slitet som man kan tänka sig att det skall vara. På kartan är alla intressanta platser utmärkta, liksom de fiender och NPC:er som finns i området.

Mötet med Ish

När rollpersonerna hittar Ish hänger han inne på Afterlife vid ett av de bakre borden. Han är upptagen med att dividera med två andra salarians. Det verkar som att han medlar fram ett äktenskapskontrakt mellan två familjer.

Ish är helt klart upptagen med helt andra saker och är inte särskilt intresserad av rollpersonerna. Om de insisterar ber Ish de två salarians vid hans bord att återkomma om en halvtimme eller mer och riktar sedan uppmärksamheten mot rollpersonerna.

“Hör här, jag är inte intresserad av att prata med er oavsett var er kapten har sagt. Batarians lär inte låta mig komma undan om jag berättar för er var de finns, eller hur? Så jag måste ha något att förhandla med. Kan ni få Callie Winters att prata om Aria, då kanske jag är intresserad”. Ish vägrar sedan att skiljas ifrån någon information om han inte får något i utbyte.

Rollpersonerna har ett val. Antingen kan de skaffa informationen Ish vill ha, eller så kan de gå till Aria T’Loak och berätta att Ish letar information om

Mass Effect: Descent

henne. Aria har också kontakter och kan berätta att slavjägarna sägs ha en bas på Anhur. Att gå till Aria kan dock vara lite vanskligt om rollpersonerna inte varit i kontakt med henne tidigare. Om rollpersonerna har hjälpt Preitor Gavorn lägger han in ett gott ord för dem.

Callie Winters är en av de få mänskliga dansarna inne på Afterlife och hon har en hängiven skara fans. Callie har varit en av Arias älskare och hon känner till en del av de hemliga utrymmen och gångar som finns på Omega.

Att få tillgång till dem vore en stor framgång för Arias fiender, och Callie är tillräckligt hämndlysten för att ge rollpersonerna den informationen, men hon vill ha pengar i utbyte för informationen.

Rollpersonerna kan få information antingen av Ish eller av Aria. Konsekvenserna är olika beroende på vem de talar med, men för att få framtida stöd av Omega är Aria det säkra kortet.

Anhur

Rollpersonerna får av Ish eller Aria reda på att batarierna som fört bort människorna ifrån gruvplaneten Klensal med största sannolikhet befinner sig på Anhur.

Anhur är en trädgårdsplanet som befolkas av människor och batarians. Planeten var också skådeplats för en av de fulaste överträdelserna mot mänskliga rättigheter i mänsklighetens historia. Ett konsortium av företag och korrupta politiker som fruktade ekonomisk konkurrens av batariska intressen som använder sig av slavarbete på en mänsklig värld.

Reaktionen lät inte dröja på sig, och snabbt uppstod både aktivism och våld. Inbördeskrig utbröt mellan den batariska faktionen Na'hesit som ville behålla slavarbetet och de som ville avskaffa slaveriet. Anhurupproren pågick mellan 2176 och 2178 och slaverimotståndarna vann till slut även om det skedde på bekostnad av infrastrukturen. Anhur är när rollpersonerna kommer dit fortfarande en planet som håller på att återuppbyggas.

Folket är fattigt trots den relativa resursrikedomen som finns på planeten. Det finns bara ett fåtal rymdhamnar och en av dem ligger i närheten av slavhandlarnas tillhåll. Att en hel trupp allianssoldater kliver av på planeten tillhör ovanligheterna, så om rollpersonerna inte gör något för att avleda uppmärksamheten vet slavjägarna att rollpersonerna är på ingång.

Slavbasen på Anhur

Väl framme på Anhur är det inte svårt att hitta till basen. De flesta i New Memphis (som staden heter) är medvetna om att något mysco pågår i lagerlokalen, men ingen kan svara på vad det är direkt.

Lagerlokalen ligger i Apophisdistriktet som är ett av de skitigaste och mest kriminellt belastade distriktet i Memphis. Utanför dörren står två vakter som slår larm om de ser allianssoldater närma sig.

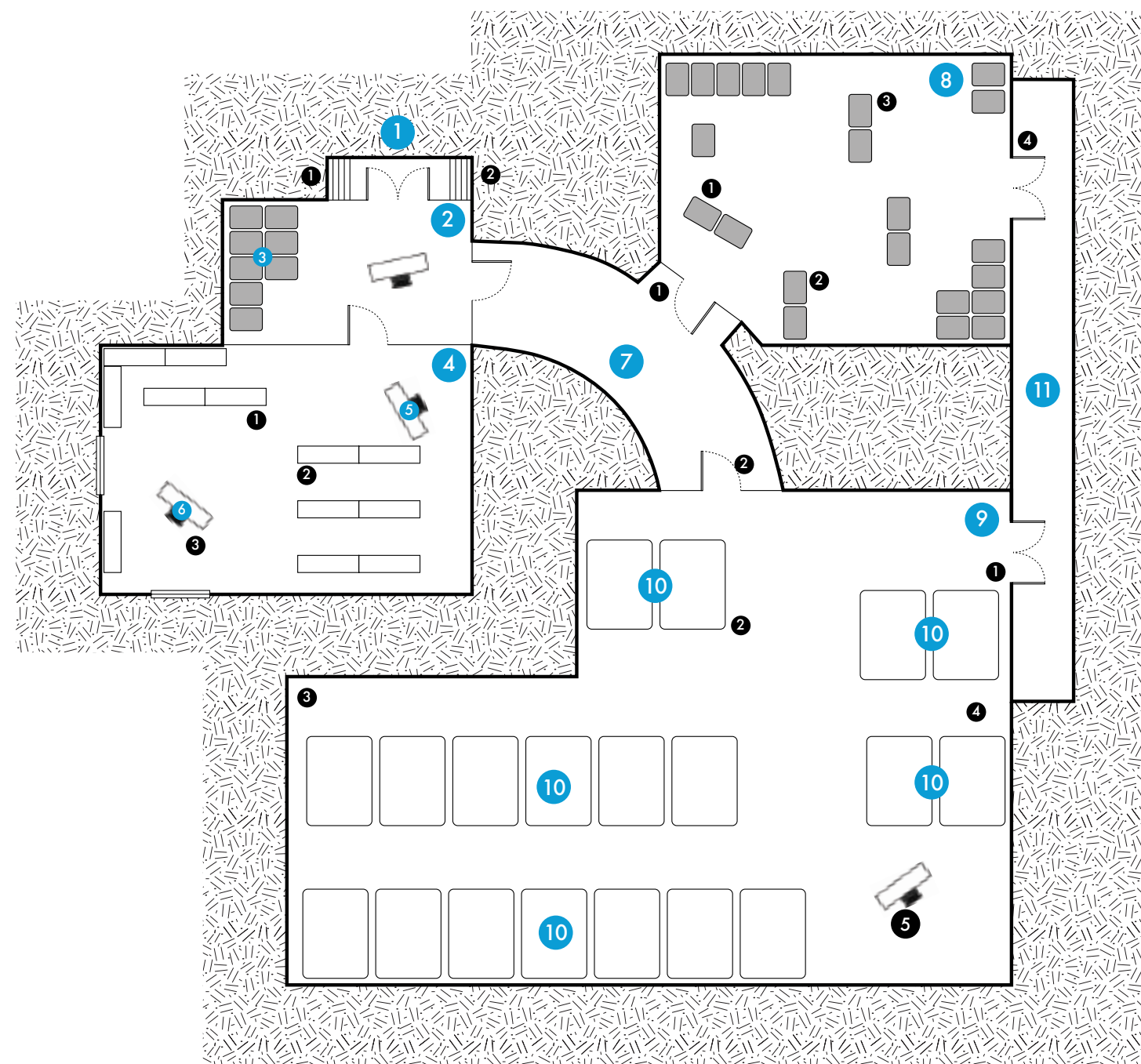
Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Basic Role-Playing

Rollpersonerna kan använda list för att ta sig in i lagerlokalen utan att upptäckas, exempelvis genom att använda krypskyttegevär eller genom infiltratorkamouflage.

