

# Cannonier

Carrière avancée

## Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I
	+15	+20	+10	+5	+4	+5

A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+15	+15	+10	+10

## Compétences

Si une compétence avait déjà été acquise lors d'une carrière précédente, on peut la renforcer une fois à travers la carrière actuelle, afin de progresser d'un niveau de maîtrise dessus.

### 1/ Prioritaires

Doivent être acquises avant les autres compétences obligatoires et facultatives. Même si on fait évoluer le plan de carrière ci-dessus, on doit apprendre au moins une compétence prioritaire par session de jeu tant qu'elles ne sont pas toutes acquises.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Arme de siège - Bombarde	100	Niveau de maîtrise 2 nécessaire
Arme de siège - Canon	100	
Topométrie	100	Niveau de maîtrise 2 nécessaire
Entretien des canons	50	Niveau de maîtrise 2 nécessaire

### 2/ Obligatoires

Doivent être acquises au moins une fois pour valider la carrière.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Arme à feu - Arquebuse	100	
Arme explosive - Bombe incendiaire	75	
Calcul mental	50	Niveau de maîtrise 2 nécessaire
Géométrie	75	
Arithmétique	75	
Chimie	150	Fabrication de poudre et mélanges à bombes
Météorologie	75	
Cartographie	100	
Pictographie - Sapeurs	50	
Signaux de fumée et de drapeaux	50	
Retranchement de bataille	100	

### 3/ Facultatives

Peuvent être acquises, ou bien renforcer un niveau de maîtrise si déjà connues. Ou bien être totalement ignorées.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Connaissances générales - Armées du Vieux Monde	75	
Connaissances générales - Histoire des armes à feu	50	
Arme à feu - Couleuvrine	100	Nécessite « Conn. gen. - Histoire des armes à feu »
Pictographie - Mineurs	50	
Perçage d'armure	100	Connaître et repérer les failles d'une armure
Artisanat - Broderie, Gravure ou Sculpture sur bois	100	
Conception des armes à feu	150	Aspect théorique : plans (pas fabrication artisanale)
Fabrication de balles	50	
Equitation - Cheval	100	
Armes de contact - Armes d'ast	100	