

# Chasseur

Qu'il traque sa proie dans le dédale asphalté des ruelles sombres d'une mégapole, sous la canopée étouffante des forêts de fer mutées par le Flux, ou à travers l'horizon infini et mortel des plaines de cendres, le Chasseur est le prédateur pragmatique par excellence. Là où les autres classes dépendent d'une technologie lourde ou de rituels complexes, le Chasseur mise sur l'étude obsessionnelle de sa cible, la manipulation chirurgicale du terrain et un instinct de survie aiguisé jusqu'à l'os. Urbain, sauvage ou frontalier, il n'appartient à aucun monde, mais il sait comment donner la mort dans chacun d'eux.

---

## ☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV)** : 1d8 par niveau + dizaine de Constitution.
  - **Compétences de classe** : Tir, Perception, Discrétion, Survie.
  - **Maîtrises** : Armes à distance (fusils, arcs composites, arbalètes), Armes de mêlée légères et moyennes (monolames, dagues, haches de traque), Armures légères et moyennes.
- 

## ⚙️ Compétence de Base (Niv. 1) : L'Œil du Prédateur

- **L'Œil du Prédateur (1 Action)** : Vous désignez une cible visible à moins de 30 mètres comme votre *Proie*. Vos attaques contre elle gagnent un bonus permanent de **+10% de Précision**. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Proie active à la fois. Si la Proie meurt, vous pouvez transférer la marque sur une autre cible immédiatement via une **Action Libre**.
- 

## ☐☐ Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Style de Chasse (Palier I) + <b>L'Œil du Prédateur</b> .
2	Choix de Spécialisation ( <i>Maître de la Meute, Piégeur Tactique, Traqueur de Sang</i> ).
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Don Majeur : <b>Symbiose du Prédateur</b> (Effet selon la spécialisation).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Évolution de Spécialisation (Palier I).
10	Amélioration du Don Majeur (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
13	Pouvoir de spécialisation.
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
15	Évolution de Spécialisation (Palier II).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration du Don Majeur (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

# ☐ Styles de Chasse (Choix au Niveau 1)

☐ Chasseur Alpin (Mobilité)

- **Niv. 1** : Vous escaladez les structures et traversez les débris sans effort. Vous ignorez totalement les malus de déplacement des *Terrains Difficiles*.
- **Niv. 9** : Votre corps endurci gagne **+3 mètres** de déplacement permanent par tour.
- **Niv. 15** : 1×/tour (Action Libre), après avoir blessé votre Proie, vous pouvez effectuer une glissade tactique gratuite de 3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

## ☐☐ Traqueur des Ombres (Furtivité)

- **Niv. 1** : Vous savez utiliser les recoins pour disparaître instantanément. Vos jets de Discrétion gagnent **+10% de réussite** permanent.
- **Niv. 9** : Votre toute première attaque effectuée depuis un camouflage ou une invisibilité inflige **+1d6 dégâts bruts** supplémentaires.
- **Niv. 15** : Abattre votre Proie sature les capteurs adverses et vous plonge gratuitement en état d'**Invisibilité** pendant 1 tour complet.

# ☐☐ Spécialisations du Chasseur

## ☐☐ 1) Spécialisation : Maître de la Meute

*Rôle : Domptage, harcèlement coordonné, synergie bête-chasseur, combat de flanc.*

Au niveau 2, vous forgez un lien indéfectible avec une créature de Sicard (loup mutant des friches, lézard cyber-augmenté ou ombre férale des forêts de fer).

- **Niv. 2 — Invocation & Commande :**
  - *Invocation (1 Action)* : Vous sifflez pour faire entrer votre compagnon sur le terrain (**3× par repos long**). Ses PV maximaux sont égaux à **15 + (3 × votre niveau)**.
  - *Commande (Action Libre)* : 1×/tour, vous ordonnez à votre bête de se déplacer et d'attaquer votre Proie. Ses attaques physiques de base infligent **1d8 dégâts perforants**.
- **Niv. 3 — Chasse en Meute (Passif)** : La coordination de vos mouvements est parfaite. Vous et votre bête bénéficiez de l'**Avantage** sur vos jets d'attaque si vous encadrez la même cible au corps-à-corps (à moins de 3 m l'un de l'autre).
- **Niv. 5 — Frénésie Dévorante (1 Action)** : Vous donnez l'ordre de déchiqueter. L'attaque de votre bête inflige **+2d6 dégâts physiques** et applique l'état **Hémorragie** (1d4 PV/tour pendant 3 tours). Utilisable **1× par combat**.
- **Niv. 6 — Don Majeur : Symbiose Spirituelle (Passif)** : Tant que votre bête est sur le terrain, vos sens fusionnent. Vous gagnez **+10% en Perception** et partagez sa vision thermique nocturne à travers vos propres optiques ou yeux mutés.
- **Niv. 7 — Réaction Férale (Réaction)** : Lorsqu'un ennemi vous attaque au corps-à-corps, votre bête bondit pour lui mordre les jarrets : l'agresseur subit **1d6 dégâts** et son attaque prend un malus immédiat de **-15% de Précision**.

