Artilleur

Les Artilleurs sont les maîtres absolus de la distance et de la saturation. Experts en balistique, en artillerie lourde et en ingénierie pyrotechnique, ils dictent le rythme des affrontements depuis l’arrière-garde. Qu'il s'agisse de loger une balle subsonique entre deux plaques de blindage à un kilomètre de distance ou de transformer un carrefour fortifié en un enfer de shrapnels et de cordite, l'Artilleur est le pivot tactique de toute escouade dans les rues de Sicard.

□□ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV) :** 1d10 par niveau + dizaine de Constitution.
- **Compétences de classe :** Tir, Perception.
- **Maîtrises :** Armes à distance (courantes et lourdes), Armures légères et moyennes, Outils d'ingénierie et de démolition.

⚙ Compétence de classe : Concentration Balistique

L'Artilleur sait faire abstraction du chaos ambiant, calculant les trajectoires, la dérive du vent et la compensation du recul en une fraction de seconde.

- **Niv. 6 — Concentration Balistique :** Utilisable **2× par repos long**. Vous pouvez relancer n'importe quel jet d'attaque à distance qui vient d'échouer.
- **Niv. 10 — Maîtrise du Calibre :** Utilisable **3× par repos long**.
- **Niv. 18 — Œil du Cyclone :** Utilisable **4× par repos long**. Le jet de relance bénéficie automatiquement de l'**Avantage**.

□□ Tableau de Progression

Niveau	Gain de Capacité & Sorts
1	Style de tir + 1 Pouvoir mineur au choix.

Niveau	Gain de Capacité & Sorts
2	Choix de Spécialisation (*Tireur d'Élite*, *Expert en Explosifs*, *Gunner*).
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : **Concentration Balistique**.
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Amélioration du Style de tir (Palier II).
10	Amélioration de Concentration Balistique.
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
13	Pouvoir de spécialisation.
15	Amélioration du Style de tir (Palier III).
17	Pouvoir de spécialisation.
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

□□ Pouvoirs Mineurs (Choix au Nivea 1)

L'Artilleur commence sa carrière avec une capacité utilitaire gratuite qui reflète sa routine de combat.

- **Analyse de Blindage (1 Action) :**

> *“Vous scannez les protections de la cible pour repérer les micro-fissures ou les points de soudure fragiles.*
> Portée visuelle. Votre prochain tir contre cette cible gagne **+10% de Précision**.

- **Rechargement Éclair (Action Libre | 1× par combat) :**

  > *Un geste machinal, affûté par des milliers d'heures au stand de tir.*
  > Vous remplacez instantanément le chargeur ou la bande de munitions de votre arme active sans dépenser d'action.

- **Entretien des Pièces (Passif) :**

  > *Votre arme est une extension de votre propre corps, nettoyée et calibrée avec un soin maniaque.*
  > Vous réduisez de **1 point** la perte de Durabilité de vos armes à feu lors des tirs intensifs.

□□ Styles de Tir (Choix au Niveau 1)

□□ Sniper

- **Niv. 1 :** Vous privilégiez l'immobilité parfaite. Vous infligez **+1d4 dégâts** si vous n'avez pas bougé d'une seule case ce tour-ci.
- **Niv. 9 :** Le bonus de focalisation passe à **+1d6 dégâts**.
- **Niv. 15 :** Le bonus de létalité passe à **+2d6 dégâts**.

□□ Artilleur Lourd

- **Niv. 1 :** Vos muscles et vos implants sont calibrés pour les calibres massifs. Vous gagnez **+5% de Précision** permanente avec les armes lourdes.
- **Niv. 9 :** Vos tirs sont si puissants qu'ils ignorent automatiquement **50% de l'Armure fixe** de vos cibles.
- **Niv. 15 :** Votre bonus de précision avec les armes lourdes passe à **+10% de Précision**.

□□ Ingénieux

- **Niv. 1 :** Bricoleur de génie, vous gagnez **+5% de bonus** sur tous vos jets liés aux explosifs, à la fabrication de munitions et au désamorçage.
- **Niv. 9 :** Vous optimisez vos charges chimiques. Vos explosifs infligent **+1d6 dégâts** supplémentaires.
- **Niv. 15 :** Vos pièges et mines sont dissimulés avec une telle astuce qu'ils deviennent quasi-indétectables (DD 40 pour les repérer).

□□ Spécialisations de l'Artilleur

□□ 1) Spécialisation : Tireur d’Élite

Rôle : Précision chirurgicale, neutralisation des cibles prioritaires, perforation de blindage.

- **Niv. 2 — Visée Implacable (1 Action) :**

  > *Vous ajustez votre optique sur les points faibles structurels de la cible.* Pendant ce tour, tous vos tirs ignorent d'office **50% de l'Armure fixe** de vos cibles.

- **Niv. 3 — Tir Mortel (1 Action) :**

  > *Vous retenez votre respiration au moment de presser la détente, logeant la balle exactement là où ça fait mal.*
  > **2× par repos long.** Si votre prochaine attaque à distance réussit, **doublez l'intégralité des dégâts** de l'impact.

