

Artilleur

Rôle principal : Dommages à distance et maîtrise des armes lourdes

Les Artilleurs sont des experts du combat à distance, excellant dans l'utilisation de diverses armes pour causer des ravages. Selon leur spécialisation, ils peuvent infliger des tirs de haute précision, gérer des armes lourdes, ou maîtriser les explosifs pour des frappes de zone dévastatrices.

Passif de classe : **Précision Mortelle**

- **Effet Passif** : L'Artilleur reçoit un bonus de +5 aux jets d'attaque avec des armes à distance et +2 aux dégâts lorsqu'il attaque avec une arme de tir. De plus, lors de ses attaques à distance, il ignore la moitié de la valeur de l'armure naturelle des ennemis, renforçant ses frappes contre les cibles protégées.(2 fois par jours)
-

Compétences de Base (Commune à toutes les spécialisations)

Niveau 1 — Maîtrise du Tir Rapide

Dès le début, l'Artilleur démontre une rapidité et une précision supérieures avec ses armes de tir, quelles qu'elles soient.

- **Effet** : Une fois par combat, l'Artilleur peut effectuer une attaque supplémentaire à distance, lui permettant d'infliger plus de dommages dans un court laps de temps.
- **Coût** : 2 PA, 10 points d'énergie.
- **Description** : En maniant son arme avec une expertise notable, l'Artilleur sait saisir les opportunités pour surprendre ses adversaires.

Niveau 7 — Expertise en Armement à Distance

À ce niveau, l'Artilleur maîtrise parfaitement son art et son efficacité au combat augmente significativement.

- **Effet** : Le bonus de Précision Mortelle passe à +10 aux jets d'attaque avec des armes à distance et +5 aux dégâts.
 - **Coût** : Aucun coût additionnel (passif).
 - **Description** : L'Artilleur utilise sa grande maîtrise pour maximiser la létalité de ses attaques et garantir un impact à chaque tir.
-

Spécialisations

Tireur d'Élite

Les Tireurs d'Élite se spécialisent dans les attaques de précision, préférant des tirs mortels à longue distance pour neutraliser les cibles les plus dangereuses.

Niveau 2 : Visée Implacable (

- Le Tireur d'Élite cible les points faibles. Lorsqu'il attaque un ennemi équipé d'une armure, ses dégâts sont doublés si l'attaque est réussie.(dégats double sur armure)
- 1 PA, 5 point d'energie

Niveau 3 — Tir Mortel

- **Effet** : Une fois par tour, le Tireur d'Élite peut doubler les dégâts infligés si l'attaque est réussie.
- **Coût** : 2 PA.
- **Description** : Spécialisé dans l'exécution de tirs létaux, le Tireur d'Élite maximise chaque occasion de toucher l'ennemi.

Niveau 5 : Silence Mortel (1 PA)

- Permet d'effectuer une attaque furtive. Si réussie, elle ne révèle pas la position du Tireur d'Élite, lui permettant de rester camouflé (test de discrétion DD 40). Cette attaque inflige **2d8 dégâts supplémentaires**.
- **Coût: 1 PA 10 point d'énergie**

Niveau 9 : Tir Traversant

- Le Tireur d'Élite tire avec une telle précision que son attaque touche plusieurs cibles alignées. Le premier ennemi subit les dégâts normaux de l'attaque, tandis que les ennemis suivants dans l'alignement subissent la moitié de ces dégâts. (Maximum 2)
- **Coût:** Passif

Niveau 12 — Tir Exécutif

- **Effet :** Une fois par combat, le Tireur d'Élite peut tirer une balle perçant toutes les armures, infligeant 4d10 dégâts supplémentaire (Ignore l'armure)
- **Coût :** 4 PA, 40 points d'énergie.
- **Description :** Ce tir ultime permet au Tireur d'Élite d'abattre des cibles fortement protégées, transformant son attaque en un coup décisif.

Expert en Explosifs

Les Experts en Explosifs maîtrisent la manipulation et le déploiement de charges explosives, excellent dans les attaques de zone et les frappes tactiques.