Dörren är låst och måste hackas. Den har en svårighetsgrad på [x].



Mass Effect: Descent

Lagerlokalen

Entré

En trasig och illa lagad trappa leder upp till ingången. Utanför står två batariska vakter och röker och pratar. För att ta sig in behöver man hacka låset på dörren. Låset har en svårighetsgrad på [x].

Reception

Innanför entrén finns en för tillfället obemannad reception. Mitt i rummet står ett skrivbord och en stol. Till höger finns en rad lådor som luktar skarpt av olja och metall.

I rummet finns också två dörrar. En till vänster om skrivbordet och en bakom skrivbordet.

Lådorna

De metall- och vapenoljestinkande lådorna innehåller vapenmods och en laddning pistoler och krypskyttegevär tillverkade av Rosenkov materials. Plocka lämpliga vapen ifrån listan i vapentabellen i tillägsreglerna.

Rollpersonerna kan välja att byta ut vapen de redan har om de vill, men det är värt att tänka på att de inte kan släpa runt hur mycket som helst.

Lagerrum

Här är ett relativt stort rum. Det står bokhyllor i metall utmed väggarna och det finns två skrivbord i rummet. Här finns också tre batarianer som förvånat ser upp när dörren öppnas.

Om rollpersonerna lyckades trigga larmet på vägen in är de inte oförberedda utan står i skydd och bevakar dörren.

Det här borde inte vara ett problem för rollpersonerna.

Skrivbord

Här finns en namn och id-lista på alla de som förts bort från Klensal, tillsammans med anmärkningar om deras fysiska hälsa. En del är markerade som “döda under transport”.

Listan kommer att hjälpa rollpersonerna att hålla reda på de som tagits tillfånga och underlätta att meddela anhöriga.

Skrivbord

Här finns 2750 credits och ett meddelande till någon som heter Katrak som verkar vara ansvarig för slavhandeln. Katrak har fått meddelandet ifrån en person med kodnamnet “Kobolt” som av meddelandet att döma verkar vara en dubbelagent för både alliansen och den batariska hegemonin.

Meddelandet anger tider och platser när alliansen personal inte bevakar gruvbetarna.

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Basic Role-Playing

Korridor

En lång korridor som är relativt tom. Två batariska slavjägare står på vakt utanför varsin dörr.

Ett lagerutrymme

Det här är ett lagerutrymme med en rad lårar och pallar med prylar på. Här inne finns en stor mängd proviant, något som med största sannolikhet är till för de fångar som batarierna hoppas göra slavar av.

Härinne finns också fyra batariska slavjägare. I lårarna kan rollpersonerna hitta nya uppgraderingar till sina vapen.

Lastkajen

Det här är en alternativ ingång som rollpersonerna kan använda om de vill undvika striden innan de når slavarna. Lastkajen har två ingångar till lagerlokalen och är inte lika välbevakad som huvudingången.

Det finns en vakt vid varje dörr, men ingen av dem är beredd på ett anfall.

Lagerutrymme

Härinne hålls slavarna fångna. Fyra vakter patrullerar bland de små burarna där tre-fyra personer sitter instängda i varje bur. Lågmält gråtande och klagande hörs i lokalen, då och då avbrutet av ljudet av ett skrik och ett fräsande när någon av de batariska vakterna bestämmer sig för att ge någon en elchock. Längst in i lokalen sitter Katrak, slavoperationens boss, och pratar med någon över en komm-länk. Om rollpersonerna smyger sig in kan de höra att han planerat att göra sig av med slavarna under kommande dag.

Att frita slavarna

Det går inte att frita slavarna utan en fight. Vakterna kommer att förgöra hindra rollpersonerna från att öppna, samtidigt som de försöker undvika att skjuta på de tillfångatagna människorna.

Rollpersonerna måste också vara försiktiga när de anfaller. Alla fångar som dör ger renegade-poäng, medan överlevande fångar ger paragon-poäng. Det finns en central dörrmekanism som måste hackas och det är ett medelsvårt motståndsslag.

Förmodligen händer dock inte hackandet innan Katrak dyker upp.

Bossfight

Katrak är en stor, arg batarian som har ganska mycket emot människor. Han är inte alls redo att låta rollpersonerna komma undan med fångarna. Tillsammans med Katrak följer ytterligare två batariere; Katraks personliga livvakter. Katrak kommer att försöka att behålla sina fångar genom att sabotera dörrmekanismen. Om han lyckas blir motståndslaget mycket svårt på dörren. Men det gör han enbart om han kan komma åt mekanismen. Katrak slåss på liv och död. Han låter sig inte tas frivilligt.

Mass Effect: Descent

Vägen ut

När rollpersonerna besegrat Katrak och lyckats befria alla fångarna väntar en skyttel utanför lagerlokalen som tar last efter last till MSV Freya, ett transportfartyg som väntar i en av Anhurs rymdhamnar.

Det tar några timmar att frita, undersöka och transportera alla fångar från lagerlokalen till MSV Freya. Vid det här tillfället kommer den datapad som finns på annat ställe i lagret väl till pass. Ingen utav fångarna har heller sålts till slavägare, vilket så klart är en lättnad.

Tillbaka till Klensal

MSV Freya tar rollpersonerna och de fritagna gruvarbetarna tillbaka till Klensal där det förräderi som uppdagats får konsekvenser. Dubbelagenten avslöjas till att vara en av Wilsons närmsta assistenter. Han har fått credits, men knappast ära och berömmelse, för sitt förräderi.

Wilson tackar rollpersonerna för deras insats på Anhur och berömmar dem för ett väl genomfört uppdrag.

Spelldarpersoner

Christina Wilson

Kapten 'Stina Wilson, eller Christina Wilson som är hennes fullständiga namn, är ansvarig för hela säkerheten på planeten Klensal. Till sin hjälp har hon allianspersonal, men det är för få vakter spridda över ett för stort område.

'Stina är god vän med David Anderson, så när den första slavraiden sker på Klensal bestämmer hon sig för att modellera sitt strike team efter den modell Anderson använt för besättningen på Normandy (eller om rollpersonerna vill spela med personer ifrån spelet - den faktiska besättningen på Normandy).

Wilson är en envis, stolt och lyhörd kapten med sina mannars bästa i åtanke. Hon gillar inte alls situationen på Klensal och har vid ett flertal tillfällen skickat rapporter till alliansen om de svagheter hon upplever finns på Anhur, inte minst i de yttre gruvanläggningarna.

Wilson är kort, ganska rund och med ett pixieansikte. Hon är söt helt enkelt, men lär snabbt de som hamnar under hennes kommando att hennes utseende inte är kopplat till hennes beteende. Tuff och rättvis.

Ish

Ish är en salariansk informationshandlare som ofta ger sig in i affärer han kanske borde låta bli, men för Ish är pengarna det som är viktigast. Det finns många på Omega som är beredda på att betala för Arias fränfalle, så just nu är det det Ish är mest intresserad av.

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Basic Role-Playing

Katrak Bossk

Katrak är slavhandlare, ett inte helt ovanligt yrke bland batarier, men Katrak är lite speciell. Han får sina order direkt ifrån den batariska hegemonin. Katrak lägger sig i där hegemonin har problem, nu senast på Klensal.