- **Niv. 5 — Silence Mortel (1 Action) :**

  > *Parfaitement camouflé dans les ombres industrielles, vous ouvrez le feu sans trahir votre présence.*
  > Si vous réussissez un jet de Discrétion (DD 40), votre prochaine attaque inflige **+2d8 dégâts** et le coup de feu ne révèle pas votre position sur les radars ennemis.

- **Niv. 7 — Tir Traversant (Passif) :**

  > *Vos munitions à haute vélocité ne s'arrêtent pas au premier obstacle charnel.*
  > Lorsque vous touchez une cible, la balle continue sa course en ligne droite. Si un second ennemi est aligné juste derrière, il subit automatiquement la **moitié des dégâts**.

- **Niv. 11 — Frappe Chirurgicale (2 Actions) :**

  > *Vous logez un projectile dans une articulation ou un capteur optique capital.*

> Inflige les dégâts de base. La cible subit un **Désavantage absolu** sur sa toute prochaine action de Défense (Esquive/Parade).

- **Niv. 13 — Tir de Brèche (2 Actions) :**

> *« Une munition lourde à pointe de tungstène conçue pour traverser les cloisons de bunkers.*
> Ce tir ignore **100% de l'Armure fixe** ennemie et inflige un bonus de **+2d10 dégâts**.

- **Niv. 17 — Maître de la Furtivité (Passif) :** Votre première attaque effectuée depuis un camouflage ou un état de discrétion bénéficie automatiquement de l'**Avantage** et inflige **+2d6 dégâts** supplémentaires.
- **Niv. 19 — Tir Parfait (2 Actions) :**

> *« La trajectoire idéale. La balle trouve infailliblement la faille.*
> Votre tir réussit automatiquement et se transforme d'office en **Réussite Critique**.

- **Niv. 20 — Exécuteur Ultime (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

> *« Vous vous immobilisez, fermez les yeux une milliseconde et laissez vos implants neuronaux guider votre bras pour le tir parfait.*
> Une attaque unique qui contourne et **ignore absolument toutes les défenses** de la cible (Esquive, Parade, Couverts, Immunités). Si elle touche, elle inflige un bonus massif de **+6d10 dégâts bruts**.

□□ 2) Spécialisation : Expert en Explosifs

Rôle : Dégâts de zone massifs, contrôle du terrain par le feu et les pièges.

- **Niv. 2 — Explosif de Poche (1 Action) :**

> *« Vous dégoupillez et lancez une grenade à fragmentation artisanale mais redoutable.*
> Portée 12 m. Explose dans une zone de 3 m de rayon. Inflige **2d6 dégâts physiques**.

- **Niv. 3 — Explosifs Adaptatifs (1 Action) :**

> *Vous modifiez le noyau chimique de vos bombes à la volée pour exploiter les failles adverses.*
> Choisissez un type d'énergie pour votre prochaine grenade : *Feu*, *Glace*, *Foudre* ou *Ombre*. L'explosion inflige **+1d6 dégâts** de ce type.

- **Niv. 5 — Bombes Spécialisées (1 Action) :** Vous fabriquez et lancez une munition à effet tactique parmi trois choix :
  - *Incendiaire :* Inflige **2d6 dégâts** et applique l'état **Brûlure** (1d6 dégâts bruts par tour pendant 2 tours).
  - *Fragmentation :* Augmente le rayon d'explosion à **6 m** et inflige **3d6 dégâts**.
  - *Choc :* N'inflige aucun déchet physique, mais force toutes les cibles de la zone à réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Étourdi** pendant 1 tour.
- **Niv. 7 — Piégeur Insaisissable (Passif) :** Votre science des explosifs s'affine. Toutes vos mines et pièges posés au sol deviennent indétectables pour l'électronique ennemie (DD 30 pour être repérés).
- **Niv. 11 — Détonation Synchronisée (2 Actions) :** Vous utilisez un détonateur à distance crypté pour faire sauter jusqu'à **deux charges ou mines** posées sur le terrain en même temps, combinant leurs zones d'effet.
- **Niv. 13 — Grenade Cryo (2 Actions) :**

> *Une bombe à dépression thermique qui gèle instantanément l'air ambiant.*
> Zone de 3 m de rayon. Inflige **2d8 dégâts de Glace** et applique l'état **Ralentissement** à tous les survivants (vitesse divisée par deux).

- **Niv. 17 — Orage de Feu (2 Actions) :**

> *Vous saturez l'espace d'une pluie de micromunitions incendiaires.*
> Zone de 6 m de rayon. Inflige **4d8 dégâts combinés** (Feu + Fragmentation), transformant la zone en un brasier temporaire.

- **Niv. 19 — Mine Singulière (2 Actions) :**

> *Une charge expérimentale qui génère un micro-trou noir magnétique lors de son déclenchement.*
> Lorsqu'elle explose, toutes les cibles dans un rayon de 6 m sont brutalement **attirées vers le centre** de la zone, subissent **3d6 dégâts** et l'état **Immobilisé** (Physique DD 25 pour résister).

