### 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)

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

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 gagnez +1 dans une

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.

Une fois par séance de jeu,

COÛT 25

vous pouvez relancer

test de Mécanique.

#### Technicien: arborescence de Tech hors-la-loi ACTIF Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Tech hors-la-loi : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Mécanique, Système D **CUSTOMISATION** UTINNI! LANGAGE BINAIRE CUSTOMISATION Vous pouvez ajouter 1 em-Retirez par rang d'Utin-Quand vous donnez des Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre ni! aux tests effectués ordres aux droïdes PNJ, placement à un nombre d'objets égal à votre rang en pour trouver ou récupérer vous gagnez aux tests par d'objets égal à votre rang en des objets ou de l'équipe-Customisation, Chaque obrang de Langage binaire. Customisation. Chaque objet ne peut être modifié ment. Ces tests prennent jet ne peut être modifié COÛT 5 la moitié de leur durée au'une fois. au'une fois. normale. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 RÉPARATIONS ROBUSTESSE **UTINNI! ENDURCI** SOLIDES Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Retirez par rang d'Utin-Quand vous réparez un stress de +1. ni ! aux tests effectués blessure de +2. véhicule ou un vaisseau pour trouver ou récupérer COÛT 10 COÛT 10 spatial, vous restaurez + 1 des objets ou de l'équipedégât de coque par rang ment. Ces tests prennent de Réparations solides la moitié de leur durée normale COÛT 10 COÛT 10 STABILITÉ CEINTURE **ESQUIVE** GARDE **À GADGETS** INSTINCTIVE STRATÉGIQUE Exécutez une manœuvre pour retirer par rang de Dépensez 1 point de Destin Une fois par round, vous Une fois par round, vous pour exécuter une broupouvez exécuter une ma-Stabilité à votre prochaine pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir tille ; sortez d'une ceinture à action. Cela ne peut retirer nœuvre et subir un certain outils ou d'une sacoche un un certain nombre de que les liés à l'environnombre de points de objet ou une arme (sous points de stress pour aménement. stress pour améliorer aucertaines restrictions) ne filiorer autant de dés de diffitant de dés de difficulté de gurant pas sur votre liste culté de chaque test de COÛT 15 chaque attaque de corps à combat à distance qui vous corps qui vous vise durant d'équipement. vise lors du round suivant. le prochain round. Le COÛT 15 stress ainsi subi ne peut Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang en pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive. Garde stratégique. COÛT 15 COÛT 15 **BIDOUILLAGE** LANGAGE BINAIRE INVENTEUR BIDOUILLAGE Choisissez 1 arme, armure Quand vous donnez des Quand vous fabriquez de Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui ordres aux droïdes PNJ, nouveaux objets ou modiou autre objet et offrez-lui une amélioration valable vous gagnez aux tests par fiez des kits existants, ajouune amélioration valable permanente tant qu'il/elle rang de Langage binaire. tez 🔲 ou retirez 🔳 par permanente tant qu'il/elle est utilisé(e). rang d'Inventeur. est utilisé(e). COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 INVENTEUR **ENTRAÎNEMENT** SCHÉMAS CONNUS STABILITÉ Quand vous fabriquez de Vous gagnez + 1 dans une Une fois par partie, exé-Exécutez une manœuvre nouveaux objets ou modicaractéristique. Cela ne cutez la manœuvre de pour retirer par rang fiez des kits existants, ajoupermet pas d'augmenter Schémas connus ; effecde Stabilité à votre proune caractéristique au-detez ou retirez par tuez un test de Connaischaine action. Cela ne rang d'Inventeur. sance (Éducation) Diffipeut retirer que les liés cile ( • • ). Un succès à l'environnement.



COÛT 25

CRÉATION DE PERSONNAGE AUX CONFINS DE L'EMPIRE signifie que vous connais-

sez bien le plan d'un bâtiment ou d'un vaisseau.