L'expert en explosif est toujours accompagné d'un compagnon mécanique lui créant des explosifs

Niveau 2: Explosif de poche

- **Effet :** L'Expert en Explosifs lance un explosif infligeant 2d8 dégâts dans une zone de 5 mètres de rayon.
- **Coût :** 3 PA, 15 points d'énergie.
- **Description :** En posant avec soin ses charges explosives, l'Expert en Explosifs frappe des groupes d'ennemis, les affaiblissant avant l'assaut.

Niveau 3 — Explosifs Adaptatifs

- **Effet** : Une fois par tour, Expert en explosif peut adapter un explosif pour qu'il inflige des dégâts spécifiques (ex. : feu, électricité) en fonction de la faiblesse de la cible. Les dégâts de l'explosif augmentent également de +1d8.
- **Description** : L'Architecte du Chaos ajuste et modifie ses explosifs au dernier moment, optimisant leur effet destructeur selon la situation. Cela en fait un expert redoutable pour s'attaquer aux défenses spécifiques des ennemis.
- 2 point d'action, 15 point d'énergie

Niveau 5 — Bombe adaptative

L'Expert accède à trois types de bombes, chacune ayant des effets différents :

- **Incendiaire** : Inflige **2d8 dégâts de feu** et des brûlures pendant 2 tours (1d6 dégâts chaque tour).
- **Fragmentation** : Projette des éclats infligeant **3d6 dégâts** dans une zone élargie de 5 mètres.
- **Choc** : Étourdit les ennemis (ils perdent leur action principale pour un tour, jet de sauvegarde DD 50 pour y résister).
- 1 PA, 10 point d'énergie par génération

Niveau 9 — Piégeur Insaisissable

- **Effet** : Les pièges et explosifs placés par l'Architecte du Chaos deviennent indétectables pour l'ennemi sans un test de perception réussi (DD 30). De plus, ces pièges infligent désormais +1d8 de dégâts supplémentaires.
- **Description** : La maîtrise de la dissimulation des explosifs permet à l'Architecte du Chaos de transformer n'importe quelle zone en champ de mines mortel. Les adversaires marchent littéralement sur une bombe à retardement, souvent sans en être conscients.

Niveau 12 — Cataclysme Contrôlé

- **Effet** : L'expert en explosif peut utiliser une fois par jour une attaque explosive massive qui inflige 10d8 dégâts dans une zone de 8 mètres de rayon. Les ennemis dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 20) ou être désorientés pendant deux tours, subissant un désavantage à leurs jets.
- **Description** : En orchestrant une détonation de grande envergure, l'Architecte du Chaos peut infliger un carnage étendu et provoquer la panique chez les ennemis. L'explosion, calculée avec précision, crée des ondes de choc affectant une large zone et neutralise temporairement les cibles.

. Gunner (Artillerie Lourde)

Niveau 2 : Barrage de Plomb (2 PA)

- Le Gunner tire de manière continue avec une arme lourde dans une zone de 3 mètres de rayon, infligeant **3d8 dégâts** à tous les ennemis dans cette zone. Les ennemis doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 40) ou subir un malus de -2 mètres à leur déplacement pendant un tour.
- Coût: 2 PA 10 points d'énergie

Niveau 3: Munition creuse

- L'artilleur tir avec une balle particulière explosant à l'impacte et infligeant 3d6 à l'armure ennemis.
- Coût: 1 PA 15 point d'énergie

Niveau 5 : Position Fortifiée (1 PA à l'activation, 1 PA par tour pour maintenir)

- Le Gunner se retranche, gagnant un bonus de +5 à son Armure et infligeant +1d6 dégâts supplémentaires pour chaque attaque à distance pendant trois tours.
- 15 point d'énergie

Niveau 9 : Salve Dévastatrice (3 PA)

- Le Gunner tir un projectile d'artillerie lourde, touchant une zone de 5 mètres. Chaque tir inflige **3d10 dégâts**, et les ennemis touchés sont projetés en arrière de 2 mètres.
- Cout: 20 point d'énergie

Niveau 12 : Frappe de Siège (4 PA)

- Une fois par combat, le Gunner utilise une frappe de type siège, infligeant **8d8 dégâts** dans une zone de 10 mètres de rayon. Les ennemis doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 60) ou subir un malus de -10 en vitesse et de -10 aux dégâts infligés pendant deux tours.
- 45 point d'énergie