

PISTOLIER (NIVEAU 1)

Lirianne a jeté son dévolu sur une vie d'aventure et fait face aux problèmes que le monde jette sur elle avec ses deux fûts flamboyants.

LIRIANNE

Demi-elfe (f) pistoler 1 (Art de la Guerre)
Humanoïde (elfe, humain) de taille M, CB
Init +5; Sens vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (+3 armure, +3 Dex)
pv 13 (1d10+3)
Vig +4, Réf +5, Vol +2 ; +2 vs enchantement

Immunité sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)
Corps à corps épée longue, +1 (1d8+1/19-20)
Distance pistolet, +5 (1d8/x4)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 11

BBA +1; BMO +2; DMD 15

Dons Arme de prédilection (pistolet)*, Création d'armes à feu*, Talent (Perception)*

Compétences Artisanat (alchimie) +4, Connaissance (ingénierie) +4, Escamotage +7, Intimidation +4, Perception +7; Bonus raciaux +2 en Perception ; Pénalité d'armure -1

Traits réflexes elfiques*, tueur

Langues Commun, Elfique

Particularités armurier, audace (2), exploits (bout portant, esquive du pistoler, nettoyage rapide), sang elfique*,

Équipement de combat feu grégeois ; Autre Équipement armure de cuir cloutée, épée longue, pistolet et 30 balles, sac à dos, dague, trousse d'armurier, corde en chanvre (15 m), cartouche alchimiques en papier (5), corne à poudre et 10 doses de poudre noire, bâton éclairant (2), outre, 19 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Lirianne.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armurier Le pistolet de Lirianne est usée et elle est la seule à savoir l'utiliser correctement, les autres créatures le traitent comme un objet brisé. Si le pistolet est réellement brisé, il ne fonctionne absolument pas entre les mains d'un autre que Lirianne.

Audace Lirianne commence chaque journée avec 2 points d'audace. L'audace augmente et décroît dans la journée, sans jamais dépasser ce maximum. Lirianne peut dépasser l'audace pour accomplir des exploits (cf. plus bas), et regagne 1 point d'audace chaque fois qu'elle confirme un coup critique, ou qu'elle met hors de combat une créature, avec une arme à feu.

Exploits Lirianne peut dépense ses points d'audace pour accomplir un des exploits suivant :

Bout portant: Lirianne peut faire une attaque de contact au lieu d'une attaque normale quand elle tire sur une cible située au-delà du premier facteur de portée de son arme à feu pour 1 point d'audace par facteur de portée au-delà du premier. Lirianne subit toujours un malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur de portée au-delà du premier.

Esquive du pistoler : Lirianne peut dépenser 1 point d'audace pour éviter une attaque à distance en se déplaçant d'1 case par une action immédiate, ce qui lui octroie un bonus de +2 à la CA contre l'attaque. Ce n'est pas un pas de placement, et provoque donc des attaques d'opportunités. Alternativement, elle peut se jeter à terre, gagnant un bonus de +4 à l'AC contre l'attaque.

Nettoyage rapide : tant que Lirianne a 1 point d'audace, elle peut, par une action simple, débarrasser une arme à feu de la condition brisée si elle est due à un long feu. Si elle dépense 1 point d'audace, elle le fait en une action de mouvement.

Pistolet Les attaques au pistolet de Lirianne se font contre la CA de contact tant que la cible se trouve à 4 cases, et ont une portée maximum de 20 cases. Le pistolet n'a qu'une balle à la fois, et le recharger est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Sur un 1 naturel au jet d'attaque, l'arme fait long feu et devient brisée. Tant qu'elle est brisée, elle souffre des malus normaux des armes brisées, et fait long feu sur 1-5. Si le pistolet brisé refait long feu, il explose, se détruisant et créant une explosion d'1 case à partir d'un des angles de la case occupée par Lirianne, infligeant des dégâts à toutes les créatures (incluant Lirianne) comme s'il avait été blessé par l'arme – un jet de Réflexes DD12 divise les dégâts par deux.