Katrak är övertygad om sin egen överlägsenhet, och anser att människor bara har ett användningsområde; som slavar. Katrak drivs av idealism och en vilja att se den batariska hegemonin blomma.

STR 16 **CON** 18 **SIZ** 14
POW 12 **DEX** 12 **APP** 8
EDU 10

Move: 10

Hit Points: 16

Damage Bonus: +1T6

Armor: 10 point armor

Attacks: Assault Rifle 65%, Grenade (Explosive) 45%

Skills: Artillery 40%, Brawl 50%, Climb 50%, Command 55%, Dodge 45%, First Aid 40%, Grapple 50%, Hide 40%, Jump 35%, Spot 45%, Stealth 40%, Strategy 50%, Throw 50%

Powers: Tech Armor, Disruptor Ammo

Batariska slavjägare

STR 2T6+8 **CON** 2T6+8 **SIZ** 2T6+6
POW 2T6+6 **DEX** 2T6+6 **APP** 2T6
EDU 3T6

Move: 10

Hit Points: s 29-30

Damage Bonus: s 29

Armor: 8 point armor

Attacks: Assault Rifle 65%, Grenade (Explosive) 40%

Skills: Artillery 30%, Brawl 45%, Climb 50%, Command 25%, Dodge 40%, First Aid 40%, Grapple 50%, Hide 35%, Jump 35%, Spot 45%, Stealth 40%, Strategy 20%, Throw 40%

Powers: Inga

Aria T'Loak

Aria T'Loak är Omegas obestridda härskare, en position som hon tar på stort allvar. Hon älskar Omega och skulle aldrig självmant släppa taget om stationen. Om Ishs informationshandel uppdagas för henne är hon tillräckligt tacksam - även om hon aldrig skulle medge det - för att ge rollpersonerna den information de behöver.

Aria T'Loak har levt mycket länge och under den tiden har hon samlat på sig både erfarenhet och färdigheter. Som hon säger - Omega har en regel. Nobody fucks with Aria.

Aria har också ett mycket långt minne och kommer ihåg både de som hjälpt henne och de som arbetat mot henne.

Mass Effect: Descent

Regler

Nedan följer lite regler som gör det lättare att använda BRP-reglerna för Mass Effect-spel. INGET AV DETTA ÄR TESTSPELAT! Det betyder att det kan finnas oerhört mycket här som är snett och obalanserat.

Paragon- och Renegadepoäng

Vid väl valda tillfällen i äventyret kan rollpersonerna använda sig av Paragon- och Renegadepoäng. De här poängen låter rollpersonerna övertala, charma eller utföra handlingar som annars inte hade varit möjliga. Praktiskt innebär det att rollpersonen som använder ett poäng får ett automatiskt lyckat slag.

I äventyret finns det tillfällen när spelledaren kan dela ut antingen paragon- eller renegadepoäng, men ofta handlar det om att låta sig inspireras av tillfällen och sammanhang snarare än vid fasta tidpunkter.

Reglerna för utdelande av poängen blir av nöd något flummiga, men på det stora hela är det den här uppdelningen som gäller:

Paragonpoäng delas ut när spelarna betar sig etiskt och moraliskt försvarbart. De gör det som är "rätt" och är osjälviska, oavsett om det kostar dem tillgångar, tid eller kontakter.

Renegadepoäng delas ut när spelarna betar sig pragmatiskt. De är mer intresserade av att se till så att uppdraget blir gjort och är beredda att använda nästan vilka medel som helst för att uppnå sitt mål.

Rollpersonsskapande

För att göra rollpersoner i Mass Effect måste du ha Basic Role-Playing reglerna. Det här avsnittet hjälper dig att göra en soldat eller biotiker att spela Descent med.

Människa

Slå 2T6+6 för varje grundegenskap, eller använd 36 poäng och placera ut på grundegenskaperna.

Asari

2T6+6 på alla grundegenskaper utom POW och EDU som har 2T6+8, eller 36 poäng att placera ut på grundegenskaperna. POW och EDU har +2 i grund.

Batarian

2T6+6 på alla grundegenskaper utom CON och STR som har 2T6+8, eller 36 poäng att placera ut på grundegenskaperna. CON och STR har +2 i grund.

Krogan

2T6+6 på alla grundegenskaper utom SIZ och STR som har 2T6+8, eller 36 poäng att placera ut på grundegenskaperna. SIZ och STR har +2 i grund.

Quarian

2T6+6 på alla grundegenskaper utom CON som har 2T6, eller 36 poäng att placera ut på grundegenskaperna. En Quarian kan ha max 12 i CON. En Quarian får 2T6+8 i INT och DEX eller +2 i grund.

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Basic Role-Playing

Om Quarians får skador som gör hål på deras environmental suit får spelaren en sjukdom automatiskt. Environmental suits har minst 10 i armor.

Salarian

2T6+6 på alla grundegenskaper utom CON som har 2T6, eller 36 poäng att placera ut på grundegenskaperna. En Salarian kan ha max 12 i CON. En Salarian får 2T6+8 i INT och EDU eller +2 i grund.

Turian

2T6+6 på alla grundegenskaper utom DEX och STR som har 2T6+8, eller 36 poäng att placera ut på grundegenskaperna. DEX och STR har +2 i grund.

Turians har naturlig rustning, som fungerar precis som Adaptive Mesh, utan encumberment.

Klasser

Adept

Adepter är specialutbildade på att använda biotiska krafter. Adepter har en grund på 10% på fyra biotiska krafter som tillhör klassen.

Engineer

Engineers är specialister på teknik. En Engineer har 20% plus på färdigheten Technical Skill och +10% på två av de tekniska krafter som tillhör klassen.

Infiltrator

Infiltrators är specialutbildade på att använda använda stealthkrafter. Infiltrators har en grund på 10% på tre biotiska krafter som tillhör klassen samt 10% i grund på Sniper Guns.

Sentinel

Sentinels är specialutbildade på att använda biotiska och tekniska krafter. Sentinels har en grund på 10% på två biotiska krafter och två tekniska krafter som tillhör klassen.

Soldier

Soldater har exceptionell hälsa och uthållighet. De är också starkare än "vanliga" personer. En soldat får ett extra poäng i STR, CON och SIZ.

Vanguard

Vanguards är specialutbildade på att använda biotiska krafter. Vanguards har en grund på 10% på tre biotiska krafter som tillhör klassen och 10% i grund på Shotguns.

Krafter

Alla klasser har sin egen uppsättning krafter och börjar på Episk nivå. Alla krafter fungerar på samma sätt som magi.

- En kraft på episk kraftnivå
- En kraft på heroisk nivå och en på normal nivå
- Tre krafter på normal nivå

Mass Effect: Descent

Biotiska krafter

Barrier

Klasser: Adept, Soldier, Vanguard, Sentinel

Räckvidd: personlig

Förstärk rustningar med det här biotiska fältet. Detonera fältet för att kasta iväg fiender som står i närheten. Reducera skada. En person som använder barriär kommer alltid att agera sist i rundan, oavsett DEX.

Nivå 1

Rustning: 1T6

Explosionsskada: 1T6

Explosionsarea: 3 meter

Nivå 4

Rustning: 2T6 +1

Explosionsskada: 2T6

Explosionsarea: 4.5 m

Nivå 2

Rustning: 1T6 +1

Explosionsskada: 1T6

Explosionsarea: 3 m

Nivå 5

Rustning: 2T6+2

Explosionsskada: 2T6+2

Explosionsarea: 4.5 m

Nivå 3

Rustning: 2T6

Explosionsskada: 1T6+2

Explosionsarea: 4.5 m

Nivå 6

Rustning: 3T6

Explosionsskada: 3T6

Explosionsarea: 5 m

Biotic Charge

Klasser: Vanguard

Räckvidden är lika med hastighet * varaktighet. Spelaren måste inte röra sig hela sträckan.