COÛT 25

COÛT 25

COÛT 25

## Technicien: arborescence de Slicer ACTIF Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid PASSIF Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Discrétion, Informatique CRAQUEUR ROBUSTESSE GÉNIE DE **SYSTÈMES** DE CÒDES L'INFORMATIQUE DE SÉCURITÉ Augmentez votre seuil de stress de +1 Retirez par rang de Cra-Pour chaque rang de Génie Retirez par rang de Sysqueur de codes aux tests de l'informatique, réduisez tèmes de sécurité aux pour percer un code ou COÛT 5 de 25% le temps nécestests effectués dans le but décrypter des communicasaire pour accomplir une de déconnecter un système de sécurité ou d'outions. Retirez 1 dé de diffitâche liée à la compétence Informatique. vrir une porte verrouillée. culté aux tests pour percer un code ou décrypter des COÛT 5 COÛT 5 communications. COÛT 5 GÉNIE DE L'INFORMATIQUE **SLICER** ROBUSTESSE **SYSTÈMES** DE SÉCURITÉ STRATÉGIQUE Augmentez votre seuil de Quand vous défendez un Pour chaque rang de Géstress de +1. Retirez par rang de Syssystème informatique, nie de l'informatique, rétèmes de sécurité aux aioutez **q** par rang de COÛT 10 tests effectués dans le but duisez de 25% le temps de déconnecter un sys-Slicer stratégique aux nécessaire pour accomplir tème de sécurité ou d'outests de votre adversaire. une tâche liée à la compétence Informatique. vrir une porte verrouillée. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 SYSTÈMES ROBUSTESSE PROGRAMMEUR-NÉ **SLICER DE SÉCURITÉ** STRATÉGIQUE Une fois par séance de Augmentez votre seuil de Quand vous défendez un jeu, vous pouvez relancer Retirez par rang de Sysstress de +1. 1 test d'Informatique ou tèmes de sécurité aux système informatique, COÛT 15 tests effectués dans le but aioutez **I** par rang de d'Astrogation. de déconnecter un sys-Slicer stratégique aux COÛT 15 tests de votre adversaire. tème de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée. COÛT 15 COÛT 15 CRAQUEUR DÉTERMINATION **SLICER SLICER** STRATÉGIQUE STRATÉGIQUE DE CÒDES (AMÉLIORÉ) Quand le personnage subit Quand vous défendez un Retirez par rang de Crainvolontairement du stress, système informatique, Améliorez 1 dé de diffiqueur de codes aux tests il en reçoit 1 point de ajoutez par rang de culté de vos adversaires pour percer un code ou moins par rang de Déter-Slicer stratégique aux par rang de Slicer stratédécrypter des communicamination, pour un minitests de votre adversaire. gique. Cette capacité remtions. Retirez 1 dé de diffimum de 1 place les bénéfices habiculté aux tests pour percer COÛT 20 COÛT 20 tuels du talent Slicer un code ou décrypter des stratégique. communications. COÛT 20 COÛT 20 **SLICER EXPERT SLICER FORTERESSE ENTRAÎNEMENT** CHEVRONNÉ MENTALE Une fois par round, vous Vous gagnez + 1 dans une Quand vous effectuez un pouvez utiliser Expert sli-Dépensez 1 point de Descaractéristique. Cela ne

# AUX CONFINS DE L'EMPIRE

tin pour ignorer les effets

des blessures critiques aux

tests d'Intelligence et de

Ruse jusqu'à la fin de la

COÛT 25

rencontre.

permet pas d'augmenter

une caractéristique au-de-

COÛT 25

là de 6.

CRÉATION DE PERSONNAGE

cer au prix d'une broutille pour subir 2 points de

stress et retirer 1 dé de

difficulté aux tests d'Infor-

matique ou à tout autre

test relatif au piratage in-

formatique, jusqu'à un mi-

COÛT 25

nimum de Facile ( ).

test d'Informatique, vous pouvez dépenser & pour

effectuer les tests d'Infor-

matique ultérieurs concer-

nant le même système au

COÛT 25

prix de manœuvres.