## Ingénieur : arborescence de Mécanicien **ACTIF** Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Mécanicien : Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace), Pugilat ENDURCI MÉCANICIEN DE RÉPARATIONS **AS DE LA** MÉCANIQUE **PRÉCISION SOLIDES** Augmentez votre seuil de Retirez par rang d'As de la blessure de +2. Quand vous éliminez des Quand vous réparez un véhimécanique à vos tests de Mécule ou un vaisseau spatial, vous restaurez + 1 dégât de points de stress mécanique canique. Le coût en crédits subis par un véhicule ou un pour ajouter des mods sur vaisseau, supprimez-en 1 de coque supplémentaire par des kits est réduit de moitié. plus par rang de Mécanicien rang de Réparations solides. de précision. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 AS DE LA MÉCANIQUE RÉPARATIONS ROBUSTESSE DÉPANNAGE DE RÉCUP SOLIDES Augmentez votre seuil de Une fois par séance de jeu, Quand vous réparez un véhi-Retirez par rang d'As de la stress de +1 entreprenez une action de cule ou un vaisseau spatial, mécanique à vos tests de COÛT 10 Dépannage de récup'; effecvous restaurez + 1 dégât de Mécanique. Le coût en tuez un test de Mécanique coque supplémentaire par crédits pour ajouter des Facile ( ) pour récupérer rang de Réparations solides. mods sur des kits est réduit des pièces sur un appareil de moitié. COÛT 10 en état de marche afin d'en COÛT 10 réparer un autre sans pour autant nuire au bon fonctionnement du premier. COÛT 10 RÉPARATIONS **ENDURANCE ENDURCI** DÉFAUT DE SOLIDES **MOTIVATEUR** Augmentez votre valeur Augmentez votre seuil de blessure de +2. Quand vous réparez un véhid'encaissement de +1 Une fois par partie, entreprecule ou un vaisseau spatial, nez une action de Défaut de COÛT 15 COÛT 15 vous restaurez + 1 dégât de motivateur ; effectuez un test de Mécanique Difficoque supplémentaire par cile ( ) pour que l'appareil visé tombe en panne rang de Réparations solides. COÛT 15 sur-le-champ. COÛT 15 **BRICOLEUR** RÉPARATIONS MÉCANICIEN DE TÊTE DURE PRÉCISION SOLIDES Une fois par partie, entrepre-Lorsque vous êtes étourdi ou nez une action de Bricoleur; Quand vous réparez un véhi-Quand vous éliminez des désorienté, entreprenez l'aceffectuez un test de Mécacule ou un vaisseau spatial, points de stress mécanique tion de Tête dure ; effectuez vous restaurez + 1 dégât de subis par un véhicule ou un un test de Sang-froid Inticoque additionnel par rang vaisseau, supprimez-en 1 de de Réparations solides plus par rang de Mécanicien vous débarrasser de ce statils et les pièces dont vous tut. La difficulté diminue de disposez, un appareil perde précision. COÛT 20 mettant de résoudre un propar rang supplémentaire COÛT 20 blème actuel. de Tête dure. COÛT 20 COÛT 20 TÊTE DURE (AMÉLIORÉ) BIDOUILLEUR-NÉ DÉGÂTS **ENTRAÎNEMENT SUPERFICIELS** Une fois par séance de jeu, Vous gagnez +1 dans une Dépensez 1 point de Destin vous pouvez relancer 1 test caractéristique. Cela ne per-Lorsque vous êtes neutralisé de Mécanique. pour utiliser Dégâts superfimet pas d'augmenter une pour avoir dépassé votre seuil ciels au prix d'une broutille caractéristique au-delà de 6. de stress, vous pouvez entre-COÛT 25 juste après qu'un véhicule ou prendre une action de Tête COÛT 25 un vaisseau spatial a subi des dure plus difficile pour ramedégâts pour les transformer en ner votre stress à 1 point points de stress mécanique au-dessous de votre seuil

COÛT 25

COÛT 25