

PISTOLERO

Peu courant

Un flash éblouissant, une fumée noire à forte odeur, et le recul brutal d'une arme à feu qui rugit... ce sont ces sensations qui vous poussent vers l'avant. Avec votre arme inhabituelle et mortelle à la main, vous êtes prêts à participer à n'importe quel combat, confiant que vos réflexes aiguisés vous permettront d'éviter tous les dangers qui parviennent à pénétrer dans la portée de votre arme à feu. Toujours vigilant, vous restez attentif au moindre danger, à la moindre occasion, gardant votre arme prête et à portée de main.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

DEXTÉRITÉ

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Dextérité.

POINTS DE VIE

8 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Lors des rencontres de combat...

Vous attaquez à distance avec vos armes à feu, cherchant à vaincre vos adversaires avant qu'ils ne soient suffisamment proches pour vraiment vous menacer. Selon votre choix d'arme, vous pourriez préférer attaquer vos adversaires depuis une position camouflée avant même qu'ils ne réalisent que vous êtes là, foncer dans la mêlée effrénée en jouant des pistolets ou vous faufiler facilement à travers le champ de bataille tout en attendant le moment parfait pour mettre un terme au conflit avec un seul tir bien placé.

Lors des rencontres sociales...

Vous avez l'œil vif et pouvez voir les choses arriver de plus loin que la plupart des gens. Vous n'êtes peut-être pas le centre d'attention lors des moments festifs mais vos compagnons savent qu'ils ont intérêt à se mettre sur leurs gardes quand d'un hochement de tête subtil ou d'un grognement inquiet vous indiquez que quelque chose cloche.

En exploration...

Vous partez en éclaireur autour de la position du groupe, à l'affût des dangers et à la recherche des portes secrètes et des passages cachés, tout en gardant un œil attentif sur les menaces inattendues.

Pendant un intermède...

Vous pourriez fabriquer des munitions ou garder votre arme complexe soigneusement nettoyée et bien entretenue. Vous pourriez également chercher des petits boulots qui correspondent à vos talents uniques, comme travailler en tant que forgeron, ingénieur ou au sein de la milice locale. Vous pourriez même voyager de ville en ville ou vous établir pour un moment afin de profiter du silence qui s'étend entre deux coups de fusil.

Vous...

- Recherchez des lieux où se déroulent de grands conflits, où votre choix d'arme plutôt original peut vous aider à vous construire une réputation.
- Explorez de nouveaux horizons tout en comptant sur votre fidèle arme pour vous garder en sécurité.
- Faites preuve de vastes connaissances sur les divers types d'armes à feu et de munition ainsi que d'une grande curiosité à l'égard des nouvelles technologies en matière d'armes à feu.

Les autres...

- Supposent que, comme vous savez comment votre fusil fonctionne, vous comprenez également les autres problèmes techniques.
- Vous sous-estiment au premier regard en tant que combattant à l'arme à feu.
- Respectent votre vigilance constante, votre cran inébranlable et votre aptitude à viser juste.

Maîtrises initiales

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

Perception

Expert en Perception

Jets de sauvegarde

Expert en Réflexes

Expert en Vigueur

Qualifié en Volonté

Compétences

Qualifié en Artisanat

Qualifié dans une ou plusieurs compétences déterminées par votre voie.

Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence

Attaques

Expert avec les armes à feu et les arbalètes simples

Expert avec les armes à feu et les arbalètes de guerre

Qualifié avec les armes à feu et les arbalètes avancées

Qualifié avec les armes simples

Qualifié avec les armes de guerre

Qualifié avec les attaques à mains nues

Défenses

Qualifié avec les armures légères

Qualifié pour la défense sans armure

DD de classe

Qualifié dans le DD de classe de pistoléro

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, don de pistoléro, voie de pistoléro, acte initial
2	Don de pistoléro, don de compétence
3	Don général, entêté, amélioration de compétence
4	Don de pistoléro, don de compétence
5	Primes de caractéristique, don ancestral, amélioration de compétence, maîtrise des armes du pistoléro
6	Don de pistoléro, don de compétence
7	Don général, sens alertes, amélioration de compétence, spécialisation martiale
8	Don de pistoléro, don de compétence
9	Don d'ascendance, acte avancé, expertise du pistoléro, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de pistoléro, don de compétence
11	Don général, évasion, amélioration de compétence
12	Don de pistoléro, don de compétence
13	Don ancestral, légende des pistoléros, expertise avec les armures légères, amélioration de compétence
14	Don de pistoléro, don de compétence
15	Primes de caractéristique, acte supérieur, don général, spécialisation martiale supérieure, amélioration de compétence
16	Don de pistoléro, don de compétence
17	Don ancestral, juggernaut, avantage du tireur, amélioration de compétence
18	Don de pistoléro, don de compétence
19	Don général, sens extraordinaires, maîtrise des armures légères, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de pistoléro, don de compétence

Tableau 1: Progression du pistoléro

TERMES-CLEFS

Les termes suivants se retrouvent dans certaines capacités de pistolero.

SOPHISTICATION

Les actions de sophistication (flourish) sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

ENRAYABLE

Les armes à feu dont on n'a pas soigneusement pris soin ou qui sont soumises à certaines utilisations intensives peuvent s'enrayer. Si vous tentez de tirer avec une arme à feu qui a été utilisée la veille et qui n'a pas été nettoyée et entretenue depuis lors, effectuez un test nu de DD 5 avant votre jet d'attaque. Si ce test d'enrayage échoue, l'arme s'enraye et se bloque. L'attaque devient également un échec critique et vous devez utiliser une action d'Interaction pour la débloquent avant de pouvoir recharger et tirer à nouveau avec cette arme. Une fois que vous avez passé au moins une heure à nettoyer et à entretenir une arme, vous n'avez plus besoin de lancer ce test d'enrayage avant le jour suivant, à moins qu'un effet n'indique explicitement le contraire. Une arme peut également s'enrayer lors de l'utilisation de certaines capacités spécifiques.

INTERAGIR POUR RECHARGER

L'action de recharge spécifique à chaque voie du pistolero ainsi que de nombreux dons permettent d'interagir pour recharger votre arme tout en faisant l'action décrite. Cette action équivaut à une action de recharge et permet de recharger une arme ne nécessitant qu'une seule action de recharger pour être utilisée à nouveau. Les armes demandant 2 actions ou plus pour être rechargées le sont partiellement, vous pouvez compléter la recharge avec des actions d'interaction supplémentaires normale.

CAPACITÉS DE CLASSE

En tant que pistolero, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un certain nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

DONS DE PISTOLERO

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de pistolero.

VOIE DU PISTOLERO

Tous les pistoleros suivent une certaine voie, une combinaison de philosophie et de style de combat qui définit comment ils se battent et les armes dans lesquelles ils se spécialisent. Votre voie vous donne un rang de maîtrise avec une certaine compétence ainsi que des actions spécifiques, comme un acte initial gagné au niveau 1 (voir la description des voies).

Vous pouvez choisir une des voies parmi les suivantes :

VAGABOND

Vous vous déplacez à travers le champ de bataille, aussi à l'aise dans la mêlée qu'en-dehors.

PISTOLÉRO

Vous conservez soigneusement vos distances et restez à une dizaine de pas (comme pour un duel) avec un pistolet en main.

TIREUR D'ÉLITE

Vous exercez un style de tir méthodique et frappez en restant caché.

NÉOGICIEN

Vous mélangez magie et technologie pour utiliser des armes spécialisés produisant des effets uniques

EXPERTISE UNIQUE

Votre maîtrise unique des arbalètes et armes à feu vous octroie un bonus circonstanciel de +1 au dégâts que vous infligez avec ces armes. Cette fixation sur ces armes vous empêchent d'atteindre le même niveau de maîtrise avec d'autres armes. Votre niveau d'expertise des attaques à main nues et de toutes armes autres que les armes à feu et les arbalètes ne peut pas être au-dessus de qualifié. Lorsque vous obtenez la maîtrise des armes du pistoléro, cette limite passe à expert, et lorsque vous obtenez Légende des pistoléros, elle passe à maître.

DONS DE COMPÉTENCES

2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante. Ces dons sont décrits plus loin.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE

3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX

3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général.