Tueur Lorsque Lirianne porte un coup critique, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+2 avec l'épée longue, +4 avec le pistolet). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Lirianne a toujours rêvé de vivre les aventures qu'elle lisait dans les contes de fées et autres romans à quatre sous. Mais ces aventures n'apparaissaient que dans les pays lointains, elle aspira alors à trouver l'aventure en suivant les traces de son père en devenant maréchal-protecteur, pour défendre l'Alkenastre contre les géants belliqueux et les horribles mutations des Désolations de Mana. Elle a surmonté une longue série de défis insensés que son père a mis sur son chemin pour qu'elle puisse rejoindre le service. Quand une tempête de magie sauvage envoya la dévouée maréchal-protecteur vers la terre lointaine d'Avistan, Lirianne se trouvait dans une aventure digne des récits qui ont bercé son enfance. Elle s'efforce maintenant de trouver un équilibre entre l'émerveillement enfantin qu'elle a retrouvé et son attrait d'adulte pour la justice, tout en confrontant sa moitié elfique, qu'elle a longtemps ignorée.



“Je serai obligée si tu démissionnais, mon ami. J'ai pas l'estomac pour tuer aussi tôt.”

PISTOLIER (NIVEAU 4)

Lirianne a jeté son dévolu sur une vie d'aventure et fait face aux problèmes que le monde jette sur elle avec ses deux fûts flamboyants.

LIRIANNE

Demi-elfe (f) pistoler 4 (Art de la Guerre)
Humanoïde (elfe, humain) de taille M, CB
Init +5; Sens vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 19, contact 15, pris au dépourvu 15 (+4 armure, +1 parade, +3 Dex, +1 esquive)

pv 40 (4d10+12)

Vig +6, Réf +7, Vol +4 ; +2 vs enchantement

Immunités sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée longue, +5 (1d8+1/19-20)

Distance pistolet de maître, +9 (1d8/x4)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 11

BBA +4; BMO +5; DMD 20

Dons Arme de prédilection (pistolet)*, Création d'armes à feu*, Talent (Perception)*, Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences Artisanat (alchimie) +7, Connaissance (ingénierie) +7, Escamotage +10, Intimidation +7, Perception +8

Traits réflexes elfiques*, tueur

Langues Commun, Elfique

Particularités armurier, audace (3), dérobadie +1*, exploits (bout portant, coup de crosse, esquive du pistoler, initiative du pistoler, nettoyage rapide, tir utilitaire), sang elfique*,

Équipement de combat huile de silence, potion de grâce féline, potion de soins légers, feu grégeois ; Autre Équipement armure de cuir cloutée +1, épée longue, pistolets de maître (2) et 30 balles, anneau de protection +1, balles en adamantium (5), sac à dos, dague, trousse d'armurier, corde en chanvre (15 m), cartouche alchimiques en papier (15), corne à poudre et 10 doses de poudre noire, balles en argent (10), bâton éclairant (2), outre, 29 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Lirianne.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Audace Lirianne commence chaque journée avec 3 points d'audace.

L'audace augmente et décroît dans la journée, sans jamais dépasser ce maximum. Lirianne peut dépasser l'audace pour accomplir des exploits (cf. plus bas), et regagne 1 point d'audace chaque fois qu'elle confirme un coup critique, ou qu'elle met hors de combat une créature, avec une arme à feu.

Exploits Lirianne peut dépense ses points d'audace pour accomplir un des exploits suivant :

Bout portant: Lirianne peut faire une attaque de contact au lieu d'une attaque normale quand elle tire sur une cible située au-delà du

premier facteur de portée de son arme à feu pour 1 point d'audace par facteur de portée au-delà du premier. Lirianne subit toujours un malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur de portée au-delà du premier.

Coup de crosse : Lirianne peut, par une action simple et en dépensant 1 point d'audace, faire une attaque surprise au corps à corps avec la crosse de son arme à feu (+7 [1d6]). Si l'attaque réussit, elle peut faire un test de manœuvre offensive pour faire tomber son adversaire.

Esquive du pistoler : Lirianne peut dépenser 1 point d'audace pour éviter une attaque à distance en se déplaçant d'1 case par une action immédiate, ce qui lui octroie un bonus de +2 à la CA contre l'attaque. Ce n'est pas un pas de placement, et provoque donc des attaques d'opportunités. Alternativement, elle peut se jeter à terre, gagnant un bonus de +4, à la CA contre l'attaque.

Initiative du pistoler : tant qu'il lui reste 1 point d'audace, Lirianne gagne un bonus de +2 à ses jets d'initiative.

Nettoyage rapide : tant que Lirianne a 1 point d'audace, elle peut, par une action simple, débarrasser une arme à feu de la condition brisée si elle est due à un long feu. Si elle dépense 1 point d'audace, elle le fait en une action de mouvement.

