

Dons de Spécialiste technique

Vous pouvez modifier un appareil, une armure, une arme, un droïd ou un véhicule pour qu'il gagne un trait spécial (voir dans le tableau ci-dessous). Vous ne pouvez effectuer qu'une modification à la fois. A moins que cela ne soit précisé, vous ne pouvez pas donner plus d'un bénéfice à un objet, et vous ne pouvez pas appliquer le même bénéfice plus d'une fois.

Avant de débiter la modification, vous devez payer un dixième du coût de l'objet que vous voulez modifier, ou 1000 crédits, la somme la plus élevée. Effectuer la modification complète demande 1 jour par 1000 crédits du coût final. A la fin de cette période, effectuez un test de Mécanique difficulté 20. Vous ne pouvez pas faire 10 ni 20 sur ce jet. Si le test réussit, la modification est installée avec succès, et l'objet gagne le trait désiré. Si le test échoue, vous perdez tous les crédits dépensés pour réaliser la modification, mais l'objet ne gagne pas le trait désiré. Cependant vous pouvez recommencer si vous le souhaitez.

D'autres personnages entraînés dans la compétence Mécanique peuvent vous assister, réduisant proportionnellement le temps requis pour installer la modification. A la fin du processus de modification, ils peuvent effectuer un jet de Mécanique pour vous aider sur votre test.

La valeur monétaire de votre objet modifié est égale au coût de base de l'objet plus le double du coût de la modification apportée (sans inclure les crédits perdus sur des tentatives échouées).

SPECIALISTE TECHNIQUE

TRAITS D'ARMURE

Armure d'agilité

EFFET

Augmente le bonus de Dextérité maximum que permet l'armure 1.

Armure fortifiante

Augmente le bonus d'équipement à la Vigueur de 1.

Armure protectrice

Augmente le bonus d'armure aux Réflexes de 1.

TRAITS D'APPAREIL

Force améliorée

EFFET

Augmente le score de Force de l'appareil de 2.

Durabilité améliorée

Augmente la RD de l'appareil de 1 et augmente ses points d'encaissement d'un quart.

Appareil renforcé

La difficulté pour briser l'appareil augmente de 5.

Appareil de maître

Les jets de compétence effectués en utilisant l'appareil gagne un bonus d'équipement de +1, ou son bonus d'équipement existant augmente de 1.

TRAITS DE DROID

Caractéristique améliorée

EFFET

Augmente le score de Dextérité, d'Intelligence ou de Force du droïd de 2.

TRAITS DE VEHICULE

Dextérité améliorée

EFFET

Augmente le score de Dextérité de 2.

Vitesse améliorée

Augmente la vitesse du véhicule d'un quart de sa vitesse de base (minimum 1).

Boucliers améliorés

Augmente le Taux de Bouclier de 5.

TRAITS D'ARME

Précision améliorée

EFFET

L'arme gagne un bonus d'équipement de +1 pour les jets d'attaque.

Dégâts supérieurs

L'arme fait +2 dégâts sur un coup réussi. Si l'arme a un multiplicateur de dégâts, appliquez les dommages supplémentaires avant d'appliquer le multiplicateur.

Tir sélectif

Une arme à distance automatique peut être paramétrée pour tirer des coups uniques, ou une arme tirant au coup-par-coup peut avoir un mode automatique. (Non autorisé pour des armes qui ont un rayon de dégâts étendus ou un rayon d'explosion)

Vous devez posséder le don Spécialiste technique pour pouvoir sélectionner un don parmi cette liste.

Appareil fétiche (Spécialiste technique, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous vous êtes spécialisé dans le design et la modification d'une technologie spécifique.

Effet : Désignez une arme, une armure, un véhicule ou tout autre objet comme votre appareil fétiche. Quand vous faites des jets de Mécanique pour modifier cet équipement, vous pouvez faire 10 sur ses jets. De plus, vous pouvez autoriser le dispositif à gagner deux traits du don Spécialiste technique. Pour installer le second trait, vous devez réussir un jet de Mécanique difficulté 30. Une fois installé, l'appareil ne peut utiliser qu'un trait à la fois, et changer le trait effectif pour l'autre requiert une action rapide pour ajuster la position de réglage.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Appareil fétiche à la fois, mais vous pouvez désigner un autre objet comme Appareil fétiche (l'ancien dispositif fétiche perd tous les bénéfices donnés par ce don.)