ENTÊTÉ

3E

Vous n'aimez pas qu'on vous dise quoi faire et vous ne lâchez pas facilement l'affaire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté devient expert. Chaque fois que vous échouez un test de Volonté contre un effet qui devrait vous donner la condition contrôlé mais qu'il ne s'agit pas d'un échec critique, vous pouvez effectuer un nouveau jet de sauvegarde au début de votre prochain tour. En cas de test réussi, la condition contrôlé prend fin (mais les autres effets persistent).

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

DONS ANCESTRAUX

5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé.

MAÎTRISE DES ARMES DU PISTOLERO

5E

Vous comprenez parfaitement la meilleure manière d'utiliser vos armes hors du commun. Votre rang de maîtrise passe à maître avec les armes à feu et les arbalètes simples et de guerre. Votre rang de maîtrise passe à expert avec les armes à feu et arbalètes avancées ainsi que pour les armes simples, de guerre et les attaques à mains nues. Vous gagnez accès aux effets critiques spécialisés des armes à feu.

SENS ALERTES

7E

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aiguë de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE

7E

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

ACTE AVANCÉ

9E

Vous avez appris une nouvelle technique puissante appartenant à la voie que vous avez choisie. Vous gagnez la capacité d'acte avancé de la voie que vous avez choisie au niveau 1.

EXPERTISE DE PISTOLERO

9E

Vos tirs spéciaux sont plus difficile à prévoir et à résister pour vos ennemis. Votre rang de maîtrise pour votre DD de classe de pistoléro passe à expert.

ÉVASION

11E

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon, et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

LÉGENDE DES PISTOLEROS

13E

Vous avez appris des techniques uniques pour manier les armes à feu, ce qui vous confère une expertise inégalée dans leur utilisation. Votre rang de maîtrise avec les armes à feu et les arbalètes simples et de guerre passe à légendaire ; votre rang de maîtrise avec les armes à feu et arbalètes avancées passe à maître. De plus, choisissez un autre groupe d'armes (comme les bombes ou les épées). Votre rang de maîtrise avec les armes simples et de guerre de ce groupe devient maître.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES INTERMÉDIAIRES

13E

Vous avez appris à esquiver tout en portant une armure légère. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et la défense sans armure devient expert.

ACTE SUPÉRIEUR

15E

Vous avez maîtrisé la technique suprême de la voie que vous avez choisie. Vous gagnez l'acte supérieur de la voie que vous avez choisie au niveau 1.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE

15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

JUGGERNAUT

17E

Votre corps s'est habitué à l'effort physique et à résister aux maladies. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Vigueur, vous remportez à la place un succès critique.

AVANTAGE DU TIREUR

17E

Vous pouvez réaliser des tirs que d'autres considéreraient comme impossibles. Votre rang de maîtrise pour le DD de classe de pistoléro passe à maître. Quand vous utilisez une arme à distance dans laquelle vous êtes maître ou mieux, vous pouvez ignorer les malus dus au fait de tirer dans le second ou le troisième facteur de portée de votre arme.

SENS EXTRAORDINAIRES

19E

Vous décelez des choses quasiment impossibles à remarquer pour une personne ordinaire. Votre rang de maîtrise en Perception passe à légendaire.

MAÎTRISE DES ARMURES INTERMÉDIAIRES

19E

Vous maîtrisez mieux les armures légères et êtes ainsi capable de mieux esquiver les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient maître.

VOIES DE PISTOLÉRO

Vous apprenez un style de tir et de combat spécifique appelé une voie. Votre voie vous rend entraîné dans une compétence spécifique et une capacité unique. La voie que vous choisissez affecte également votre capacité à prendre certains dons.

LA VOIE DU VAGABOND

Vous êtes un nomade qui passe de contrée en contrée avec son arme à feu et son arme de corps à corps comme seule compagnie. Que vous ayez appris à combattre avec un sabre et un pistolet en tant que pirate des Entraves, maîtrisé l'utilisation du canon à main et du katana au Minkai ou que vous soyez entraîné avec une dague de clan et un pistolet de duel à Dongun Hold, c'est grâce à vos déplacements et à votre utilisation flexible de vos armes que vous gagnez des batailles.

