Ingénieur : arborescence de Scientifique **ACTIF** Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Scientifique : Connaissance (culture). Connaissance (éducation). Informatique. Médecine CONNAISSANCES ÉRUDIT RECONNU CHERCHEUR **LANGAGE BINAIRE** SPÉCIALISÉES Dégradez 1 dé de difficulté Retirez par rang de Cher-Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, Quand vous acquérez ce par rang d'Érudit reconnu lors cheur aux tests de Connaissance. Les recherches entrevous gagnez aux tests par talent, choisissez une comdes tests pour interagir avec pétence de Connaissance. des institutions académiques. prises prennent deux fois rang de Langage binaire Lorsque vous effectuez un moins de temps. COÛT 5 COÛT 5 test avec cette compétence, COÛT 5 vous pouvez dépenser 🖨 pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées. COÛT 5 COMPARTIMENT CACHÉ **CHERCHEUR CONNAISSANCES CUSTOMISATION SPÉCIALISÉES** Retirez par rang de Cher-Vous pouvez ajouter 1 emplacheur aux tests de Connais-Quand vous acquérez ce Un de vos équipements ou cement à un nombre d'objets sance. Les recherches entretalent, choisissez une comvéhicules dispose d'un ou égal à votre rang en Customiprises prennent deux fois pétence de Connaissance. plusieurs compartiments casation. Chaque objet ne peut moins de temps. Lorsque vous effectuez un chés dont l'encombrement être modifié qu'une fois. test avec cette compétence, total est égal à vos rangs de COÛT 10 COÛT 10 vous pouvez dépenser & Compartiment caché. pour obtenir des succès COÛT 10 supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées. COÛT 10 ÉRUDIT RECONNU LANGAGE BINAIRE INVENTEUR FORTERESSE **MENTALE** Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, Dégradez 1 dé de difficulté Quand vous fabriquez de Dépensez 1 point de Destin par rang d'Érudit reconnu lors nouveaux objets ou modifiez vous gagnez aux tests par des tests pour interagir avec pour ignorer les effets des des kits existants, ajoutez des institutions académiques. blessures critiques aux tests rang de Langage binaire. ou retirez par rang d'Ind'Intelligence et de Ruse venteur. COÛT 15 COÛT 15 jusqu'à la fin de la rencontre. COÛT 15 COÛT 15 ÉRUDIT-NÉ TRAIT DE GÉNIE INVENTEUR **CUSTOMISATION** Une fois par partie, vous Une fois par séance de jeu, Quand vous fabriquez de nou-Vous pouvez ajouter 1 emplapouvez relancer 1 test de veaux objets ou modifiez des effectuez un test de comcement à un nombre d'obiets Connaissance. pétence en utilisant votre kits existants, ajoutez ou reégal à votre rang en Customi-Întelligence plutôt que la tirez par rang d'Inventeur. sation. Chaque objet ne peut COÛT 20 caractéristique normaleêtre modifié qu'une fois COÛT 20 ment associée à cette COÛT 20 compétence. COÛT 20 CONCENTRATION **ENTRAÎNEMENT PARÉ À TOUTE** CEINTURE **ÉVENTUAL**ITÉ INTENSE À GADGETS Vous gagnez +1 dans une

caractéristique. Cela ne per-

met pas d'augmenter une

caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

Dépensez 1 point de Destin

pour exécuter une broutille ;

sortez d'une ceinture à outils

ou d'une sacoche un objet ou

une arme (sous certaines restrictions) ne figurant pas sur

COÛT 25

votre liste d'équipement.

Une fois par séance de jeu,

vous pouvez intégrer un

« fait » à la narration comme

si un point de Destin avait

COÛT 25

été dépensé

Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous

subissez 1 point de stress et

améliorez 1 dé de votre pro-

COÛT 25

chain test de compétence.