

NOM :
PSEUDO :
PROFESSION :
JOUEUR :



DESCRIPTION
AGE TAILLE POIDS
SEXE YEUX CHEVEUX

ORIGINE :

TRAITS		CARAC DÉRIVÉES		RANG
ATTRIBUTS		BASE	MOD	PRIMES
AGILITÉ	D	ALLURE		
ÂME	D	CHARISME		TON PIRE CAUCHEMAR
FORCE	D	PARADE		
INTELLECT	D	RESISTANCE		
VIGUEUR	D	TREMPE		
		POINTS DE POUVOIR		

COMPÉTENCES		COMPÉTENCES D'ARCANES		EQUIPEMENTS
COMBAT (AGILITÉ)	D	MÉDECINE TRIBALE (ÂME)	D	
CONDUITE (AGILITÉ)	D	FOI (ÂME)	D	
CONNAISSANCE (INTELLECT)		MAGIE (INTELLECT)	D	
:	D	SCIENCES ÉTRANGES (INTELLECT)	D	
CROCHETAGE (AGILITÉ)	D	MAÎTRISE DU CHI (ÂME)	spécial	
DISCRÉTION (AGILITÉ)	D	ATOUTS		
ÉQUITATION (AGILITÉ)	D			
ESCALADE (FORCE)	D			
INTIMIDATION (ÂME)	D			
JEU (INTELLECT)	D			
LANCER (AGILITÉ)	D			
NATATION (AGILITÉ)	D			
NAVIGATION (AGILITÉ)	D			
PERCEPTION (INTELLECT)	D			
PERSUASION (ÂME)	D			
PILOTAGE (AGILITÉ)	D			
PISTAGE (INTELLECT)	D			
RECHERCHE (INTELLECT)	D			
RÉPARATION (INTELLECT)	D			
RÉSEAUX (INTELLECT)	D			
SARCASME (INTELLECT)	D			
SOINS (INTELLECT)	D			
SURVIE (INTELLECT)	D			
TIR (AGILITÉ)	D			
TRIPES (ÂME)	D			

POUVOIRS		PP	PORTÉE	HANDICAPS	POGNON
					DOLLARS
					EFFETS/DURÉE

ARMES	PORTÉE	DÉGÂTS	CDT	MUM	PA	NOTES
DÉGÂTS	SECOUÉ	-1	-2	-3	FATIGUE	-1 -2 ÉTAT CRITIQUE

HISTORIQUE

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

SORTS DES ÉLUS POUR DEADLANDS

Malus au jet de foi : novice -2, aguerri -4, vétéran -6. Si échec = 1 niveau de fatigue.

Adaptation à l'environnement

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	Durée	1 heure /-1 heure
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	-------------------

Aspect : aucun
Effet : s'adapte à m'importe quel environnement

Ami des bêtes

rang	novice	malus	0/-2/-4	Portée	Intellect X 100 m	durée	10 minutes
------	--------	-------	---------	--------	-------------------	-------	------------

Aspect : aucun
Effet : parle et guide des animaux, malus au jet de foi 0 pour petits animaux, -2 pour les animaux moyens, -4 pour les gros animaux.

Armure

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3 /-1 par round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	-----------------

Aspect : l'attaque rate la cible
Effet : +2 en armure, +4 en cas de relance.

Augmentations / diminution des traits

rang	novice	malus	0	Portée	intellect	durée	3 /-1 par round
------	--------	-------	---	--------	-----------	-------	-----------------

Aspect : prière (bénédiction / malédiction)
Effet : augmente ou diminue un trait, jet opposition de l'âme de la cible 1 dé ou 2 dés si relance

Aveuglement

rang	novice	malus	0	Portée	12/24/48	durée	instantané
------	--------	-------	---	--------	----------	-------	------------

Aspect : lumière bénie
Effet : aveugle temporairement, cible = jet à -2 en agilité/-4 si relance, si échec = secoué et -2 à la parade le tour suivant.

Barrière

rang	aguerri	malus	0/-1 par section	Portée	intellect	durée	3 /-1 par round
------	---------	-------	------------------	--------	-----------	-------	-----------------

Aspect : mur de force
Effet : section avec une résistance de 10

Choc

rang	novice	malus	0/-2/-4	Portée	12/24/48	durée	spécial
------	--------	-------	---------	--------	----------	-------	---------

Aspect : coup de tonnerre
Effet : choc qui étourdit la cible sauf jet de vigueur réussie

Compréhension des langues

rang	novice	malus	+	Portée	toucher	durée	3/-1 par round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	----------------

Aspect : aucun
Effet : parle, lit et écrit une langue inconnue / dialecte particulier si relance

Confusion

rang	novice	malus	0	Portée	Int x2	durée	instantanée
------	--------	-------	---	--------	--------	-------	-------------

Aspect : énigme
Effet : cible = jet d'intellect -2/-4 si relance, en cas d'échec la cible est secouée.

