

Ingénieur : arborescence de Mécanicien

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Mécanicien : Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace), Pugilat

ACTIF

PASSIF



Ingénieur : arborescence de Saboteur

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Saboteur : Coordination, Discrétion, Magouilles, Mécanique

ACTIF

PASSIF

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 5

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

SOUFFLE DÉVASTATEUR

Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades, de 1 par rang de Souffle dévastateur.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 10

FAUT PAS RESTER LÀ

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une brouille pour tenter de vous mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion.

COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 15

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 15

TÊTE DURE

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure ; effectuez un **test de Sang-froid Intimidant** (♦♦♦♦♦) pour vous débarrasser de ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.

COÛT 15

FAUT PAS RESTER LÀ (AMÉLIORÉ)

Quand vous déclenchez Faut pas rester là, vous pouvez en faire bénéficier un allié engagé. Tout comme vous, il pourra effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une brouille pour tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion.

COÛT 20

SOUFFLE DÉVASTATEUR

Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades, de 1 par rang de Souffle dévastateur.

COÛT 20

DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez ⚡ pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

EXPERT EN EXPLOSIFS

Diminuez de 1 (minimum de 1) le coût d'activation en ⚡ de l'attribut Souffle de toute arme.

COÛT 25

DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez ⚡ pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).

COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.

COÛT 25

Ingénieur : arborescence de Scientifique

Compétences de carrière : **Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance**

Compétences de carrière bonus de Scientifique : **Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Informatique, Médecine**

ACTIF

PASSIF

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 5

ÉRUDIT RECONNU

Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.

COÛT 5

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 5

LANGAGE BINAIRE

Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez ■ aux tests par rang de Langage binaire.

COÛT 5

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 10

COMPARTIMENT CACHÉ

Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

COÛT 10

CUSTOMISATION

Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre d'objets égal à votre rang en Customisation. Chaque objet ne peut être modifié qu'une fois.

COÛT 10

ÉRUDIT RECONNU

Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.

COÛT 15

FORTERESSE MENTALE

Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

LANGAGE BINAIRE

Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez ■ aux tests par rang de Langage binaire.

COÛT 15

INVENTEUR

Quand vous fabriquez de nouveaux objets ou modifiez des kits existants, ajoutez ■ ou retirez ■ par rang d'Inventeur.

COÛT 15

ÉRUDIT-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Connaissance.

COÛT 20

TRAIT DE GÉNIE

Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 20

INVENTEUR

Quand vous fabriquez de nouveaux objets ou modifiez des kits existants, ajoutez ■ ou retirez ■ par rang d'Inventeur.

COÛT 20

CUSTOMISATION

Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre d'objets égal à votre rang en Customisation. Chaque objet ne peut être modifié qu'une fois.

COÛT 20

CONCENTRATION INTENSE

Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé de votre prochain test de compétence.

COÛT 25

PARÉ À TOUTE ÉVENTUALITÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez intégrer un « fait » à la narration comme si un point de Destin avait été dépensé.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

CEINTURE À GADGETS

Dépensez 1 point de Destin pour exécuter une brouille ; sortez d'une ceinture à outils ou d'une sacoche un objet ou une arme (sous certaines restrictions) ne figurant pas sur votre liste d'équipement.

COÛT 25