COMPÉTENCE DE VOIE

Acrobaties

DESPERADOS À DEUX ARMES

Certaines capacités de pistoléro fonctionnent mieux si vous utilisez deux armes à distances ou une arme à distance et une arme de corps à corps. Dans le cadre du playtest, vous pouvez acheter une paire d'anneaux doubles spéciaux qui fonctionnent de manière légèrement différente, afin de partager des runes entre vos deux armes à feu. Au lieu de modifier toutes les armes de corps à corps, quand vous investissez les anneaux, vous devez choisir une arme à une main qui se trouve en votre possession en tant qu'arme primaire et une seconde arme à une main comme arme secondaire. Ces armes peuvent être de corps à corps ou à distance. Tant que vous maniez à la fois l'arme primaire et l'arme secondaire, cette dernière bénéficie des runes qui se trouvent sur l'arme primaire (soit les runes fondamentales soit les runes fondamentales et les runes de propriété en fonction de la variante des anneaux doubles que vous possédez).

RECHARGE DU PISTOLÉRO

FRAPPER POUR RECHARGER



Pistoléro

Conditions Vous avez une main équipée d'une arme de mêlée ou libre

Effectuez une attaque de mêlée avec votre arme de mêlée (ou à main nue le cas échéant) et interagissez pour recharger votre arme. Vous n'avez pas besoin d'une main libre pour recharger de cette façon.

ACTE INITIAL

DANS LA MÊLÉE



Pistoléro

Déclencheur Vous lancez l'initiative

Vous savez que le danger peut survenir n'importe où et vos mains ne s'éloignent jamais de vos étuis à revolvers. Vous pouvez Interagir pour dégainer une arme à distance et puis Interagir pour dégainer une arme de corps à corps à une main. Au début de votre prochain tour, votre première action peut être une action libre vous permettant de Vous avancer vers un ennemi que vous pouvez percevoir. Si vous ne percevez aucun ennemi ou que vous ne pouvez pas terminer votre mouvement en vous rapprochant d'un ennemi, vous ne pouvez pas Vous avancer de cette manière.

ACTE AVANCÉ (NIVEAU 9)

ASSAUT REBONDISSANT



Pistoléro

Conditions Vous tenez à la fois une arme à feu chargée ou une arbalète, et une arme de corps à corps à une main.

Vous lancez votre arme de corps à corps vers un adversaire puis tirez un projectile dans l'arme, de manière à ce qu'elle inflige des dégâts supplémentaires et rebondisse vers votre main. Effectuez une Frappe de lancer à distance avec l'arme de corps à corps, puis une Frappe à distance avec votre arme à feu. Les deux Frappes utilisent le même malus d'attaque multiple. Si l'arme de corps à corps ne possède pas le trait Lancer, elle acquiert le trait Jet 3 m pendant l'Assaut rebondissant.

Si les deux attaques réussissent, la balle touche l'arme de corps à corps lancée au lieu de votre cible et ajoute sa force pour ne faire qu'une seule attaque. Combinez les dégâts des deux Frappes en utilisant le type de dégâts de l'arme lancée et ajoutez 1d6 points de dégâts de précision supplémentaires. Grâce au rebondissement, l'arme de corps à corps revient dans votre main.

Dans toutes les autres situations (c'est-à-dire quand au moins une des deux attaques rate), les Frappes se déroulent de manière individuelle. L'arme lancée ne rebondit pas et reste dans l'espace de la cible, comme c'est le cas normalement pour les armes lancées.

ACTE SUPÉRIEUR (NIVEAU 15)

SILLAGE DU VAGABOND



Pistoléro

Vous traversez le champ de bataille et abattez vos ennemis tout en avançant. Vous Vous avancez, ce mouvement ne provoquant pas de réactions. Vous pouvez Frapper jusqu'à trois fois à n'importe quel moment au cours de votre mouvement. Chaque attaque doit cibler un ennemi différent et doit être effectuée avec une arme à feu, une arbalète, une arme de corps à corps à une main ou une attaque sans arme. Chaque attaque compte pour le calcul du malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'après que vous aillez porté toutes vos attaques.

