Technicien : arborescence de Mécanicien ACTIF Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid PASSIF Compétences de carrière bonus de Mécanicien : Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace), Pugilat **ENDURCI** MÉCANICIEN RÉPARATIONS **AS DE LA** MÉCANIQUE DE PRÉCISION SOLIDES Augmentez votre seuil de Quand vous éliminez des Retirez par rang d'As de Quand vous réparez un blessure de +2. la mécanique à vos tests points de stress mécavéhicule ou un vaisseau COÛT 5 de Mécanique. Le coût en nique subis par un véhicule spatial, vous restaurez +1 crédits pour ajouter des ou un vaisseau, supprimezdégât de coque par rang mods sur des kits est réen 1 de plus par rang de de Réparations solides. duit de moitié. Mécanicien de précision. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 DÉPANNAGE RÉPARATIONS AS DE LA ROBUSTESSE MÉCANIQUE DE RÉCUP' SOLIDES Augmentez votre seuil de Une fois par séance de jeu, Quand vous réparez un Retirez par rang d'As de stress de +1 entreprenez une action de véhicule ou un vaisseau la mécanique à vos tests COÛT 10 Dépannage de récup'; efspatial, vous restaurez + 1 de Mécanique. Le coût en fectuez un test de Mécadégât de coque par rang crédits pour ajouter des nique Facile () pour récupérer des pièces sur un modifs sur des kits est réde Réparations solides. duit de moitié. COÛT 10 appareil en état de marche COÛT 10 afin d'en réparer un autre sans pour autant nuire au bon fonctionnement du premier. COÛT 10 **ENDURANCE** RÉPARATIONS DÉFAUT DE **ENDURCI SOLIDES** MOTIVATEUR Augmentez votre valeur Augmentez votre seuil de Une fois par partie, en-Quand vous réparez un d'encaissement de +1 blessure de +2. véhicule ou un vaisseau treprenez une action de COÛT 15 COÛT 15 spatial, vous restaurez + 1 Défaut de motivateur dégât de coque par rang effectuez un test de de Réparations solides. Mécanique Difficile (♦ ♦ ♦) pour que l'ap-COÛT 15 visé tombe en panne sur-le-champ. COÛT 15 BRICOLEUR RÉPARATIONS MÉCANICIEN TÊTE DURE SOLIDES DE PRÉCISION Une fois par partie, entre-Lorsque vous êtes étourdi prenez une action de Bri-Quand vous réparez un Quand vous éliminez des ou désorienté, entreprecoleur ; effectuez un **test** points de stress mécanez l'action de Tête dure ; véhicule ou un vaisseau de Mécanique Difficile spatial, vous restaurez + 1 nique subis par un véhicule effectuez un test de Sang-froid Intimidant $(\diamondsuit \diamondsuit \diamondsuit)$ pour fabriquer, dégât de coque par rang ou un vaisseau, supprimezavec les outils et les (♦♦♦♦) pour vous déde Réparations solides en 1 de plus par rang de barrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 pièces dont vous dispo-Mécanicien de précision. COÛT 20 sez, un appareil permet-COÛT 20 tant de répondre à un par rang supplémentaire problème actuel. de Tête dure COÛT 20 COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT** BIDOUILLEUR-NÉ DÉGÂTS TÊTE DURE SUPERFICIELS (AMÉLIORÉ) Une fois par séance de jeu, Vous gagnez +1 dans une

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

caractéristique. Cela ne

permet pas d'augmenter

une caractéristique au-de-

COÛT 25

là de 6.

Lorsque vous êtes neutra-

lisé pour avoir dépassé

votre seuil de stress, vous

pouvez effectuer une action de Tête dure plus diffi-

cile pour ramener votre

stress à 1 point au-dessous

COÛT 25

de votre seuil.

Dépensez 1 point de Destin

pour utiliser Dégâts superfi-

ciels au prix d'une broutille

juste après qu'un véhicule

ou un vaisseau spatial subit

des dégâts pour les trans-

former en points de stress

COÛT 25

mécanique

vous pouvez relancer

COÛT 25

test de Mécanique.