Biotic Charge låter rollpersonen springa in i ett mål medan han eller hon är omväld av en biotisk barriär. Medan kraften är aktiv är rollpersonen oskadliggjord.

Nivå 1

Skada: 2T6

Hastighet: 22 m/s

Varaktighet: 1 sekund

Nivå 4

Skada: 3T6+2

Hastighet: 26 m/s

Varaktighet: 2 sekunder

Nivå 2

Skada: 2T6+2

Hastighet: 23 m/s

Varaktighet: 2 sekunder

Nivå 5

Skada: 3T6+3

Hastighet: 27 m/s

Varaktighet: 3 sekunder

Nivå 3

Skada: 3T6

Hastighet: 25 m/s

Varaktighet: 2 sekunder

Nivå 6

Skada: 3T6+4

Hastighet: 33 m/s

Varaktighet: 4 sekunder

Biotic Mastery

Klasser: Adept

Räckvidd: personlig

Biotic Mastery ökar rollpersonens kraftfärdigheter med 5% för varje rang. Det finns 6 nivåer.

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Dark Channel

Klasser: Adept, Engineer, Infiltrator

Räckvidd: Synhåll

Dark Channel ger en fiende skada över tid.

Nivå 1

Skada över tid: 4

Varaktighet: 5 stridsrundor

Nivå 4

Skada över tid: 7

Varaktighet: 8 stridsrundor

Nivå 2

Skada över tid: 5

Varaktighet: 6 stridsrundor

Nivå 5

Skada över tid: 8

Varaktighet: 9 stridsrundor

Nivå 3

Skada över tid: 6

Varaktighet: 7 stridsrundor

Nivå 6

Skada över tid: 10

Varaktighet: 10 stridsrundor

1T6 offer fångas i Dark Channel

Dominate

Klasser: Adept, Engineer, Infiltrator

Räckvidd: Synhåll

Rollpersonen kan ta över en annan person och göra så att fienden har svårt att skilja på vän och fiende.

Nivå 1

Varaktighet: 10 stridsrundor

Nivå 4

Varaktighet: 20 stridsrundor

Nivå 2

Varaktighet: 12 stridsrundor

Nivå 5

Varaktighet: 22 stridsrundor

Skada över tid: 1T6

Nivå 3

Varaktighet: 17 stridsrundor

Nivå 6

Varaktighet: 25 stridsrundor

Skada över tid: 2T6

Flare

Klasser: Adept, Soldier, Vanguard, Infiltrator

Räckvidd: Synhåll

Fokusera och använd hela reserven med biotisk energi för att detonera ett område som skadar alla fiender inom explosionsradien.

Nivå 1

Explosionsskada: 1T6

Radie: 6 meter

Nivå 4

Explosionsskada: 2T6+2

Radie: 7 meter

Nivå 2

Explosionsskada: 1T6+2

Radie: 6 meter

Nivå 5

Explosionsskada: 3T6

Radie: 8 meter

Nivå 3

Explosionsskada: 2T6

Radie: 7 meter

Nivå 6

Explosionsskada: 3T6+2

Radie: 10 meter

Mass Effect: Descent

Lash

Klasser: Adept, Vanguard

Räckvidd: Samma som en vanlig piska, långt.

Rollpersonen kan använda lash som en piska och dra fiender till sig, samtidigt som det gör stor skada på fienden.

Lash använder reglerna för Entangle som finns på sidan 196 i grundreglerna. Biotikern som använder Lash lyckas automatiskt att entangla sitt offer. Skadan är också automatisk.

Nivå 1

Vapenskada: 1T3 -1
Explosionsskada: 1T6

Nivå 2

Vapenskada: 1T3 -1
Explosionsskada: 1T6 +1

Nivå 3

Vapenskada: 1T3 -1
Explosionsskada: 2T6

Nova

Klasser: Vanguard

Räckvidd: personlig

Barriär måste vara aktiverad för att Nova skall fungera. Nova förstärker explosionen, trycker tillbaka fienden och slänger upp dem i luften. Regelmekaniskt orsakar Nova en knockback effekt på fienden, se sidan 197 i grundreglerna.

Nivå 1

Explosionsskada: 1T6 +1
Explosionsarea: 3 meter

Nivå 2

Explosionsskada: 1T6+2
Explosionsarea: 3 m

Nivå 3

Explosionsskada: 2T6
Explosionsarea: 4.5 m

Pull

Klasser: Adept, Vanguard

Räckvidd: Synhåll

Den här kraften drar en fiende mot rollpersonen och får dem att tappa fotfästet. Pull resulterar i omedelbar knockbackeffekt. Fienden misslyckas automatiskt med Agility-slaget och faller ner på marken efter att pull slutat verka.

Nivå 1

Varaktighet: 3 stridsrundor

Nivå 4

Vapenskada: 1T3
Explosionsskada: 2T6 + 1

Nivå 5

Vapenskada: 1T3
Explosionsskada: 2T6 + 2

Nivå 6

Vapenskada: 1T3 +1
Explosionsskada: 3T6

Nivå 4

Explosionsskada: 2T6+2
Explosionsarea: 4.5 m

Nivå 5

Explosionsskada: 3T6
Explosionsarea: 4.5 m

Nivå 6

Explosionsskada: 3T6+1
Explosionsarea: 5 m

Nivå 4

Varaktighet: 6 stridsrundor
Eller 2 fiender/4 stridsrundor

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Nivå 2

Varaktighet: 4 stridsrundor

Nivå 3

Varaktighet: 5 stridsrundor

Reave

Klasser: Adept, Engineer, Vanguard, Sentinel

Räckvidd: synhåll

Reducerar offrets KP med ett visst antal poäng, återställer hälsa hos den som kastar den och ökar rustningen på kastaren när kraften är aktiv.

Nivå 1

KP-reduktion: 4
KP-återhämtning: 2
Rustningsbonus: 1T3

Nivå 2

KP-reduktion: 5
KP-återhämtning: 3
Rustningsbonus: 1T4

Nivå 3

KP-reduktion: 6
KP-återhämtning: 3
Rustningsbonus: 1T4+1

Shockwave

Klasser: Adept, Vanguard

Räckvidd: Synhåll

En rad biotiska explosioner som skapar en tryckvåg och därigenom välter och skadar fiender som står ivägen för tryckvågen.

Nivå 1

Radie: 1 m
Räckvidd från start: 5 m
Skada: 1T3

Nivå 2

Radie: 1 m
Räckvidd från start: 7 m
Skada: 1T3

Nivå 3

Radie: 1,5 m
Räckvidd från start: 9 m
Skada: 1T3

Slam

Klasser: Adept, Soldier, Engineer, Vanguard, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: synhåll

Massiv skada med en biotisk body slam som först lyfter fienden och sedan drämmer dem stenhårt i marken.

