

# Soldat : arborescence de Tireur d'élite

Compétences de carrière : **Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière bonus de **Tireur d'élite** : **Calme, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception**

ACTIF

PASSIF

## PISTEUR CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.

COÛT 5

## TIREUR D'ÉLITE

Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.

COÛT 5

## STABILITÉ

Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 5

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

## VISÉE JUSTE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.

COÛT 10

## PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 10

## COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.

COÛT 10

## STABILITÉ

Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 15

## COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.

COÛT 15

## TIREUR D'ÉLITE

Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.

COÛT 15

## VISÉE JUSTE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.

COÛT 15

## PISTEUR CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.

COÛT 20

## PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 20

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

## COUP HANDICAPANT

Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

## ET HOP !

Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Agilité plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 25

## TIREUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

COÛT 25

## ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

## COUP CIBLÉ

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Agilité à un coup.

COÛT 25