Soldat : arborescence de Tireur d'élite ACTIF Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Tireur d'élite : Calme, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception **PISTEUR** TIREUR D'ÉLITE STABILITÉ ROBUSTESSE CHEVRONNÉ Avant de porter une attaque Effectuez une manœuvre Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Pisteur à distance (mais pas avec une pour retirer par rang de stress de + 1. chevronné aux tests effectués arme de jet), vous pouvez Stabilité à votre prochaine COÛT 5 action. Cela ne peut retirer pour suivre ou trouver des exécuter une manœuvre pour traces. Réduisez de moitié le que les liés à l'environneaugmenter la portée de votre temps nécessaire pour suivre arme à distance de 1 niveau ment. une cible. par rang de Tireur d'élite. COÛT 5 Pour chaque niveau de por-COÛT 5 tée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque. COÛT 5 ROBUSTESSE **COUP MORTEL VISÉE JUSTE PRÉCISION** MORTELLE Augmentez votre seuil de Ajoutez +10 par rang de Une fois par round, yous pou-Choisissez 1 compétence de Coup mortel aux résultats stress de +1 vez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir combat au moment de l'acdes blessures critiques infli-COÛT 10 tous les bénéfices associés au quisition de ce talent. Aioutez gées à vos adversaires. fait de viser et améliorer 1 dé des dégâts égaux à votre rang du test de combat par rang dans cette compétence à un de Visée juste. coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence. COÛT 10 COÛT 10 **COUP MORTEL** STABILITÉ TIREUR D'ÉLITE VISÉE JUSTE Effectuez une manœuvre Ajoutez +10 par rang de Avant de porter une attaque Une fois par round, vous poupour retirer par rang de Coup mortel aux résultats à distance (mais pas avec une vez exécuter une manœuvre Stabilité à votre prochaine acdes blessures critiques infliarme de jet), vous pouvez de Visée juste pour obtenir tion. Cela ne peut retirer que gées à vos adversaires. exécuter une manœuvre pour tous les bénéfices associés les liés à l'environnement augmenter la portée de votre au fait de viser et améliorer 1 COÛT 15 arme à distance de 1 niveau dé du test de combat par COÛT 15 par rang de Tireur d'élite. rang de Visée juste. Pour chaque niveau de por-COÛT 15 tée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque. COÛT 15 **PISTEUR PRÉCISION ENDURCI** COUP CHEVRONNÉ MORTELLE **HANDICAPANT** Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Pisteur Choisissez 1 compétence de Augmentez de 1 la difficulté blessure de +2 chevronné aux tests effectués combat au moment de l'acdu prochain test de combat. COÛT 20 pour suivre ou trouver des quisition de ce talent. Ajoutez Si le test inflige des dégâts, traces. Réduisez de moitié le des dégâts égaux à votre rang la cible subit 1 point de dans cette compétence à un stress chaque fois qu'elle se temps nécessaire pour suivre une cible. coup d'une attaque réussie déplace jusqu'à la fin de la utilisant cette compétence. rencontre. COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 TIREUR-NÉ **ENTRAÎNEMENT** COUP CIBLÉ ET HOP! Après avoir réussi une at-Une fois par séance de jeu, Une fois par partie, vous Vous gagnez +1 dans une effectuez un test de compépouvez relancer 1 test de caractéristique. Cela ne pertaque, vous pouvez dépentence en utilisant votre Agilité Distance (armes légères) ou met pas d'augmenter une ser 1 point de Destin pour plutôt que la caractéristique de Distance (armes lourdes) caractéristique au-delà de 6. ajouter des dégâts égaux à normalement associée à cette votre Agilité à un coup COÛT 25 compétence. COÛT 25 COÛT 25 COÛT 25