Basic Role-Playing

Nivå 5

Varaktighet: 7 stridsrundor
Eller 2 fiender/ 5 stridsrundor

Nivå 6

Varaktighet: 8 stridsrundor
Eller 3 fiender/ 6 stridsrundor

Nivå 4

KP-reduktion: 7
KP-återhämtning: 4
Rustningsbonus: 1T4+2

Nivå 5

KP-reduktion: 8
KP-återhämtning: 4
Rustningsbonus: 1T6

Nivå 6

KP-reduktion: 9
KP-återhämtning: 5
Rustningsbonus: 1T6+1

Nivå 4

Radie: 1,5 m
Räckvidd från start: 10 m
Skada: 1T4

Nivå 5

Radie: 2 m
Räckvidd från start: 11 m
Skada: 1T4

Nivå 6

Radie: 2 m
Räckvidd från start: 12 m
Skada: 1T4

Mass Effect: Descent

Nivå 1

Skada: 2T6
Antal fiender: 1

Nivå 2

Skada: 3T6
Antal fiender: 1

Nivå 3

Skada: 4T6
Antal fiender: 1

Singularity

Klasser: Adept

Räckvidd: Synhåll

Singularity skapar ett kraftfält av dark energy, som fångar fiender som är i närheten av eller springer in i fältet.

Nivå 1

Radie: 1,5 m
Varaktighet: 4 stridsrundor

Nivå 2

Radie: 1,5 m
Varaktighet: 5 stridsrundor

Nivå 3

Radie: 1,8 m
Varaktighet: 5 stridsrundor

Stasis

Klasser: Adept, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: synhåll

Stoppar en fiende genom att skapa ett mass effekt-fält runt honom eller henne.

Nivå 1

Varaktighet: 3 stridsrundor

Nivå 2

Varaktighet: 5 stridsrundor

Nivå 3

Varaktighet: 8 stridsrundor
Reducerar rustning med 1T4

Throw

Klasser: Adept, Sentinel

Räckvidd: Synhåll

Throw kastar en person genom luften med hjälp av biotisk kraft. Throw resulterar i knockbackeffekt.

Nivå 1

Kastdistans: 6 m
Kasthöjd: 2 m

Nivå 4

Skada: 4T6
Antal fiender: 2

Nivå 5

Skada: 5T6
Antal fiender: 2

Nivå 6

Skada: 6T6
Antal fiender: 2

Nivå 4

Radie: 1,8 m
Varaktighet: 6 stridsrundor

Nivå 5

Radie: 2 m
Varaktighet: 7 stridsrundor

Nivå 6

Radie: 2 m
Varaktighet: 8 stridsrundor

Nivå 4

Varaktighet: 10 stridsrundor
Reducerar rustning med 1T4+2

Nivå 5

Varaktighet: 12 stridsrundor
Reducerar rustning med 1T6

Nivå 6

Varaktighet: 15 stridsrundor
Reducerar rustning med 1T6+2

Nivå 4

Kastdistans: 10 m
Kasthöjd: 2,5
Eller 2 fiender 6 m, 2 m

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Nivå 2

Kastdistans: 8 m
Kasthöjd: 2 m

Nivå 3

Kastdistans: 8 m
Kasthöjd: 2,5 m

Warp

Klasser: Adept, Sentinel

Räckvidd: Synhåll

Fienden som attackeras kan inte läka skada, och deras rustning blir försvagad. Det går heller inte att undvika skadan från Warp.

Nivå 1

Rustningsskada: 1T6
Vapenskada: 1T6+1
Varaktighet: 4 stridsrundor

Nivå 2

Rustningsskada: 1T6
Vapenskada: 1T6+2
Varaktighet: 5 stridsrundor

Nivå 3

Rustningsskada: 1T8
Vapenskada: 2T6
Varaktighet: 6 stridsrundor

Vapenkrafter

Adrenaline Rush

Klasser: Soldier

Räckvidd: personlig

Adrenaline Rush saktar ner tiden och låter spelaren genomföra extra handlingar. Adrenaline Rush låter rollpersonen handla först när den är aktiverad.

Nivå 1

Handlingar: 1
Skadebonus: 1T2

Nivå 2

Handlingar: 2
Skadebonus: 1T2

Nivå 3

Handlingar: 2
Skadebonus: 1T3

Armor-Piercing Ammo

Klasser: Soldier, Engineer, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: vapenräckvidd

Armor-piercing ammo bryter sig igenom rustning och ökar vapenskadnan.

Basic Role-Playing

Nivå 5

Kastdistans: 12
Kasthöjd: 3 m
Eller 2 fiender 8 m, 2 m

Nivå 6

Kastdistans: 15 m
Kasthöjd: 3,5 m
Eller 3 fiender 8 m, 2 m

Nivå 4

Rustningsskada: 1T8
Vapenskada: 2T6
Varaktighet: 7 stridsrundor

Nivå 5

Rustningsskada: 1T10
Vapenskada: 2T6+1
Varaktighet: 8 stridsrundor

Nivå 6

Rustningsskada: 1T10
Vapenskada: 2T6+1
Varaktighet: 10 stridsrundor

Mass Effect: Descent

Nivå 1

Rustningsskada: +10%
Vapenskada: +10%
Rustningseffektivitet: -20%

Nivå 2

Rustningsskada: +10%
Vapenskada: +10%
Rustningseffektivitet: -30%

Nivå 3

Rustningsskada: +10%
Vapenskada: +10%
Rustningseffektivitet: -40%

Assault Mastery

Klasser: Vanguard

Räckvidd: personlig

Assault Mastery ökar rollpersonens kraftfärdigheter med 5% för varje rang. Det finns 6 nivåer.

Carnage

Klasser: Vanguard

Räckvidd: vapenräckvidd

Carnage ökar vapenskada och påverkar fler än en fiende. Carnage är också mycket effektiv mot rustning.

Nivå 1

Skada: 12
Radie: 1 m

Nivå 2

Skada: 12
Radie: 1,5 m

Nivå 3

Skada: 14
Radie: 1,5 m

Cluster Grenade

Klasser: Adept

Räckvidd: Throw

Fungerar som Concussion Grenade i grundreglerna, sidan 267. Skadenivån uppdateras baserat på nivå. Cluster Grenade lyfter också de som befinner sig inom radien.

Nivå 1

Skada: 1T3
Radie: 4 m
Varaktighet, lyft: 2 stridsrundor

Nivå 4

Rustningsskada: +20%
Vapenskada: +20%
Rustningseffektivitet: -40%

Nivå 5

Rustningsskada: +20%
Vapenskada: +20%
Rustningseffektivitet: -50%

Nivå 6

Rustningsskada: +20%
Vapenskada: +20%
Rustningseffektivitet: -20%

Nivå 4

Skada: 14
Radie: 2 m

Nivå 5

Skada: 16
Radie: 2 m

Nivå 6

Skada: 16
Radie: 2,5 m

Nivå 4

Skada: 1T4+2
Radie: 6 m
Varaktighet, lyft: 5 stridsrundor

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Nivå 2

Skada: 1T4
Radie: 5 m
Varaktighet, lyft: 3 stridsrundor

Nivå 3

Skada: 1T4+1
Radie: 6 m
Varaktighet, lyft: 4 stridsrundor

Combat Drone

Klasser: Engineer

Räckvidd: synhåll

Rollpersonen kan aktivera en stridsdron som attackerar de fiender som spelaren pekar ut.

Nivå 1

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| STR | 2T6 | (6) | INT | 4 | 4 |
| CON | 2T6 | (6) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Move: 12

Hit points: 4

Damage Bonus: -1T6

Armor: 8

Attacks: Stun 35% Skada 1T6, Block 40%

Nivå 2

Damage Bonus: -1T4

Armor: 10

Attacks: Stun 40% Skada 1T6+2, Block 40%

Nivå 3

Damage Bonus: 0

Armor: 12

Attacks: Stun 45% Skada 2T6, Block 40%

Nivå 4

Damage Bonus: 1T3

Armor: 15

Attacks: Stun 50% Skada 1T6+6, Block 40%

Nivå 5

Damage Bonus: 1T4

Armor: 15

Attacks: Stun 50% Skada 3T6, Block 45%

Nivå 6

Damage Bonus: 1T6

Armor: 15

Attacks: Stun 55% Skada 3T6+6, Block 50%

Basic Role-Playing

Nivå 5

Skada: 1T6
Radie: 6 m
Varaktighet, lyft: 6 stridsrundor

Nivå 6

Skada: 1T6+6
Radie: 8 m
Varaktighet, lyft: 8 stridsrundor

Mass Effect: Descent

Combat Mastery

Klasser: Soldier

Räckvidd: personlig

Combat Mastery ökar rollpersonens kraftfärdigheter med 5% för varje rang. Det finns 6 nivåer.