- **Niv. 9 — Évolution de la Bête (Palier I) :** Votre compagnon grandit et s'endurcit. Il gagne **+15 PV max** fixes. Choisissez une mutation ou augmentation permanente pour votre bête :
  - *Armure de plaques* : La bête gagne **+3 Armure fixe** (greffes d'acier ou plaques chitineuses).
  - *Glandes toxiques* : Ses attaques de base appliquent désormais l'état **Poison** (1d4 PV/tour pendant 2 tours).
- **Niv. 11 — Prédation Instinctive (Passif) :** La bête gagne en férocité. Lorsque vous utilisez votre action de Commande, votre compagnon peut désormais porter **deux attaques rapides** au lieu d'une seule durant son tour.
- **Niv. 13 — Cri de Ralliement (1 Action) :** Vous poussez un hurlement sauvage. Votre bête brise instantanément toutes ses entraves physiques (purges des états *Immobilisé* ou *Ralenti*) et récupère **3d6 PV**. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 15 — Évolution de la Bête (Palier II) :** La bête devient une monstruosité légendaire. Elle gagne **+20 PV max** fixes et devient totalement **immunisée aux effets de contrôle mental, de charme et de peur**.
- **Niv. 17 — Bête d'Apocalypse (1 Action) :** Vous injectez un sérum de combat militaire ou libérez les verrous arcaniques de votre bête pendant 3 tours. Elle grandit d'une taille, gagne **+5 m de déplacement**, ses dégâts augmentent de **+50%** et toutes ses attaques ignorent l'Armure ennemie. Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 20 — Fusion Primale (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :** Vous et votre bête chargez la même cible dans une synchronisation absolue. Vous portez chacun un coup dévastateur. Chaque attaque réussie inflige **+3d10 dégâts bruts**, ignore les boucliers de force, projette la cible de 6 mètres en arrière et lui applique l'état **À Terre** de manière automatique.

## ☐ 2) Spécialisation : Le Piégeur Tactique

*Rôle : Contrôle de zone, déni de terrain, explosifs alchimiques, embuscades défensives.*

- **Niv. 2 — Pose de Piège (1 Action) :** Vous déployez un dispositif invisible au sol sur une case adjacente. Le piège s'active dès qu'un ennemi y pénètre. Vous pouvez maintenir jusqu'à 3 pièges actifs simultanément. Choisissez le type à la pose :
  - *Clous d'Écorcheur* : Inflige **1d8 dégâts physiques**, applique l'état **Ralentissement** et une **Hémorragie** (1d4 PV/tour pendant 2 tours).
  - *Mine IEM* : Inflige **2d6 dégâts électriques**, vide instantanément 10 points de Flux/Mana et inflige l'état **Brouillage** (implants inactifs pendant 1 tour).
- **Niv. 3 — Terrain Miné (Passif) :** Votre science du camouflage rend vos pièges indétectables. Les ennemis doivent réussir un jet de Perception analytique au seuil de **DD 35** pour repérer vos charges avant d'entrer sur la case.
- **Niv. 5 — Piège de Gravité Absolue (1 Action) :** Vous posez un piège techno-arcanique magnétique. Lors de son déclenchement, un vortex aspire brutalement tous les ennemis dans un rayon de 4,5 m vers le centre. Les victimes subissent **2d6 dégâts cinétiques** et l'état **Immobilisé** pour 1 tour. Utilisable **2x par repos court**.

- **Niv. 6 — Don Majeur : Sens de la Retraite (Passif) :** Vous connaissez vos zones de sécurité par cœur. Vous et vos alliés êtes totalement immunisés au déclenchement et aux dégâts de vos propres pièges. De plus, courir à travers l'un de vos pièges actifs vous offre **+10% d'Esquive** pour le round.
- **Niv. 7 — Réaction Détonante (Réaction) :** Lorsqu'un ennemi passe à moins de 3 m d'un de vos pièges posés, vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire exploser la charge à distance, appliquant ses effets dans un rayon de 3 m.
- **Niv. 9 — Amélioration d'Arsenal (Palier I) :** Vos pièges de base deviennent industriels. Les dégâts des *Clous d'Écorcheur* et de la *Mine IEM* augmentent de **+1d6 dégâts**, et leur rayon d'action passe à **3 mètres de diamètre** à l'impact.
- **Niv. 11 — Shrapnel Toxique (Passif) :** Vous enduisez vos mécanismes de résidus acides. Désormais, chaque fois qu'un ennemi déclenche l'un de vos pièges, il subit automatiquement l'état **Poison (1d6 dégâts bruts par tour pendant 3 tours)**.
- **Niv. 13 — Leure Holographique (1 Action) :** Vous projetez une copie parfaite de vous-même sur une case à moins de 9 m, entourée de vos pièges dissimulés. Les ennemis à portée de vue doivent réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine d'être contraints d'attaquer ou de charger le leurre lors de leur tour. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 15 — Amélioration d'Arsenal (Palier II) :** La détection de vos engins devient virtuellement impossible (**DD 40**). De plus, l'explosion de vos pièges déchire la matière et réduit de façon **définitive l'Armure fixe** des cibles touchées de **-3 points**.
- **Niv. 17 — Champ de Mines en Chaîne (2 Actions) :** D'un geste fluide, vous jetez une grappe de dispositifs. Vous déployez instantanément **trois pièges différents** de votre arsenal sur des cases distinctes à moins de 9 m d'un seul coup. Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 20 — Zone d'Extermination (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :** Vous saturez le secteur d'un réseau micro-explosif invisible pendant 3 tours (zone de 9 m de rayon). Dès qu'un ennemi effectue une action de mouvement ou d'attaque à l'intérieur de cette zone, une charge éclate sous ses pieds, lui infligeant **3d6 dégâts de feu/perforants bruts** et annulant l'action en cours s'il rate un jet de Physique DD 25.