Concepteur de vaisseaux (Spécialiste technique) [Source : Starships of the galaxy]

Vous avez appris à concevoir (et re-concevoir) les vaisseaux spatiaux.

Pré-requis : Entraîné dans la compétence Connaissance (Technologies) et Connaissance (Sciences Physiques)

Effet : Vous pouvez concevoir des vaisseaux depuis zéro. Cela prend un minimum de 30 jours et un test de Mécanique difficulté 25. Il faut ajouter 1 à la difficulté et 1 jour à la durée pour chaque 100 000 crédits du coût final du vaisseau conçu au delà des 100 000 premiers crédits. D'autres personnages entraînés dans la compétence Mécanique peuvent vous assister en utilisant l'action d'aide sur le test de Mécanique. Si des assistants possèdent le don Concepteur de vaisseaux, divisez le coût par le nombre de personnages avec ce don (en comptant le premier concepteur) quand vous déterminez le temps requis.

Quand vous effectuez des modifications sur des vaisseaux, vous ne considérez jamais le travail comme si c'était une modification non-standard, même si ça l'est normalement.

De plus, vous pouvez effectuer des modifications sur-mesure sur les vaisseaux. Chacune de ses modifications a un coût de base de 5000 crédits (multiplié par le coût de taille de vaisseau) et demande un test de Mécanique difficulté 25. Sur un échec, la modification échoue et vous devez dépenser la moitié de la durée initiale et la moitié de la somme initiale en crédit pour effectuer une nouvelle tentative avec un bonus de +2 par tentative après la première. Installer une modification sur-mesure demande un jour par 5000 crédits du coût final.

Le même système peut être personnalisé de multiples fois, mais ceci devient incroyablement difficile et coûteux. Pour chaque modification sur-mesure précédente sur un système donné, augmentez la difficulté de 5 et le coût de base de 10 000 crédits. Aucun système ne peut être personnalisé plus de trois fois. Les multiples bénéfices provenant de personnalisations successives se cumulent.

Les personnalisations typiques sont décrites ci-dessous. Le Maître du Jeu peut en autoriser d'autres.

Ajouter de la place : Vous ajoutez un point d'emplacement inutilisé au vaisseau.

Améliorer la coque : Vous ajoutez un nombre de points d'encaissement à un vaisseau égal à la moitié de son score de Force (arrondi au multiple de 10 inférieur le plus proche).

Améliorer l'hyperpropulsion : Vous pouvez re-concevoir l'hyperpropulsion pour améliorer sa classe d'un cran (x2 à x1, x1 à x.75, et ainsi de suite). L'hyperpropulsion obéit à toutes les restrictions de sa nouvelle classe.

Améliorer les boucliers : Le Taux de Bouclier augmente de 5.

Améliorer les armes : Vous pouvez donner à une arme un bonus d'équipement de +1 sur ses jets d'attaque.

TAILLE DE VAISSEAU	MODIFICATEUR DE COUT
Colossale (station)	x5000
Colossale (croiseur)	x500
Colossale (frégate)	x50
Colossale	x5
Gigantesque	x2
Très Grand	x1

Expert technique (Spécialiste technique, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous avez étendu votre connaissance des technologies et vous pouvez d'autres variétés de traits aux équipements que vous modifiez.

Pré-requis : Intelligence 17, niveau 9, Entraîné dans la compétence Connaissance (Technologie).

Effet : Choisissez un des types d'objets suivant : armures, armes, droïds, véhicule ou appareils.

Vous pouvez installer des traits avancés quand vous modifiez le type d'équipement choisi. Ces traits remplacent les traits donnés par le don Spécialiste technique mais vous pouvez toujours utiliser les options du Spécialiste technique si vous le voulez.