LA VOIE DU PISTOLÉRO

Vous êtes peut-être un duelliste professionnel, ou un amuseur public habitué à faire tourner vos pistolets. Quoi qu'il en soit, vous vous déplacez et maniez vos armes avec une rapidité et une précision sans faille. Vous gardez peut-être une main libre, ou combattez avec deux pistolets, ou adoptez un style fonctionnant tant à distance qu'au contact, tel un mousquetaire équipé d'un pistolet et d'une lame.

COMPÉTENCE DE VOIE

Duperie ou Intimidation

RECHARGE DU PISTOLÉRO

RECHARGE DISTRAITE



Pistoléro

Vous déblatérez des phrase pour attirer l'attention de votre ennemi ailleurs que sur vos mains suffisamment longtemps pour charger une nouvelle munition. Interagissez pour recharger et faites un test de Duperie pour créer une diversion ou un test d'Intimidation pour Démoraliser votre adversaire.

ACTE INITIAL

DIX PAS



Pistoléro

Déclencheur Vous faites votre jet d'initiative

Vous réagissez aux problèmes plus vite que l'éclair et vous vous positionnez pile-poil au bon endroit. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre jet d'initiative et vous pouvez Interagir pour dégainer une arbalète, une arme à feu ou une arme de corps à corps à une main. Votre première action lors de votre tour suivant peut être une action libre vous permettant de Faire un pas de placement d'au plus 3 m de distance.

ACTE AVANCÉ (NIVEAU 9)

RÉPLIQUE DU PISTOLÉRO



Pistoléro

Déclencheur Une ennemi situé dans votre allonge ou dans le premier facteur de portée de votre arme obtient un échec critique lors d'une attaque à votre rencontre.

Vous profitez de l'erreur de votre ennemi. Effectuez une Frappe contre l'ennemi déclencheur avec une arme à feu, une arbalète, une arme de corps à corps à une main ou une attaque sans arme. Si vous effectuez une Frappe à distance, l'ennemi doit se trouver dans le premier facteur de portée de votre arme.

ACTE SUPÉRIEUR (NIVEAU 15)

TERMINER LE BOULOT



Pistoléro

Conditions Votre dernière action était une Frappe qui a échoué et utilisait une arme à feu ou une arbalète que vous tenez dans une main.

Même si votre dernière attaque a échoué, elle vous a permis de vous positionner pour une autre tentative. Effectuez une Frappe avec votre autre main, utilisant une deuxième arme à feu chargée ou une arbalète, une arme de corps à corps à une main ou une attaque sans arme. Votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe. Vous ne pouvez pas porter cette Frappe si vous tenez dans votre autre main quelque chose d'autre que les options citées ci-dessus.

LA VOIE DU TIREUR D'ÉLITE

Le style de tir que vous pratiquez consiste à s'assurer que le premier tir est parfaitement positionné. Vous restez caché ou à distance, à l'écart de la mêlée, et semez la mort de manière invisible parmi vos ennemis.

COMPÉTENCE DE VOIE

Discretion

RECHARGE DU PISTOLÉRO

RECHARGE COUVERTE



Pistoléro

Vous vous mettez à couvert ou vous fous faites oublier alors que vous rechargez pour votre prochaine attaque. Mettez vous à couvert en tentez de vous cacher puis Interagissez pour recharger. Vous devez être à côté ou sur un élément de terrain permettant de vous mettre à couvert et devez bénéficier de cette couverture ou ne pas être détecté pour vous cacher d'une créature.

ACTE INITIAL

UN TIR, UN MORT



Pistoléro

Déclencheur Vous utilisez Discretion pour lancer votre initiative.

Votre premier tir est le plus mortel. Vous Intéragissez pour dégainer une arme à feu ou une arbalète. Lors de votre premier tour pour la rencontre, la première Frappe que vous effectuez avec cette arme et qui touche inflige 1d6 points de dégâts de précision supplémentaires. Ce bonus passe à 2d6 au niveau 9 et à 3d6 au niveau 15.