Tir utilitaire : tant qu'il lui reste 1 point d'audace, Lirianne peut réaliser un certain nombre de tirs utilitaires (décrit page 15 de l'Art de la guerre). Chaque tir utilitaire s'applique à une unique attaque qui s'effectue avec une arme à feu. Lirianne doit préciser le type de tir qu'elle utilise avant de tirer.

Pistolet Les attaques au pistolet de Lirianne se font contre la CA de contact tant que la cible se trouve à 4 cases, et ont une portée maximum de 20 cases. Le pistolet n'a qu'une balle à la fois, et le recharger est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Sur un 1 naturel au jet d'attaque, l'arme fait long feu et devient brisée. Tant qu'elle est brisée, elle souffre des malus normaux des armes brisées, et fait long feu sur 1-5. Si le pistolet brisé refait long feu, il explose, se détruisant et créant une explosion d'1 case à partir d'un des angles de la case occupée par Lirianne, infligeant des dégâts à toutes les créatures (incluant Lirianne) comme s'il avait été blessé par l'arme – un jet de Réflexes DD12 divise les dégâts par deux.

Tir à bout portant Lirianne gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque sa cible est à moins de 6 cases.

Tir de précision Lirianne peut tirer en mêlée sans prendre en compte le malus normal de -4 au jet d'attaque

Tueur Lorsque Lirianne porte un coup critique, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+2 avec l'épée longue, +4 avec le pistolet). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Lirianne a toujours rêvé de vivre les aventures qu'elle lisait dans les contes de fées et autres romans à quatre sous. Quand une tempête de magie sauvage envoya la dévouée maréchal-protecteur



d'Alkenstar vers la terre lointaine d'Avistan, Lirianne se trouvait dans une telle aventure. Elle s'efforce maintenant de trouver un équilibre entre l'émerveillement enfantin qu'elle a retrouvé et son attrait d'adulte pour la justice, tout en confrontant sa moitié elfique, qu'elle a longtemps ignorée.

“Je serai obligée si tu démissionnais, mon ami. J'ai pas l'estomac pour tuer aussi tôt.”

PISTOLIER (NIVEAU 7)

Lirianne a jeté son dévolu sur une vie d'aventure et fait face aux problèmes que le monde jette sur elle avec ses deux fûts flamboyants.

LIRIANNE

Demi-elfe (f) pistolier 7 (Art de la Guerre)
Humanoïde (elfe, humain) de taille M, CB
Init +6; Sens vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 22, contact 17, pris au dépourvu 16 (+5 armure, +1 parade, +4 Dex, +2 esquive)

pv 67 (7d10+21)

Vig +8, Réf +10, Vol +6 ; +2 vs enchantement

Immunités sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée longue, +8/+3 (1d8+1/19-20)

Distance pistolet fiable +2, +14 (1d8+5/x4) ; pistolet de maître, +8 (1d6+4/x4)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 18, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 11

BBA +7; BMO +8; DMD 25

Dons Audace supplémentaire*, Arme de prédilection (pistolet)*, Création d'armes à feu*, Rechargement rapide*, Talent (Perception)*, Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences Artisanat (alchimie) +10, Connaissance (ingénierie) +10, Escamotage +14, Intimidation +10, Perception +8

Traits réflexes elfiques*, tueur

Langues Commun, Elfique

Particularités armurier, audace (5), dérobadie +2*, entraînement aux armes à feu (pistolets +4)*, exploits (bout portant, cibler, coup de crosse, esquive du pistolet, initiative du pistolier, nettoyage rapide, tir dérouterant, tir mortel, tir utilitaire), sang elfique*,

Équipement de combat *potion de Sagesse du hiboux*, *potion de soins importants* (2), *huile de silence*, feu grégeois ; **Autre Équipement** *armure de cuir cloutée* +2, *épée longue*, *pistolet fiable* +2, pistolet de maître et 30 balles, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, balles en adamantium (5), sac à dos, *ceinturon de dextérité du chat* +2, dague, trousse d'armurier, corde en chanvre (15 m), cartouche alchimiques en papier (15), corne à poudre et 10 doses de poudre noire, balles en argent (5), bâton éclairant (2), outre, 79 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Lirianne.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Audace Lirianne commence chaque journée avec 5 points d'audace.

L'audace augmente et décroît dans la journée, sans jamais dépasser ce maximum. Lirianne peut dépasser l'audace pour accomplir des exploits (cf. plus bas), et regagne 1 point d'audace chaque fois qu'elle confirme un coup critique, ou qu'elle met hors de combat une créature, avec une arme à feu.

