# Mercenaire: arborescence de Canonnier Compétences de carrière: Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance Compétences de carrière bonus de Canonnier: Artillerie. Distance (armes lourdes). Percention. Résistance

ance,

PASSIF

ACTIF

# CHARPENTÉ

Réduisez la valeur d'encombrement et l'attribut Encombrant des armes d'un nombre égal à votre rang de Charpenté (minimum de 1). TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à une attaque réussie avec un test d'artillerie ou de Distance (armes lourdes) effectué à portée longue ou extrême. ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

## TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à une attaque réussie avec un test d'arillerie ou de Distance (armes lourdes) effectué à portée longue ou extrême.

COÛT 10

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.

CHARPENTÉ

té (minimum de 1).

Réduisez la valeur d'encom-

brement et l'attribut Encom-

brant des armes d'un nombre

égal à votre rang de Charpen-

COÛT 10

COÛT 15

COÛT 5

JAMAIS À COURT

Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un 🗗. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.

COÛT 10

**DUR AU MAL** 

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 10

# ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

t. Le

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

COÛT 15

# 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 20

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à une attaque réussie avec un test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) effectué à portée longue ou extrême.

COÛT 20

SALVE MEURTRIÈRE

Exécutez la manœuvre Salve meurtrière pour passer outre l'augmentation de la difficulté imposée par l'attribut Automatique aux attaques de ce tour de jeu.

COÛT 20

RÉSILIENCE

Lorsque vous venez d'être touché par une attaque mais n'avez pas encore appliqué les dégâts, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour augmenter votre encaissement de votre rang en Résistance.

COÛT 20

### CHARPENTÉ

Réduisez la valeur d'encombrement et l'attribut Encombrant des armes d'un nombre égal à votre rang de Charpenté (minimum de 1).

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

MAÎTRE DES Armures

Ouand vous portez une armure, augmentez de 1 votre valeur d'encaissement totale.

COÛT 25

FRAPPE LOURDE

Une fois par séance de jeu, vous pouvez dépenser en cas de test d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) réussi pour ajouter l'attribut Brèche 1 à l'attaque ou augmenter de 1 cet attribut s'il existe déjà.

COÛT 25