Concussive Shot

Klasser: Soldier

Räckvidd: vapenräckvidd

Concussive Shot orsakar en Knockback effekt på den det träffar. Se sidan 225 i reglerna.

Nivå 1

Kraft: 1 m

Skada: 1T3 + vapenskada

Nivå 2

Kraft: 1 m

Skada: 1T4 + vapenskada

Nivå 3

Kraft: 1,5 m

Skada: 1T4 + vapenskada

Cryo Ammo

Klasser: Soldier, Vanguard, Infiltrator

Räckvidd: vapenräckvidd

Cryo ammo orsakar skada och minskar rörelsehastigheten.

Nivå 1

Movementförlust: -1

Rustningsskada: 1T2

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

10% chans att offret fryses i 1T8 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 2

Movementförlust: -1

Rustningsskada: 1T3

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

15% chans att offret fryses i 1T10 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 3

Movementförlust: -1

Rustningsskada: 1T3

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

15% chans att offret fryses i 1T12 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Nivå 4

Movementförlust: -1

Rustningsskada: 1T4

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

20% chans att offret fryses i 1T12 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 5

Movementförlust: -1

Rustningsskada: 1T4

3x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

25% chans att offret fryses i 1T20 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 6

Movementförlust: -2

Rustningsskada: 1T4

4x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

25% chans att offret fryses i 1T20 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Cryo Blast

Klasser: Engineer, Sentinel

Räckvidd: synhåll

Cryo blast orsakar skada, förstör rustningar och minskar rörelsehastigheten.

Nivå 1

Movementförlust: -1

Rustningsskada: 1T3

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

25% chans att offret fryses i 1T10 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 2

Movementförlust: -2

Rustningsskada: 1T4

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

30% chans att offret fryses i 1T12 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 3

Movementförlust: -2

Rustningsskada: 1T6

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

35% chans att offret fryses i 1T20 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Mass Effect: Descent

Nivå 4

Movementförlust: -3

Rustningsskada: 1T6

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

40% chans att offret fryses i 1T20 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 5

Movementförlust: -3

Rustningsskada: 1T8

2x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

45% chans att offret fryses i 1T20 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Nivå 6

Movementförlust: -3

Rustningsskada: 1T6+4

4x fatiguepoängförlust per runda (med det alternativa Fatiguesystemet i grundreglerna)

50% chans att offret fryses i 1T20 stridsrundor. En träff medan offret är fryst orsakar omedelbar kritisk skada.

Decoy

Klasser: Infiltrator

Räckvidd: synhåll

Distrahera motståndaren med ett decoy.

Nivå 1

Varaktighet: 6 stridsrundor

Decoy-sköldar: 2T6

Hit points: 4

Nivå 2

Varaktighet: 7 stridsrundor

Decoy-sköldar: 2T6

Hit points: 6

Nivå 3

Varaktighet: 8 stridsrundor

Decoy-sköldar: 2T6

Hit points: 6

Defense Drone

Klasser: Vanguard, Infiltrator

Räckvidd: synhåll

Rollpersonen kan släppa iväg en drönare som skyddar rollpersonen.

Nivå 1

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

| | | | | | |
|-----|---|---|-----|-----|-----|
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |
|-----|---|---|-----|-----|-----|

Move: 8
Damage Bonus: -1T6
Attacks: Stun 35% Skada 1T10
Varaktighet: 20 stridsrundor
Radié: 5 m

Nivå 2

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Move: 8
Damage Bonus: -1T6
Attacks: Stun 40% Skada 1T10
Varaktighet: 25 stridsrundor
Radié: 5 m

Nivå 3

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Move: 8
Damage Bonus: -1T4
Attacks: Stun 40% Skada 1T10+2
Varaktighet: 30 stridsrundor
Radié: 5 m

Nivå 4

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Move: 8
Damage Bonus: -1T3
Attacks: Stun 45% Skada 1T10+2
Varaktighet: 40 stridsrundor
Radié: 6 m

Nivå 5

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Move: 8
Damage Bonus: -1T2
Attacks: Stun 50% Skada 1T10+4
Varaktighet: 45 stridsrundor
Radié: 8 m

Basic Role-Playing

| | | | | | |
|-----|---|---|-----|-----|-----|
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |
|-----|---|---|-----|-----|-----|

Hit points: 8
Armor: 30

Nivå 2

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Hit points: 8
Armor: 30

Nivå 3

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Hit points: 8
Armor: 30

Nivå 4

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Hit points: 8
Armor: 30

Nivå 5

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Hit points: 8
Armor: 35

Mass Effect: Descent

Nivå 6

Grundegenskaper

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| STR | 1T6 | (3) | INT | 4 | 4 |
| CON | 3T6 | (12) | POW | 2T6 | (6) |
| SIZ | 3 | 3 | DEX | 2T6 | (6) |

Move: 8

Hit points: 10

Damage Bonus: 0

Armor: 40

Attacks: Stun 50% Skada 1T10+6

Varaktighet: 50 stridsrundor

Radie: 10 m

Defense Matrix

Klasser: Adept, Soldier, Engineer, Vanguard, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: personlig

Förstärk rustning och stäng av rustningen för att återställa sköldar.

Nivå 1

Skademinskning: 15%

Sköldar återställda: 30%

Nivå 2

Skademinskning: 20%

Sköldar återställda: 40%

Nivå 3

Skademinskning: 30%

Sköldar återställda: 50%

Nivå 4

Skademinskning: 40%

Sköldar återställda: 60%

Nivå 5

Skademinskning: 45%

Sköldar återställda: 80%

Nivå 6

Skademinskning: 50%

Sköldar återställda: 100%

Disruptor Ammo

Klasser: Soldier, Infiltrator

Räckvidd: vapenräckvidd

Tar ner fiendens sköldar och ökar skadebonusen. Fienden kan också bli chockad av ammunitionen. Då slås förmågan att agera ut under 1T10 stridsrundor.

Nivå 1

Skadebonus: 10%

Sköld och barriärskada: 1T6

Chans att paralysera: 10%

Nivå 2

Skadebonus: 15%

Sköld och barriärskada: 1T6

Chans att paralysera: 15%

Nivå 3

Skadebonus: 15%

Sköld och barriärskada: 2T6

Chans att paralysera: 20%

Nivå 4

Skadebonus: 20%

Sköld och barriärskada: 1T6+6

Chans att paralysera: 25%

Nivå 5

Skadebonus: 20%

Sköld och barriärskada: 3T6

Chans att paralysera: 30%

Nivå 6

Skadebonus: 25%

Sköld och barriärskada: 2T6+6

Chans att paralysera: 35%

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Energy Drain

Klasser: Adept, Soldier, Vanguard, Infiltrator

Räckvidd: synhåll

Träffa en fiende med den här energipulsen för att neutralisera barriärer och sköldar.

Nivå 1

Sköld och barriärskada: 1T6

Vapenskada: +1T2

Nivå 2

Sköld och barriärskada: 1T6+2

Vapenskada: +1T3

Nivå 3

Sköld och barriärskada: 2T6

Vapenskada: +1T4

Fitness

Klasser: Adept, Soldier, Engineer, Vanguard, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: personlig

Fitness ökar rollpersonens skadebonus och hit points, utan att påverka grundegenskaper. Se s 29 för Damage Modifier tabellen och s 29 - 30 för hit points.