## ☐ 3) Spécialisation : Le Traqueur de Sang

*Rôle : Chasseur de primes, élimination de cibles uniques, assassin à distance ou en mêlée, coups critiques dévastateurs.*

- **Niv. 2 — Marque de Sang (1 Action) :** Vous liez mystiquement votre sang à votre Proie. Vos attaques contre elle gagnent un bonus permanent de **+10% de chances de Coup Critique**. De plus, chaque coup porté sur elle vous soigne de **1d4 PV** par l'afflux d'énergie vitale aspirée.
- **Niv. 3 — Pas du Spectre (Passif) :** Vous vous déplacez avec la fluidité d'un fantôme. Vos mouvements ne provoquent jamais d'attaques d'opportunité tant que vous avancez vers votre Proie. Vos jets de course gagnent **+15% de réussite**.
- **Niv. 5 — Coup de Grâce (1 Action) :** Vous exploitez la faiblesse. Vous portez une attaque violente. Si la cible a déjà perdu des PV (en dessous de son maximum), le coup inflige un bonus massif de **+2d8 dégâts bruts**. Si le coup tue la cible, l'action vous est instantanément remboursée. Utilisable **2x par combat**.

- **Niv. 6 — Don Majeur : Sixième Sens (Passif) :** Votre connexion avec la Proie transcende la matière. Vous connaissez en permanence sa position exacte. Elle ne peut pas bénéficier de dissimulation, de camouflage ou d'invisibilité face à vos yeux. Vos tirs contre elle ignorent les malus de *Couvert Partiel*.
- **Niv. 7 — Traque Spectrale (Passif) :** Vos projectiles ou vos lames sont guidés par le sillage de Flux de votre proie. Vos attaques contre votre Proie ignorent totalement les bonus de *Couvert Total* (vos balles ricochent parfaitement ou traversent les cloisons composites pour l'atteindre).
- **Niv. 9 — Soif de Chasse (Palier I) :** Votre concentration devient meurtrière. Le bonus de précision de votre *Œil du Prédateur* passe à **+15% de Précision**, et vos Coups Critiques contre votre Proie infligent désormais un multiplicateur de dégâts de **x2.5** (au lieu de x2).
- **Niv. 11 — Brèche Systémique (Passif) :** Vous repérez la faille dans les boucliers ou la chair de votre Proie. Toutes vos attaques contre elle réduisent sa Défense globale de **-15% de Défense** (Esquive/Parade) de manière permanente pour la durée de la traque.
- **Niv. 13 — Pression du Prédateur (1 Action) :** Vous fixez votre Proie ou lui murmurez une sentence via les canaux radio. Elle doit réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Paniqué** pendant 2 tours. Tant qu'elle est paniquée par ce pouvoir, elle ne peut pas utiliser de capacités offensives et tente de fuir votre ligne de vue.
- **Niv. 15 — Soif de Chasse (Palier II) :** La traque atteint son paroxysme. Vos attaques contre votre Proie **ignorent désormais 100% de son Armure fixe** physique ou magique. Rien ne peut s'interposer entre votre lame et ses organes.
- **Niv. 17 — Fléau des Primes (Passif) :** Chaque fois que vous tuez votre Proie, vous entrez dans une euphorie de sang : vous récupérez instantanément l'intégralité de vos PV manquants, votre Réserve de Flux/Mana se recharge de la moitié de son maximum, et votre prochaine attaque dans ce combat réussit automatiquement en **Coup Critique**.
- **Niv. 20 — Chasse Fatale (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :** Vous devenez l'ombre de la mort pendant 3 tours. Vous gagnez une **Invisibilité complète** qui ne se brise pas lorsque vous attaquez. Votre vitesse de déplacement est doublée et toutes vos attaques portées contre votre Proie se transforment automatiquement en **Réussites Critiques** maximisées, effaçant votre cible de la réalité.

---

Révision #7

Créé 4 mars 2025 14:00:54 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 23:27:01 par karubak