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 rang de Réparations solides. Facile () pour récupérer 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

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Saboteur : Coordination, Discrétion, Magouilles, Mécanique DÉTERMINATION SECOND SOUFFLE ROBUSTESSE RÉCUPÉRATION **RAPIDE** Quand le personnage subit Une fois par rencontre, vous Augmentez votre seuil de involontairement du stress, il pouvez utiliser Second souffle stress de +1 Quand vous éliminez du en recoit 1 point de moins au prix d'une broutille et élistress après une rencontre, par rang de Détermination, COÛT 5 miner autant de points de débarrassez-vous de 1 point pour un minimum de 1. stress que votre rang de Sede stress supplémentaire par cond souffle. rang de Récupération rapide. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 ROBUSTESSE SOUFFLE **ENDURCI SECOND SOUFFLE** DÉVASTATEUR Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle Augmentez les dégâts de stress de +1 blessure de +2 Souffle infligés par les exploau prix d'une broutille et éli-COÛT 10 COÛT 10 sifs, armes explosives et greminer autant de points de nades, de 1 par rang de stress que votre rang de Se-Souffle dévastateur. cond souffle. COÛT 10 COÛT 10 RÉCUPÉRATION DÉTERMINATION TÊTE DURE **FAUT PAS** RESTER LÀ RAPIDE Lorsque vous êtes étourdi ou Quand le personnage subit Vous pouvez dépenser 1 désorienté, entreprenez l'ac-Quand vous éliminez du involontairement du stress, il point de Destin pour effection de Tête dure ; effectuez stress après une rencontre, en reçoit 1 point de moins tuer une manœuvre Se déun test de Sang-froid Intidébarrassez-vous de 1 point par rang de Détermination, placer au prix d'une broutille de stress supplémentaire pour un minimum de 1 pour tenter de vous mettre à par rang de Récupération vous débarrasser de ce sta-COÛT 15 l'abri ou hors de portée du rapide. tut. La difficulté diminue de Souffle d'une arme ou d'une par rang supplémentaire COÛT 15 explosion de Tête dure. COÛT 15 COÛT 15 **FAUT PAS RESTER** SOUFFLE **ENDURCI** DÉFLAGRATION LÀ (AMÉLIORÉ) DÉVASTATEUR SÉLECTIVE Augmentez votre seuil de Quand vous déclenchez Faut Lorsque vous utilisez une Augmentez les dégâts de blessure de +2 pas rester là, vous pouvez en Souffle infligés par les exploarme dotée de l'attribut COÛT 20 faire bénéficier un allié engasifs, armes explosives et gre-Souffle, dépensez 😲 pour gé. Tout comme vous, il pournades, de 1 par rang de exclure une cible qui serait normalement touchée par ra effectuer une manœuvre Souffle dévastateur. Se déplacer au prix d'une l'explosion (ne peut pas broutille pour tenter de se COÛT 20 s'appliquer à plus de cibles mettre à l'abri ou hors de que votre rang de Déflagraportée du Souffle d'une arme tion sélective) ou d'une explosion. COÛT 20 COÛT 20 **DÉFLAGRATION ENTRAÎNEMENT** TÊTE DURE **EXPERT SÉLECTIVE EN EXPLOSIFS** (AMÉLIORÉ) Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne per-Diminuez de 1 (minimum Lorsque vous utilisez une Lorsque vous êtes neutralisé met pas d'augmenter une de 1) le coût d'activation en arme dotée de l'attribut pour avoir dépassé votre seuil caractéristique au-delà de 6. de l'attribut Souffle de Souffle, dépensez 😲 pour de stress, vous pouvez entretoute arme exclure une cible qui serait prendre une action de Tête COÛT 25 normalement touchée par dure plus difficile pour rame-COÛT 25 l'explosion (ne peut pas ner votre stress à 1 point s'appliquer à plus de cibles au-dessous de votre seuil que votre rang de Déflagra-COÛT 25 tion sélective).

ACTIF

Ingénieur : arborescence de Saboteur

COÛT 25

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.