Nivå 1

Hit point bonus: +1

Skadebonus: Ett steg upp i damage modifier tabellen.

Nivå 2

Hit point bonus: +1 (+ tidigare nivåer)

Skadebonus: Ett steg upp i damage modifier tabellen.

Nivå 3

Hit point bonus: +1 (+ tidigare nivåer)

Skadebonus: Ett steg upp i damage modifier tabellen.

Nivå 4

Hit point bonus: +1 (+ tidigare nivåer)

Skadebonus: Ett steg upp i damage modifier tabellen.

Nivå 5

Hit point bonus: +1 (+ tidigare nivåer)

Skadebonus: Ett steg upp i damage modifier tabellen.

Nivå 6

Hit point bonus: +1 (+ tidigare nivåer)

Skadebonus: Ett steg upp i damage modifier tabellen.

Mass Effect: Descent

Frag Grenade

Klasser: Soldier

Räckvidd: Throw

Fungerar som Shrapnel Grenade i grundreglerna, sidan 267. Specialskada - Impaling.

| | |
|--|--|
| Nivå 1 Skada: 2T6 Radie: 4 m Hit Points: 8 | Nivå 4 Skada: 2T6+6 Radie: 4 m Hit Points: 8 |
|--|--|

| | |
|--|--|
| Nivå 2 Skada: 2T6+2 Radie: 4 m Hit Points: 8 | Nivå 5 Skada: 4T6 Radie: 4 m Hit Points: 8 |
|--|--|

| | |
|--|--|
| Nivå 3 Skada: 3T6 Radie: 4 m Hit Points: 8 | Nivå 6 Skada: 3T6+6 Radie: 4 m Hit Points: 8 |
|--|--|

Fortification

Klasser: Soldier, Engineer, Vanguard, Sentinel

Räckvidd: personlig

Öka meleeskada med nedanstående för varje nivå uppåt.

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Nivå 1 Skadeökning: +1T4 | Nivå 4 Skadeökning: +1T6+2 |
| Nivå 2 Skadeökning: +1T4+2 | Nivå 5 Skadeökning: +1T6+3 |
| Nivå 3 Skadeökning: +1T6 | Nivå 6 Skadeökning: +1T6+4 |

Inferno Grenade

Klasser: Engineer, Vanguard, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: Throw

Fungerar som Phosphorus Grenade i grundreglerna, sidan 267. Granaten skapar rök i ett avgränsat område som gör det omöjligt att se. Se reglerna för mörker i grundreglerna på sidan 220. De skapar också värme, se reglerna för värme och hetta på sidan 223.

| | |
|--|--|
| Nivå 1 Skada: 1T6 Radie: 10m | Nivå 4 Skada: 2T6 Radie: 18 m |
| Nivå 2 Skada: 1T6+2 Radie: 12 m | Nivå 5 Skada: 2T6+2 Radie: 20 m |
| Nivå 3 Skada: 1T6+4 Radie: 15 m | Nivå 6 Skada: 2T6+4 Radie: 24 m |

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Incendiary Ammo

Klasser: Soldier, Vanguard

Räckvidd: vapenräckvidd

Incendiary Ammo skapar värme, se reglerna för värme och hetta på sidan 223.

| | |
|---|---|
| Nivå 1 Brännskada: 1 HP/ stridsrunda Varaktighet: 2 stridsrundor | Nivå 4 Brännskada: 3T6 HP/ stridsrunda Varaktighet: 3 stridsrundor |
|---|---|

| | |
|---|---|
| Nivå 2 Brännskada: 1T6 HP/ stridsrunda Varaktighet: 2 stridsrundor | Nivå 5 Brännskada: 4T6 HP/ stridsrunda Varaktighet: 3 stridsrundor |
|---|---|

| | |
|---|---|
| Nivå 3 Brännskada: 2T6 HP/ stridsrunda Varaktighet: 2 stridsrundor | Nivå 6 Brännskada: 5T6 HP/ stridsrunda Varaktighet: 3 stridsrundor |
|---|---|

Incinerate

Klasser: Engineer, Infiltrator

Räckvidd: Synhåll

Bränn och skapa panik hos motståndarna. Se reglerna för Sanity i kapitel 10 i grundreglerna. 1T4 SAN är lagom, eftersom det handlar om panik. Skadenivåerna på Incinerate är höga, men det är även brännskador i grundboken. Det kan vara värt att testa den här kraften noga.

| | |
|--|--|
| Nivå 1 Brännskada: 5T6 Panikrisk: 20% | Nivå 4 Brännskada: 8T6 Panikrisk: 40% |
|--|--|

| | |
|--|--|
| Nivå 2 Brännskada: 6T6 Panikrisk: 30% | Nivå 5 Brännskada: 9T6 Panikrisk: 45% |
|--|--|

| | |
|--|---|
| Nivå 3 Brännskada: 7T6 Panikrisk: 35% | Nivå 6 Brännskada: 10T6 Panikrisk: 50% |
|--|---|

Lift Grenade

Klasser: Sentinel

Räckvidd: Throw

Lift Grenade lyfter upp fienden i luften och gör dem till ett lätt mål för rollpersonerna. Lift Grenade skapar också en knockback effekt när fienden landar.

| | |
|--|--|
| Nivå 1 Skada: 1T6 Radie: 2,5 m Varaktighet: 4 stridsrundor | Nivå 4 Skada: 2T6 Radie: 6 m Varaktighet: 8 stridsrundor |
|--|--|

| | |
|--|---|
| Nivå 2 Skada: 1T6+2 Radie: 3 m Varaktighet: 5 stridsrundor | Nivå 5 Skada: 1T6+6 Radie: 8 m Varaktighet: 10 stridsrundor |
|--|---|

Mass Effect: Descent

Nivå 3

Skada: 1T6+2

Radie: 5 m

Varaktighet: 6 stridsrundor

Nivå 6

Skada: 1T6+6

Radie: 8 m

Varaktighet: 12 stridsrundor

Marksman

Klasser: Soldier, Engineer, Sentinel, Infiltrator

Räckvidd: personlig

Marksman ökar eldhastigheten och precisionen för en skytt medan den är aktiv.

Nivå 1

Varaktighet: 1 stridsrunda

Ökad eldhastighet: 1 extra utöver vapnets kapacitet

Ökad precision: + 5% i färdighetsslaget

Nivå 2

Varaktighet: 2 stridsrundor

Ökad eldhastighet: 1 extra utöver vapnets kapacitet

Ökad precision: + 5% i färdighetsslaget

Nivå 3

Varaktighet: 2 stridsrundor

Ökad eldhastighet: 2 extra utöver vapnets kapacitet

Ökad precision: + 5% i färdighetsslaget

Nivå 4

Varaktighet: 2 stridsrundor

Ökad eldhastighet: 2 extra utöver vapnets kapacitet

Ökad precision: + 10% i färdighetsslaget

Nivå 5

Varaktighet: 2 stridsrundor

Ökad eldhastighet: 2 extra utöver vapnets kapacitet

Ökad precision: + 15% i färdighetsslaget

Nivå 6

Varaktighet: 2 stridsrundor

Ökad eldhastighet: 2 extra utöver vapnets kapacitet

Ökad precision: + 20% i färdighetsslaget

Operational Mastery

Klasser: Infiltrator

Räckvidd: personlig

Operational Mastery ökar rollpersonens kraftfärdigheter med 5% för varje rang. Det finns 6 nivåer.

