

# Apprenti cannonier

Carrière avancée

## Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I
	+10	+15	+5		+3	

A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+5	+5	+10	+10	+5	+5

## 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	
Etiquette militaire	50	
Mouvement en formation	50	
Entretien des canons	50	

### 2/ Obligatoires

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

Intitulé	Coût en XP	Notes
Arme à feu - Tromblon	100	
Jargon - Batailles	50	
Pictographie - Armée impériale	50	
Jargon - Artilleurs	50	
Connaissance des métaux	100	
Calcul mental	50	
Topométrie	100	Calcul des distances
Arme explosive - Bombe fumigène	75	Fumée noir indolore, ou blanche étouffante
Arme explosive - Charge de sape	100	Fabrication et utilisation
Maîtrise du feu	50	Mesures de sécurité et actions anti-incendie
Entretien des armes à feu	75	

### 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 - Histoire militaire	75	
Résistance aux poisons - Fumée	50	Nécessite « Arme explosive - Bombe fumigène »
Artisanat - Gravure ou Sculpture sur bois	100	
Fuite	50	
Conduite d'attelage	75	
Parade	100	Accessible si au moins 30 en CC
Signaux vocaux	50	Cri puissant et sifflements
Arme de jet - Fronde	100	Utile aussi pour lancer les bombes plus loin
Instrument - Cor de bataille	75	
Jeux et épreuves - Bras de fer ou Jeux de cartes	50	Populaires parmi les artilleurs