ACTE AVANCÉ (NIVEAU 9)

TIR VITAL



Pistoléro

Votre tir soigné à l'encontre d'un ennemi pris par surprise perfore un organe vital. Effectuez une Frappe à distance. Si la cible est prise au dépourvu, la Frappe inflige un dé de dégâts supplémentaire et l'ennemi subit des dégâts de saignement persistants égaux aux dégâts bonus de Un tir, un mort.

ACTE SUPÉRIEUR (NIVEAU 15)

TIR FANTÔME



Pistoléro Fioriture

Vous effectuez une Frappe avec une arme à feu ou une arbalète. Si vous êtes caché, non détecté ou non observé par la cible, la Frappe inflige des dégâts de précision supplémentaires égaux aux dégâts de précision de Un tir, un mort. Après la Frappe, vous ne devez pas automatiquement observé.

LA VOIE DU NÉOGICIEN

Vous avez appris les fondamentaux de la magie et de la technologie, les associant pour obtenir des résultats meurtriers. Vous combinez vos connaissances en théories arcaniques et votre forte connexion avec votre arme de prédilection qui vous permet de manifester des effets uniques, même si votre connaissance des arcanes ne vous permet pas de lancer des sorts. Vous imprégnez de l'énergie dans votre arme et conjurez des balles de nulle part. En progressant, vous parviendrez à faire passer des balles à travers les murs ou même de vous téléporter suivant la trajectoire de vos balles.

Au niveau 1, vous devez prendre le don de compétence Fabriquant de munitions.

Au niveau 2, vous devez choisir l'archétype Néogicien à la place de votre don de classe de niveau 2.

COMPÉTENCE DE VOIE

Arcanes

ARMES ARCANIQUES

Vous avez appris à vous servir des pistolets arcaniques. Votre rang d'expertise dans ces armes est Expert. Lorsque vous obtenez la Maitrise des armes du pistoléro, ce rang passe à maître, et lorsque vous obtenez Légende des pistoléros, il passe à légendaire.

Ces pistolets utilisent des munitions arcaniques dédiées contenant des charges permettant de tirer plusieurs fois sans avoir à recharger. Ces munitions peuvent être fabriquées dans le cadre de l'artisanat alchimique au même titre que les munitions classiques. Vous trouverez la liste des munitions éligibles pour ce type d'armes dans la section Munitions Arcaniques. Le don Fabriquant de munitions vous permet également de fabriquer les munitions arcaniques par lot de 3 en suivant les mêmes règles.

RECHARGE DU PISTOLÉRO

RECHARGE ANALYTIQUE



Pistoléro

Alors que vous entrez dans un état d'analyse concentrée sur le danger devant vous, vous recharger votre arme de façon instinctive. Effectuez un test pour vous Souvenir contre un adversaire que vous pouvez voir et Interagissez pour recharger..

ACTE INITIAL

TIR D'ÉNERGIE



Evocation Magique Néogicien

Déclencheur Vous lancez un jet d'initiative.

Vous imprégnez votre arme d'énergie, donnant à vos trois prochains tirs la possibilité d'infliger 1 point de dégâts supplémentaire d'un des type suivant : Acide, Froid, Feu, Foudre. Vous pouvez choisir le type de dégât pour chacun des trois tirs.

ACTE AVANCÉ (NIVEAU 9)

RAPPEL DE MUNITION



Conjuration Magique Néogicien Téléportation

Déclencheur Vous ratez un tir avec une arme à feu ou une arbalète chargé avec une munition ordinaire .

Vous amplifiez la connexion entre votre munition et votre arme, rappelant la munition ratée dans votre canon. La munition rappelée est prête à être tirée à nouveau immédiatement sans besoin de recharger

ACTE SUPÉRIEUR (NIVEAU 15)

BALLE D'ANTIMAGIE



Abjuration Magique Néogicien

Vous imprégnez une munition d'un champ magique de votre signature, perturbant la magie de ce qu'elle touche. Faites un jet d'attaque avec votre arme contre un ennemi que vous pouvez voir. Si vous le touchez, vous tentez de contrecarrer un sort actif sur votre cible (de votre choix ou l'effet de plus haut niveau). Votre niveau de contre-attaque est égal à la moitié de votre niveau (arrondi au supérieur) et votre modificateur du jet de contre-attaque est égal à votre DD de classe – 10.