Overload

Klasser: Engineer, Sentinel

Räckvidd: Synhåll

Overload fungerar som en elektromagnetisk puls och slår ut vapen, sköldar och syntetiska fiender. Fungerar inte lika effektivt mot organiska fiender (börjar med nivå 1 på nivå 3, innan dess ingen effekt)

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Nivå 1

Sköld och barriärskada: 5T6

Vapenöverhettning: 1 stridsrunda

Nivå 2

Sköld och barriärskada: 6T6

Vapenöverhettning: 2 stridsrundor

Nivå 3

Sköld och barriärskada: 7T6

Vapenöverhettning: 3 stridsrundor

Proximity Mine

Klasser: Soldier

Räckvidd: Throw

Fungerar som Antipersonnel Mine i grundreglerna, sidan 267. Radien avgörs av nivå. Proximity Mines har knockback effekt.

Nivå 1

Skada: 1T6+2

Radie: 2 m

Nivå 2

Skada: 2T6

Radie: 3 m

Nivå 3

Skada: 1T6+6

Radie: 4 m

Sabotage

Klasser: Engineer, Infiltrator

Sabotage består av en elektromagnetisk puls och används för att hacka syntetiska fiender och slå ut vapen. Fungerar inte mot organiska fiender

Räckvidd: synhåll

Nivå 1

Hack varaktighet: 2 stridsrundor

Vapenöverhettning: 1 stridsrunda

Nivå 2

Hack varaktighet: 3 stridsrundor

Vapenöverhettning: 1 stridsrundor

Nivå 3

Hack varaktighet: 3 stridsrundor

Vapenöverhettning: 2 stridsrundor

Nivå 4

Sköld och barriärskada: 8T6

Vapenöverhettning: 4 stridsrundor

Nivå 5

Sköld och barriärskada: 9T6

Vapenöverhettning: 5 stridsrundor

Nivå 6

Sköld och barriärskada: 10T6

Vapenöverhettning: 6 stridsrundor

Nivå 4

Skada: 3T6

Radie: 4 m

Nivå 5

Skada: 2T6+6

Radie: 5 m

Nivå 6

Skada: 4T6

Radie: 5 m

Nivå 4

Hack varaktighet: 4 stridsrundor

Vapenöverhettning: 2 stridsrundor

Nivå 5

Hack varaktighet: 6 stridsrundor

Vapenöverhettning: 3 stridsrundor

Nivå 6

Hack varaktighet: 8 stridsrundor

Vapenöverhettning: 4 stridsrundor

Sentry Turret

Klasser: Engineer

Räckvidd: synhåll

En Engineer kan aktivera det här vapnet för att skapa skyddsseld.

Mass Effect: Descent

Nivå 1

Skada: 1T6
Sköldar: 10
Hit points: 1

Nivå 3

Skada: 2T6
Sköldar: 16
Hit points: 1

Nivå 5

Skada: 3T6
Sköldar: 20
Hit points: 2

Special: Armor-Piercing Ammo eller Cryo Ammo, se armor-piercing och cryo ammo för mer information.

Nivå 6

Skada: 2T6+6
Sköldar: 20
Hit points: 2

Special: Raketgevär eller eldkastare - se s 249 & 255 för eldkastare och s 267 i grundreglerna för raketgevär

Sticky Grenade

Klasser: Infiltrator

Räckvidd: Throw

Fungerar som Explosive Grenade i grundreglerna, sidan 267. Den fastnar på avsett offer och explosionen skadar även fiender i närheten.

Nivå 1

Skada: 1T6
Radie: 4 m

Nivå 2

Skada: 1T6+2
Radie: 4 m

Nivå 3

Skada: 2T6
Radie: 4 m

Tactical Cloak

Klasser: Infiltrator

Räckvidd: personlig

Tactical Cloak gör rollpersonen osynlig tills dess att varaktigheten går över eller rollpersonen tar skada. Medan rollpersonen är osynlig ökar också skadeboken med en nivå.

Nivå 1

Varaktighet: 5 stridsrundor

Nivå 2

Varaktighet: 6 stridsrundor

Nivå 2

Skada: 1T6+2
Sköldar: 14
Hit points: 1

Nivå 4

Skada: 1T6+6
Sköldar: 18
Hit points: 2

Nivå 4

Skada: 1T6+6
Radie: 4 m

Nivå 5

Skada: 3T6
Radie: 4 m

Nivå 6

Skada: 2T6+6
Radie: 4 m

Nivå 4

Varaktighet: 8 stridsrundor

Nivå 5

Varaktighet: 9 stridsrundor

Basic Role-Playing

Mass Effect: Descent

Nivå 3

Varaktighet: 7 stridsrundor

Tech Armor

Klasser: Sentinel

Räckvidd: personlig

Tech Armor skapar ett extra lager rustning som när det förstörs skickar ut en energipuls som har en knockback-effekt. Tech Armor varar tills den har blivit förstörd av vapenskada.

Nivå 1

Rustning: 5 AP
Energipulsradie: 6 m
Energipulsskada: 1T6

Nivå 2

Rustning: 5 AP
Energipulsradie: 10 m
Energipulsskada: 1T6

Nivå 3

Rustning: 8 AP
Energipulsradie: 12 m
Energipulsskada: 2T6

Tech Mastery

Klasser: Engineer

Räckvidd: personlig

Tech Mastery ökar rollpersonens kraftfärdigheter med 5% för varje rang. Det finns 6 nivåer.

Warp Ammo

Klasser: Adept, Soldier, Engineer, Vanguard, Sentinel

Räckvidd: vapenräckvidd

Ammunitionen skadar rustning och barriärer.

Nivå 1

Barriärskada: 1T2
Rustningsskada: 1T2
Vapenskada: 1T3

Nivå 2

Barriärskada: 1T3
Rustningsskada: 1T3
Vapenskada: 1T4

Nivå 3

Barriärskada: 1T3
Rustningsskada: 1T4
Vapenskada: 1T6

Nivå 6

Varaktighet: 10 stridsrundor

Nivå 4

Rustning: 10 AP
Energipulsradie: 14 m
Energipulsskada: 1T6+6

Nivå 5

Rustning: 12 AP
Energipulsradie: 16 m
Energipulsskada: 3T6

Nivå 6

Rustning: 15 AP
Energipulsradie: 18 m
Energipulsskada: 2T6+6

Nivå 4

Barriärskada: 1T4
Rustningsskada: 1T6
Vapenskada: 1T6+2

Nivå 5

Barriärskada: 1T6
Rustningsskada: 1T6
Vapenskada: 2T6

Nivå 6

Barriärskada: 1T2
Rustningsskada: 1T8
Vapenskada: 2T6+2

Mass Effect: Descent

Batarierna kom mitt i natten. Alliansbasen på Klensal upptäckte inte anfallet förrän det var försent och då var redan många av gruvarbetarna på planeten förskansade i det slavskepp som låg dolt vid en oavläst lagrangepunkt. Slavhandlare hade redan tidigare gjort räder mot Klensal, särskilt nu när fler gruvkoncerner lurats till planeten i hopp om att de geologiska undersökningar som gjorts faktiskt stämde.

I ljuset av den senaste räden och de ytterligare scanningar som gjorts i jakten på den påstådda mineralrikedomar som uppenbarligen fabricerats, var kapten Wilson mycket nära att bara grabba tag i ett hagelgevär och gå och skjuta de närmsta fyrögon hon såg. Istället valde Wilson att sätta ihop en liten men effektiv trupp som kunde arbeta under press utan att ställa frågor. Kunde hennes gamle vän kapten Anderson så kunde hon också.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>