Exploits Lirianne peut dépense ses points d'audace pour accomplir un des exploits suivant :

Bout portant : Lirianne peut faire une attaque de contact au lieu d'une attaque normale quand elle tire sur une cible située au-delà du premier facteur de portée de son arme à feu pour 1 point d'audace par facteur de portée au-delà du premier. Lirianne subit toujours un malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur de portée au-delà du premier.

Cibler : par une action complexe qui coûte 1 point d'audace, Lirianne peut faire une unique attaque avec son arme à feu en visant une partie précise de sa cible, gagnant un effet spécial dépendant de la partie visée (cf. Art de la Guerre p16). Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont aussi contre cet exploit.

Coup de crosse : Lirianne peut, par une action simple et en dépensant 1 point d'audace, faire une attaque surprise au corps à corps avec la crosse de son arme à feu (+7 [1d6]). Si l'attaque réussit, elle peut faire un test de manœuvre offensive pour faire tomber son adversaire.

Esquive du pistolier : Lirianne peut dépenser 1 point d'audace pour éviter une attaque à distance en se déplaçant d'1 case par une action immédiate, ce qui lui octroie un bonus de +2 à la CA contre l'attaque. Ce n'est pas un pas de placement, et provoque donc des attaques d'opportunités. Alternativement, elle peut se jeter à terre, gagnant un bonus de +4 à la CA contre l'attaque.

Initiative du pistolier : tant qu'il lui reste 1 point d'audace, Lirianne gagne un bonus de +2 à ses jets d'initiative.

Nettoyage rapide : tant que Lirianne a 1 point d'audace, elle peut, par une action simple, débarrasser une arme à feu de la condition brisée si elle est due à un long feu. Si elle dépense 1 point d'audace, elle le fait en une action de mouvement.

Tir dérouterant : tant qu'elle a 1 point d'audace, Lirianne peut utiliser une action simple pour rater volontairement une créature qu'elle est à même de toucher avec son arme à feu. Sa cible est alors prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Tir mortel : par une action complexe qui coûte 1 point d'audace, Lirianne peut effectuer une unique attaque à une cible, faisant 2 jets d'attaque à +14/+8. Si l'un des deux jets touche la cible, l'attaque de Lirianne touche la cible normalement. Pour chaque jet supplémentaire qui touche la cible, les dégâts du tir augmentent de 1d8. Si l'une des attaques et un coup critique, elle le confirme avec un bonus de seulement +8. Si les deux attaques sont des coups critiques, elle le confirme avec un bonus de +9. Lirianne ne fait long feu que si les deux jets font longs feus.

Tir utilitaire : tant qu'il lui reste 1 point d'audace, Lirianne peut réaliser un certain nombre de tir utilitaire (décrit page 15 de l'Art de la guerre). Chaque tir utilitaire s'applique à une unique attaque qui s'effectue avec une arme à feu. Lirianne doit préciser le type de tir qu'elle utilise avant de tirer.

Pistolet Les attaques au pistolet de Lirianne se font contre la CA de



contact tant que la cible se trouve à 4 cases, et ont une portée maximum de 20 cases. Le pistolet n'a qu'une balle à la fois, et le recharger est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Sur un 1 naturel au jet d'attaque, l'arme fait long feu et devient brisée. Tant qu'elle est brisée, elle souffre des malus normaux des armes brisées, et fait long feu sur 1-3. Si le pistolet brisé refait long feu, il explose, se détruisant et créant une explosion d'1 case à partir d'un des angles de la case occupée par Lirianne, infligeant des dégâts à toutes les créatures (incluant Lirianne) comme s'il avait été blessé par l'arme – un jet de Réflexes DD12 divise les dégâts par deux. Son pistolet fiable ne peut pas faire long feu à moins d'être brisé d'une quelconque manière, auquel cas il fait long feu sur 1-2.

Tir à bout portant Lirianne gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque sa cible est à moins de 6 cases.

Tir de précision Lirianne peut tirer en mêlée sans prendre en compte le malus normal de -4 au jet d'attaque

Tueur Lorsque Lirianne porte un coup critique, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+2 avec l'épée longue, +4 avec le pistolet). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

“Je serai obligée si tu démissionnais, mon ami. J'ai pas l'estomac pour tuer aussi tôt.”