DONS DE PISTOLÉRO

À chaque fois que vous gagnez un don de pistoléro, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis pour pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

EXPLOSER LE VERROU



DON 1

Attaque Pistoléro

Condition Vous portez une arme à feu chargée.

Parfois, prendre le chemin le plus court entre deux points implique la suppression d'un ou deux obstacles. Vous tirez avec votre arme à feu sur une serrure à 3 mètres de vous. Faites un jet d'attaque contre le DD équivalent pour crocheter le verrou.

Succès critique Vous ouvrez la serrure ou vous obtenez 2 succès pour ouvrir une serrure complexe.

Succès Vous ouvrez la serrure ou vous obtenez un succès pour ouvrir une serrure complexe.

Échec critique Vous ne parvenez pas à ouvrir le verrou et il est désormais beaucoup plus difficile à ouvrir. Les prochaines tentatives pour crocheter le verrou ou exploser le verrou auront un malus circonstanciel de -4.

TIR DE COUVERTURE



DON 1

Pistoléro

Archétype Duo d'élite*

Fréquence Une fois par tour

Conditions Vous portez une arme à feu ou une arbalète chargée.

* Cet archétype offre ce don à un niveau différent de celui indiqué.

Vous initiez une série de tirs de suppression pour protéger vos alliés, forçant vos adversaires à se mettre à couvert pour éviter votre assaut. Faites un jet d'attaque avec votre arme à feu ou votre arbalète; votre cible décide de se mettre à terre ou non avant votre jet. Si la cible se met à terre, elle gagne un bonus de circonstance de +2 à la CA contre votre attaque, ou un bonus de +4 si elle est à couvert. Elle subit également un malus de circonstance de -2 à ses attaques à distance jusqu'à la fin de son prochain tour. Si la cible décide de ne pas se mettre à terre, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à votre jet d'attaque pour cette action.

FOU DES ARBALÈTES

DON 1

Pistoléro

Vous avez une compréhension détaillée des arbalètes. Lorsque vous utilisez une arbalète et interagissez pour la recharger, y compris dans le cadre de la recharge du pistoléro ou autres effets similaires, vous gagnez un bonus de circonstance de +2 au dégâts infligés par votre prochaine attaque avec cette arbalète. Ce bonus ne se cumule pas avec le bonus de expertise unique. Si l'arbalète est une arbalète simple, augmentez le dé de dommages d'un rang pour cette attaque. Vous devez faire cette action avant la fin de votre tour pour bénéficier de ces bonus.

RECHARGE À DEUX ARMES



DON 1

Pistoléro

Conditions Vous tenez deux armes à une main, chacune dans une main différente et l'une d'entre-elle est une arme à distance.

Vous manipulez vos munitions de telle sorte que vous pouvez recharger votre arme alors que vous tenez deux armes.

À COUVERT!



DON 1

Pistoléro

Archétype Tireur d'élite imprévisible*

Déclencheur Une créature dans votre champ de vision effectue une attaque à distance sur vous.

* Cet archétype offre ce don à un niveau différent de celui indiqué.

Vous vous jetez à terre, hors de portée de toute menace. Vous faites un saut. Votre déplacement vous offre un bonus circonstanciel de +2 à la CA pour l'attaque ayant déclenché l'action. Même si l'attaque vous touche, vous retombez sur vos pieds à la fin du saut.

FABRIQUANT DE MUNITIONS

DON 1

Pistoléro

Les munitions et les bombes peuvent être rares dans certaines régions du monde, c'est pourquoi vous avez appris à les fabriquer vous-même. Vous devenez Qualifié en Artisanat et obtenez la capacité de classe de l'alchimiste Réactifs imprégnés. Vous gagnez un nombre de réactifs imprégnés par jour égal à votre niveau et vous obtenez le don Artisanat alchimique ainsi que quatre formules d'objets alchimiques de niveau 1.

