

MÉCANICIEN

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| 4x Jets | 5 | Base | 1x C |
| Nourriture | 5 | Base | 1x C |
| Stimpack | 5 | Base | 1x C |
| Med-X | 5 | Base | 1x C |
| Cat Eye | 5 | Base | 1x C |
| Calmex | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| Buffout | 10 | Base | 2x C |
| Mentats | 10 | Base | 2x C |
| Rad X | 10 | Base | 2x C |
| Fury | 15 | Base | 3x C |

MÉCANICIEN

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| 4x Jets | 5 | Base | 1x C |
| Nourriture | 5 | Base | 1x C |
| Stimpack | 5 | Base | 1x C |
| Med-X | 5 | Base | 1x C |
| Cat Eye | 5 | Base | 1x C |
| Calmex | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| Buffout | 10 | Base | 2x C |
| Mentats | 10 | Base | 2x C |
| Rad X | 10 | Base | 2x C |
| Fury | 15 | Base | 3x C |

MÉCANICIEN

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| 4x Jets | 5 | Base | 1x C |
| Nourriture | 5 | Base | 1x C |
| Stimpack | 5 | Base | 1x C |
| Med-X | 5 | Base | 1x C |
| Cat Eye | 5 | Base | 1x C |
| Calmex | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| Buffout | 10 | Base | 2x C |
| Mentats | 10 | Base | 2x C |
| Rad X | 10 | Base | 2x C |
| Fury | 15 | Base | 3x C |

MÉCANICIEN

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| 4x Jets | 5 | Base | 1x C |
| Nourriture | 5 | Base | 1x C |
| Stimpack | 5 | Base | 1x C |
| Med-X | 5 | Base | 1x C |
| Cat Eye | 5 | Base | 1x C |
| Calmex | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------|------|---------|-------------|
| Buffout | 10 | Base | 2x C |
| Mentats | 10 | Base | 2x C |
| Rad X | 10 | Base | 2x C |
| Fury | 15 | Base | 3x C |

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------------------|------|---------|---------------------------|
| Pile | 30 | Chimie | 1x M , 2x C |
| Psycho | 15 | Chimie | 1x J , 2x C |
| Recharge de canne irradiée | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 3

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|--------------------|------|---------|---|
| Hydra | 45 | Chimie | 1x J , 4x C , 4x N |
| Recharge d'uranium | 20 | Chimie | 4x C |
| Munition au plasma | 10 | Base | 1x C , 1x J |
| Fixer | 30 | Chimie | 3x C , 2x N |

Junk-Town GN 2023 

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------------------|------|---------|---------------------------|
| Pile | 30 | Chimie | 1x M , 2x C |
| Psycho | 15 | Chimie | 1x J , 2x C |
| Recharge de canne irradiée | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 3

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|--------------------|------|---------|---|
| Hydra | 45 | Chimie | 1x J , 4x C , 4x N |
| Recharge d'uranium | 20 | Chimie | 4x C |
| Munition au plasma | 10 | Base | 1x C , 1x J |
| Fixer | 30 | Chimie | 3x C , 2x N |

Junk-Town GN 2023 

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------------------|------|---------|---------------------------|
| Pile | 30 | Chimie | 1x M , 2x C |
| Psycho | 15 | Chimie | 1x J , 2x C |
| Recharge de canne irradiée | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 3

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|--------------------|------|---------|---|
| Hydra | 45 | Chimie | 1x J , 4x C , 4x N |
| Recharge d'uranium | 20 | Chimie | 4x C |
| Munition au plasma | 10 | Base | 1x C , 1x J |
| Fixer | 30 | Chimie | 3x C , 2x N |

Junk-Town GN 2023 

NIVEAU 2

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|----------------------------|------|---------|---------------------------|
| Pile | 30 | Chimie | 1x M , 2x C |
| Psycho | 15 | Chimie | 1x J , 2x C |
| Recharge de canne irradiée | 10 | Base | 2x C |

NIVEAU 3

| NOM DE L'OBJET | MIN. | ATELIER | MATÉRIAUX |
|--------------------|------|---------|---|
| Hydra | 45 | Chimie | 1x J , 4x C , 4x N |
| Recharge d'uranium | 20 | Chimie | 4x C |
| Munition au plasma | 10 | Base | 1x C , 1x J |
| Fixer | 30 | Chimie | 3x C , 2x N |

Junk-Town GN 2023 