Vous devez payer 1/5 du prix de l'objet que vous voulez modifier ou 2000 crédits, le plus élevé des deux avant de débiter la modification. Ce coût remplace le coût normal de la modification par le don Spécialiste technique.

Effectuer la modification requiert 1 jour / 1000 crédit du coût de modification. A la fin de cette période, effectuez un jet de Mécanique difficulté 30 ; vous ne pouvez pas faire 10 ni 20 sur ce jet. Si le jet réussi la modification est installée et l'objet gagne le traits désiré. Si le jet échoue, vous perdez tous les crédits dépensés pour tenter la modification et l'objet ne gagne pas le trait. Cependant vous pouvez repartir à partir de zéro si vous le souhaitez.

Seul des personnages avec le don Spécialiste technique peuvent vous assister, réduisant proportionnellement le temps nécessaire pour installer la modification. A la fin du processus de modification, il peuvent effectuer un jet de Mécanique pour vous aider sur votre jet.

La valeur monétaire de votre objet modifié est égale au coût de base de l'objet plus le double du coût de la modification apportée (sans inclure les crédits perdus sur des tentatives échouées).

Précision : Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, à chaque fois il s'applique à un différent type d'objet.

EXPERT TECHNIQUE

TRAITS D'ARMURE

	EFFET
Armure mobile	Augmente la vitesse de déplacement d'une case (armure moyenne et lourde uniquement).
Armure renforcée	Confère une RD 2.
Armure d'agilité supérieure	Augmente le bonus de Dextérité maximum que permet l'armure 2.
Armure fortifiante supérieure	Augmente le bonus d'équipement à la Vigueur de 2.
Affichage tête-haute supérieur	Confère un bonus d'équipement de +5 sur les jets de Perception.
Armure protectrice supérieure	Augmente le bonus d'armure aux Réflexes de 2.

TRAITS D'APPAREIL

	EFFET
Force supérieure	Augmente le score de Force de l'appareil de 4.
Durabilité supérieure	Augmente la RD de l'appareil de 2 et augmente ses points d'encaissement de moitié.
Appareil renforcé	La difficulté pour briser l'appareil augmente de 5.
Appareil de maître supérieur	Les jets de compétence effectués en utilisant l'appareil gagne un bonus d'équipement de +2, ou son bonus d'équipement existant augmente de 2.

TRAITS DE DROID

	EFFET
Revêtement de dispersion ionique	Le droïd gagne une RD de 5 contre les dommages ioniques.
Caractéristique supérieure	Augmente le score de Dextérité, d'Intelligence ou de Force du droïd de 4.

TRAITS DE VEHICULE

	EFFET
Caractéristique supérieure	Augmente le score de Dextérité de 4 ou le score de Force de 2.
Senseurs supérieurs	Augmente le modificateur de Perception du véhicule de 2.
Boucliers supérieurs	Augmente le Taux de Bouclier de 10.
Vitesse supérieure	Augmente la vitesse du véhicule d'1/3 de sa vitesse

de base (minimum 1).

TRAITS D'ARME

Précision supérieure

Capacité supérieure

Dégâts supérieurs

Portée supérieure

EFFET

L'arme gagne un bonus d'équipement de +2 pour les jets d'attaque.

Le pack énergétique de l'arme fourni le double de nombre de tirs.

L'arme fait +5 dégâts sur un coup réussi. Si l'arme a un multiplicateur de dégâts, appliquez les dommages supplémentaires avant d'appliquer le multiplicateur.

Les portées de l'arme augmentent toutes de 50%.

Modification à l'arrache (Spécialiste technique, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez modifier et adapter l'équipement que vous avez customisé à la va-vite.

Effet : Vous pouvez échanger un trait que vous avez appliqué à une pièce d'équipement ou un droïde avec une autre en prenant 1 minute pour effectuer un jet de Mécanique Difficulté 20. Si vous réussissez, l'équipement perd son ancien trait et en gagne un nouveau jusqu'à la fin de la scène, auquel moment l'appareil perd tous ces traits qu'il a précédemment acquis grâce au don Spécialiste technique.