- **Niv. 20 — Cataclysme Contrôlé (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

> *Vous déclenchez une charge de démolition militaire lourde, calibrée pour épargner vos alliés tout en atomisant le reste.*

> Zone géante de 9 m de rayon. Inflige **6d10 dégâts destructeurs**. Tous les survivants pris dans la tempête subissent un malus de **–20% à leurs jets d'Attaque et de Défense** pendant 2 tours en raison du souffle et du sifflement dans leurs oreilles.

□□ 3) Spécialisation : Le Gunner (L'Exo-Sulfateuse)

Rôle : Saturation lourde, destruction de couverts, verrouillage de zone par le feu continu.

- **Niv. 2 — Ancrage Hydraulique (1 Action) :**

> *Dans un sifflement pneumatique, vous verrouillez les fixations magnétiques de votre exosquelette dans le béton. Vous devenez une plateforme de tir fixe.*
> Votre vitesse de déplacement tombe à 0, mais vous gagnez **+10% de Précision**, **+3 Armure fixe** et vos armes lourdes ignorent la pénalité de recul. Vous pouvez vous désancrer pour 1 Action.

- **Niv. 3 — Munitions à l'Uranium (1 Action) :**

> *Des obus denses et toxiques qui traversent les blindages comme du beurre et laissent un sillage de métaux lourds.*
> Votre prochain tir infligen **+2d6 dégâts perforants** et réduit de manière **définitive** l'Armure fixe de la cible de **–4 points** (le blindage est littéralement pelé par l'impact).

- **Niv. 5 — Surchauffe Forcée (1 Action) :**

> *Vous bloquez manuellement les valves de refroidissement de votre arme. Le canon devient blanc de chaleur, liquéfiant les munitions à la sortie.*
> Pendant 2 tours complets, tous vos tirs infligent **+1d10 dégâts de Brûlure/Énergie** supplémentaires. *Contrecoup :* Au 3e tour, votre arme est inutilisable pendant 1 tour complet (refroidissement obligatoire).

- **Niv. 7 — Salve de Démolition (2 Actions) :**

> *Vous balayez la zone avec un calibre destructeur de structures.*
> Génère un cône de fusillade de 6 m de long. Inflige **3d8 dégâts contondants**. **Mécanique tactique :** Tous les couverts non magiques (barricades, murets, caisses) pris dans la zone sont instantanément

> **détruits**. Les ennemis qui s'abritaient derrière subissent automatiquement l'état **Chute**.

- **Niv. 11 — Tempête de Douilles (Passif) :**

> *« Le volume de tir est tel que les douilles géantes et brûlantes s'accumulent au sol à un rythme industriel, créant un tapis de métal chauffé à blanc autour de vos pieds.*
> Tant que vous restez ancré et que vous ouvrez le feu, vous générez une zone de 3 m de rayon autour de vous. Cette zone devient un *Terrain Difficile* pour les ennemis, et quiconque tente de vous charger au corps-à-corps subit **1d6 dégâts de brûlure bruts** en marchant sur les douilles surchauffées.

- **Niv. 13 — Calibre d'Arrêt (2 Actions) :**

> *« Un tir si lourd que l'onde de choc cinétique stoppe net la trajectoire d'un Mech ou d'une brute en pleine course.*
> Portée de l'arme. Inflige **3d10 dégâts cinétiques**. La cible est repoussée de 4,5 m en arrière. Si sa trajectoire percute un mur, elle subit d'office l'état **Immobilisé** (épinglée par la violence de l'impact).

- **Niv. 17 — Zone d'Interdiction (2 Actions | Dure 2 tours) :**

> *« Vous tracez une ligne rouge invisible. Quiconque tente de franchir votre secteur de tir se fait découper en morceaux.*
> Vous saturez un cône de 9 m de plomb continu. Aucun ennemi ne peut tenter une action de mouvement dans cette zone sans subir automatiquement **4d6 dégâts physiques** par action dépensée à l'intérieur.

- **Niv. 19 — Rafale de Brèche (2 Actions) :**

> *« Un tir en ligne droite d'une puissance cinétique monstrueuse qui traverse les corps et les structures composites.*
> Ligne droite de 12 m. Inflige **5d8 dégâts perforants**. Ce tir traverse les ennemis de part en part et ignore totalement les couverts physiques (il perce le mur et fauche le soldat abrité derrière).

- **Niv. 20 — Protocole Apocalypse (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

> *« Vous libérez toute la puissance des générateurs de votre armure pour vider vos bandes de munitions en 6 secondes dans un déluge de feu*

> *apocalyptique.*
> Zone de 9 m de rayon centrée sur un point visible. Inflige **6d10 dégâts de saturation**. Tous les survivants pris dans la zone subissent un malus de **–20% à leurs jets d'Attaque et de Défense** pendant 2 tours complets, totalement traumatisés et cloués au sol par le bruit, les vibrations et les éclats.

Révision #7
Créé 12 novembre 2024 16:39:21 par karubak
Mis à jour 15 mai 2026 22:59:49 par karubak