Déflexion

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3 /-1 par round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	-----------------

Aspect : aucun
Effet : attaque sur arcaniste à -2 /-4 si relance

Déluge de coup

rang	aguerri	malus	0	Portée	cône	durée	instantané
------	---------	-------	---	--------	------	-------	------------

Aspect : l'écu prie et terre tremble
Effet : cible jet de force, si échec cible(s) projetée(s) à 2D6 cases et au sol si objet = secoué

Dissipation

rang	aguerri	malus	-1	Portée	intellect	durée	instantané
------	---------	-------	----	--------	-----------	-------	------------

Aspect : serment au nom de son dieu
Effet : dissipe un sort, jet en opposition si sort en cours de lancement, -2 si arcane différent.

Don du guerrier

rang	aguerri	malus	0	Portée	toucher	durée	3(1/round)
------	---------	-------	---	--------	---------	-------	------------

Aspect : l'écu chante un chant de guerre
Effet : gagne un atout de combat choisi par l'écu.

Exorcisme

rang	vétéran	malus	- valeur d'âme	Portée	1 mètre	durée	permanent
------	---------	-------	----------------	--------	---------	-------	-----------

Aspect : lecture de la bible pendant 8 heures
Effet : renvoi un démon ou donne le repos éternel à un déterré, jet opposé à l'âme

Frappe

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3/-1 round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	------------

Aspect : bénédiction sur arme
Effet : +2 / +4 si relance

Grande guérison

rang	vétéran	malus	0/-4	Portée	toucher	durée	instantané
------	---------	-------	------	--------	---------	-------	------------

Aspect : imposition des mains et prière
Effet : guéri une blessure vieille de + d'une heure / une blessure permanente

Guérison

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	instantané
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	------------

Aspect : imposition des mains
Effet : guéri une blessure vieille de - d'une heure

Inspiration

rang novice malus -2 Portée spéciale durée instantané
 Aspect : sermon enthousiaste style apocalyptique
 Effet : +2/+4 si relance en persuasion pour faire baisser le niveau de terreur d'un lieu

Lumière

rang novice malus 0 Portée toucher durée 1 heure / -1 heure
 Aspect : douce lumière
 Effet : éclaire sur grand gabarit

Manipulation élémentaire

rang novice malus 0 Portée Intellect X 2 durée instantanée
 Aspect : eau / air, feu pour les adeptes du vaudou
 Effet : fait apparaître 1/2 litre d'eau ou purifie 4 litres d'eau / petit courant d'air

Protection

rang novice malus 0 Portée personnelle durée concentration
 Aspect : symbole de sa foi (+2 au jet d'arcane)
 Effet : créature doit faire un jet d'âme pour attaquer l' élu

Rapidité

rang aguerri malus -2 Portée toucher durée 3/ -2 par round
 Aspect : vitesse divine
 Effet : 2 actions par round, défaussent les initiatives inférieures à 8

Sanctification

rang novice malus - 4 Portée spécial durée permanent
 Aspect : aspersion d'eau bénite et prière
 Effet : voir description

Secours

rang novice malus 0 Portée toucher durée permanent
 Aspect : réconfort
 Effet : réduit un niveau de fatigue / 2 niveau si relance

Tempête

rang novice malus -1 Portée vue durée concentration
 Aspect : affirme le pouvoir de son dieu
 Effet : crée une tornade, jet de vigueur réussit ou secoué, attaque à distance -2

Visée

rang novice malus 0 Portée toucher durée 3/-1 par round
 Aspect : aucun
 Effet : réduit de 1 les pénalités de distance / 2 si relance

Pour les élus vaudou uniquement

Malédiction

rang aguerri malus 0 Portée toucher durée permanent
 Aspect : poupée ou objet personnel de la cible
 Effet : jet de compétence/âme de la cible si réussite la cible perd un niveau de fatigue/ sauf si jet de vigueur réussie, relance annule la malédiction

Marionnette

rang vétéran malus 0 Portée intellect durée 3 (1/round)
 Aspect :poupée vaudou
 Effet : persuade ses adversaires de combattre pour lui, si jet d'arcane/ âme de la cible réussit

Maître de l'esprit

rang novice malus 0 Portée 2 km x compétence d'arcane durée 1/minute
 Aspect : transe profonde
 Effet : jet opposé arcane/âme si réussite, il entend par le biais de la victime.

Terreur

rang novice malus 0 Portée Intellect x 2 durée instantané
 Aspect : cris terrifiants des loas
 Effet : toutes les créatures situées dans un grande gabarit doivent faire un jet de tripe si relance à -2.

Vision

rang vétéran malus 0 Portée personnelle durée spécial
 Aspect : transe profonde
 Effet : l' élu(e) requière une vision du futur

Vision dans le noir

rang novice malus 0 Portée toucher durée 1 heure (1/heure)
 Aspect : aucun
 Effet : réduit de 1 les pénalités de distance / 2 si relance

zombi

rang vétéran malus 0 Portée intellect durée 1 heure + 1d6 si relance
 Aspect : aucun
 Effet : crée un ou plusieurs zombi.