

# Artilleur

Les Artilleurs sont des experts du combat à distance. Maîtrisant armes à feu, artillerie et explosifs, ils dictent le rythme du champ de bataille depuis l'arrière, frappant avec précision ou semant le chaos à grande échelle.

## ☐☐ Caractéristiques de la classe

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

## ☐☐ Compétence de classe — **Concentration Balistique**

À partir du niveau 6, 2×/Repos long, vous pouvez relancer un jet d'attaque à distance raté.  
Améliorations :

- **Niv. 10** : 3 utilisations par repos long.
- **Niv. 18** : 4 utilisations par repos long et la relance gagne Avantage.

## ☐☐ Progression

Niveau	Gain
1	Style de tir + Pouvoir mineur
2	Spécialisation (choix)
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique

Niveau	Gain
5	Pouvoir de spécialisation
6	Compétence de classe : Concentration Balistique
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style
10	Amélioration de Concentration Balistique
11	Pouvoir de spécialisation
12	Pouvoir de spécialisation
13	Pouvoir de spécialisation
15	Amélioration du style
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

## ☐ Styles de tir (niv. 1)

- **Sniper**
  - Niv. 1 : +1d4 dégâts si vous n'avez pas bougé ce tour.
  - Niv. 9 : passe à +1d6.
  - Niv. 15 : passe à +2d6.
- **Artilleur Lourd**
  - Niv. 1 : +5 aux jets d'attaque avec armes lourdes.
  - Niv. 9 : ignore 50 % de l'armure des cibles.
  - Niv. 15 : +10 aux jets avec armes lourdes.
- **Ingénieurs**
  - Niv. 1 : +5 aux jets d'explosifs/fabrication/désamorçage.
  - Niv. 9 : vos explosifs infligent +1d6 dégâts.
  - Niv. 15 : vos pièges sont indétectables (DD 40).

## ☐ Spécialisations de l'Artilleur

### 1) **Tireur d'Élite** (précision, anti-armure)

- **Niv. 2 — Visée Implacable** (1 action) : vos tirs ignorent 50 % de l'armure des cibles.
  - **Niv. 3 — Tir Mortel** (1 actions) : 2x/par repos long, doublez les dégâts d'une attaque réussie.
  - **Niv. 5 — Silence Mortel** (1 action) : si vous réussissez un jet de Discrétion (DD 40), une attaque inflige +2d8 dégâts et ne révèle pas votre position.
  - **Niv. 7 — Tir Traversant (passif)** : vos tirs touchent une seconde cible alignée (moitié dégâts).
  - **Niv. 11 — Frappe Chirurgicale** (2 actions) : une cible touchée subit Désavantage à sa prochaine défense.
  - **Niv. 13 — Tir de Brèche** (2 actions) : ignore toute armure, inflige +2d10 dégâts.
  - **Niv. 17 — Maître de la Furtivité (passif)** : votre première attaque depuis un camouflage a Avantage et inflige +2d6 dégâts.
  - **Niv. 19 — Tir Parfait** (2 actions) : attaque critique automatique.
  - **Niv. 20 — Exécuteur Ultime (Ultime, 3 actions, 1/jour)** : attaque qui ignore toute défense et inflige +6d10 dégâts.
- 

## 2) Expert en Explosifs (zone & contrôle)

- **Niv. 2 — Explosif de Poche** (1 action) : zone 3 m, 2d6 dégâts.
  - **Niv. 3 — Explosifs Adaptatifs** (1 action) : choisissez type (Feu, Glace, Foudre, Ombre), +1d6 dégâts.
  - **Niv. 5 — Bombes Spécialisées** (1 action) : 3 choix :
    - *Incendiaire* : 2d6 + brûlure (1d6/tour, 2 tours).
    - *Fragmentation* : 3d6 zone 6 m.
    - *Choc* : Étourdissement 1 tour (Esprit DD 25).
  - **Niv. 7 — Piégeur Insaisissable (passif)** : vos explosifs sont indétectables (DD 30).
  - **Niv. 11 — Détonation Synchronisée** (2 actions) : déclenchez 2 explosifs en même temps.
  - **Niv. 13 — Grenade Cryo** (2 actions) : zone 3 m, 2d8 glace + Ralentissement.
  - **Niv. 17 — Orage de Feu** (2 actions) : zone 6 m, 4d8 dégâts (Feu + Fragmentation).
  - **Niv. 19 — Mine Singulière** (2 actions) : attire ennemis au centre, 3d6 dégâts + Immobilisation (Phys DD 25).
  - **Niv. 20 — Cataclysme Contrôlé (Ultime, 3 actions, 1/jour)** : zone 9 m, 6d10 dégâts, Désavantage attaques/défenses 2 tours.
- 

## 3) Gunner (armes lourdes & suppression)

- **Niv. 2 — Barrage de Plomb** (2 actions) : zone 3 m, 2d8 dégâts, ennemis ralentis (-3 m, 1 tour).
- **Niv. 3 — Munition Creuse** (1 action) : tir inflige +2d6 dégâts et réduit l'armure de -1 Durabilité.

- **Niv. 5 — Position Fortifiée** (1 action pour activer, dure 3 tours) : +5 armure et +1d6 dégâts à vos tirs.
  - **Niv. 7 — Salve Dévastatrice** (2 actions) : zone 4,5 m, 3d8 dégâts, repousse 3 m.
  - **Niv. 11 — Tir de Suppression** (2 actions) : jusqu'à 3 ennemis doivent réussir Esprit DD 25 ou subir Désavantage à leurs attaques 1 tour.
  - **Niv. 13 — Frappe Lourde** (2 actions) : +3d10 dégâts, ignore 50 % armure.
  - **Niv. 17 — Mur de Plomb** (2 actions, dure 2 tours) : cône 9 m, inflige 4d6 dégâts/tour aux ennemis qui restent.
  - **Niv. 19 — Charge Percutante** (2 actions) : tir en ligne 9 m, 5d8 dégâts.
  - **Niv. 20 — Frappe de Siège (Ultime, 3 actions, 1/jour)** : zone 9 m, 6d10 dégâts, ennemis -10 attaque/défense 2 tours.
- 
- 

Révision #6

Créé 12 novembre 2024 16:39:21 par karubak

Mis à jour 29 avril 2026 17:20:06 par karubak