Vous obtenez également la capacité Alchimie avancée, qui vous permet de fabriquer des objets alchimiques pendant votre préparation quotidienne sans coût supplémentaire en dépensant vos réactifs imprégnés. L'alchimie avancée ne peut être utilisée que pour fabriquer des munitions ou des bombes alchimiques. Votre niveau d'alchimie avancée est à 1 et n'augmente pas avec vos niveaux. Si vous utilisez des réactifs imprégnés pour fabriquer des munitions à base de poudre, vous les fabriquez par lot de 10.

ÉPÉE ET PISTOLET



DON 1

Pistoléro

Archétype Prodige des pistolets*

* Cet archétype offre ce don à un niveau différent de celui indiqué.

Vous tenez confortablement une arme à feu ou une arbalète dans une main avec une armé de mêlée dans l'autre.

Lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire à portée avec votre arbalète ou votre arme à feu, celui-ci est pris au dépourvu face à votre prochaine attaque avec une arme de mêlée à une main.

Lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire avec une arme à une main, votre prochaine attaque à distance contre cet adversaire avec une arme à feu ou une arbalète ne déclenche pas de réactions qui se déclencheraient pour une attaque à distance mais pas une attaque de mêlée (comme attaque d'opportunité)

Ces avantages sont perdus s'il ne sont pas utilisés avant la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 2

ARMEMENTS DÉFENSIFS

DON 2

Pistoléro

Vous utilisez une arbalète ou une arme à feu large pour vous protéger des attaques de vos adversaires. Toute arme à feu à deux mains ou arbalète à deux mains que vous portez obtient le trait parade. Si l'arme possède déjà ce trait, augmente le bonus de circonstance à la CA lorsque utilisé pour parer de +1 à +2.

FEINTE DE TIR



DON 2

Pistoléro Visuel

Déclencheur Un allié est sur le point de faire une action qui nécessite un jet d'attaque ciblant une créature située à la portée intermédiaire de votre arme.

Conditions Vous tenez une arme à feu ou une arbalète chargée.

D'un mouvement habile de votre arme, vous forcez un adversaire à vous considérer comme une menace. Effectuez un jet d'attaque pour Aider l'attaque déclencheur de l'action. Si vous avez infligé des dégâts à la créature ciblée avec cette arme depuis le début de votre tour précédent, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à votre jet d'attaque.

Note Vous n'infligez pas de dégâts ni n'utilisez de munitions pour effectuer cette action.

DANSE DU PISTOLET



DON 2

Pistoléro

Archétype Danseur de balles*

Prérequis Qualifié en Duperie.

Conditions Vous tenez une arme à distance à une main chargée.

* Cet archétype offre ce don à un niveau différent de celui indiqué.

Vos mouvements rapides et votre élégance distrait votre adversaire, le laissant vulnérable à vos attaques suivantes. Vous effectuez une feinte contre un adversaire situé à la portée intermédiaire de votre arme.

Succès La cible est prise au dépourvu contre vos attaques de mêlées et à distance.

Échec critique Vous êtes pris au dépourvu contre les attaques de mêlées et à distance de votre cible.

DÉGAINEMENT RAPIDE



DON 2

Pistoléro Rôdeur Roublard

Archétypes Lame Papillon*, Justicier*

* Cet archétype offre ce don à un niveau différent de celui indiqué.

Vous dégainez et tirez avec votre arme d'un mouvement unique.

RECHARGE RISQUÉE



DON 2

Pistoléro Sophistication

Archétypes Tireur d'élite imprévisible*

Conditions Vous tenez une arme à feu.

* Cet archétype offre ce don à un niveau différent de celui indiqué.

Vous vous êtes entraîné à recharger rapidement votre arme à feu, mais utiliser cette technique est un pari dangereux pour le bon fonctionnement de votre arme. Interagissez pour recharger votre arme puis attaquez avec votre arme. Si votre attaque échoue, votre arme à feu s'enraye.

TIR PRÉVENTIF



DON 2

Pistoléro

Prérequis Qualifié en intimidation.

Conditions Vous tenez une arme à feu chargée.

Pourquoi discuter quand le rugissement d'un flingue est bien plus succinct? Vous tentez de Démoraliser vos adversaires en tirant un coup en l'air. Ce test ne subit pas le malus de circonstance de -4 si votre adversaire n'a pas de langue commune avec vous.