



*LIVRET DU HÉROS*

*BORN ON* \_\_\_\_\_

*NAME* \_\_\_\_\_

*NICKNAME* \_\_\_\_\_



# WANTED

## DEAD OR ALIVE

### NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

### DESCRIPTION

Taille :

Poids :

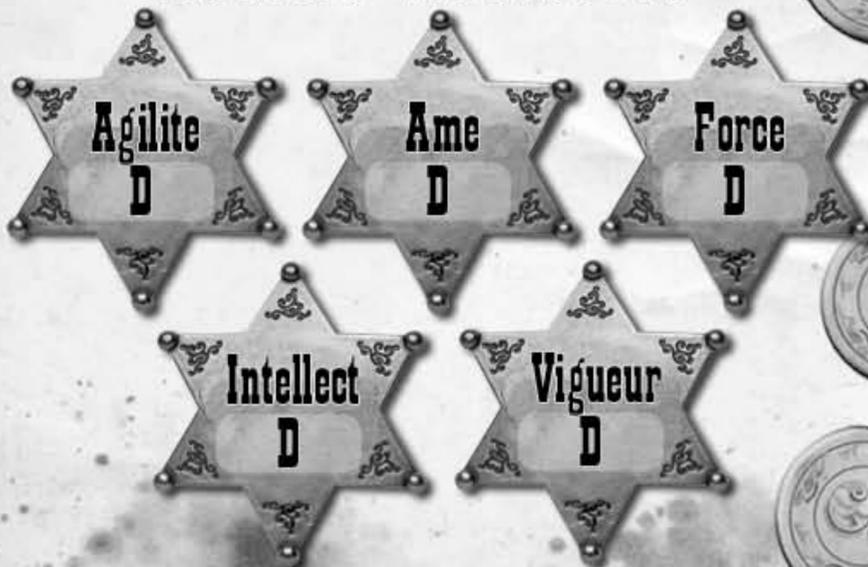
Sexe :

Age :

## REWARD \$ 1,000



## TRAITS / ATTRIBUTS



♠ **ALLURE**  
10 Base / Mod.

♥ **CHARISME**  
R Base / Mod.

♦ **PARADE**  
8 Base / Mod.

♠ **RESISTANCE**  
1 Base / Mod.

♥ **TREMPE**  
V Base / Mod.

♣ **PTS POUVOIR**  
5 Base / Mod.

### Competences

D

D

D

D

D

D

### Competences

D

D

D

D

D

D

### Competences

D

D

D

D

D

D

Rang :

Primes :

ATOUTS :

HANDICAPS :

TON PIRE CAUCHEMAR



### Dégats

### Secoue

-1

-2

-3

### Etat Critique

-2

-1

### Fatigue

ARMURES : Zone Protection

POUVOIRS : PP Portee Effets / Duree

ARMES : Portee Dégats CdT Mun. PA Notes

EQUIPEMENT :

POGNON :



Notes :

5

10

15

20

25

30

35

**NOM**

# DEAD LANDS

**OCCUPATION**



QUALITY  
SERIES  
MESSAGES

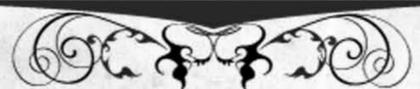
## POST CARD

STAMP HERE  
DOMESTIC  
ONE CENT  
FOREIGN  
TWO CENTS

**AMIS**

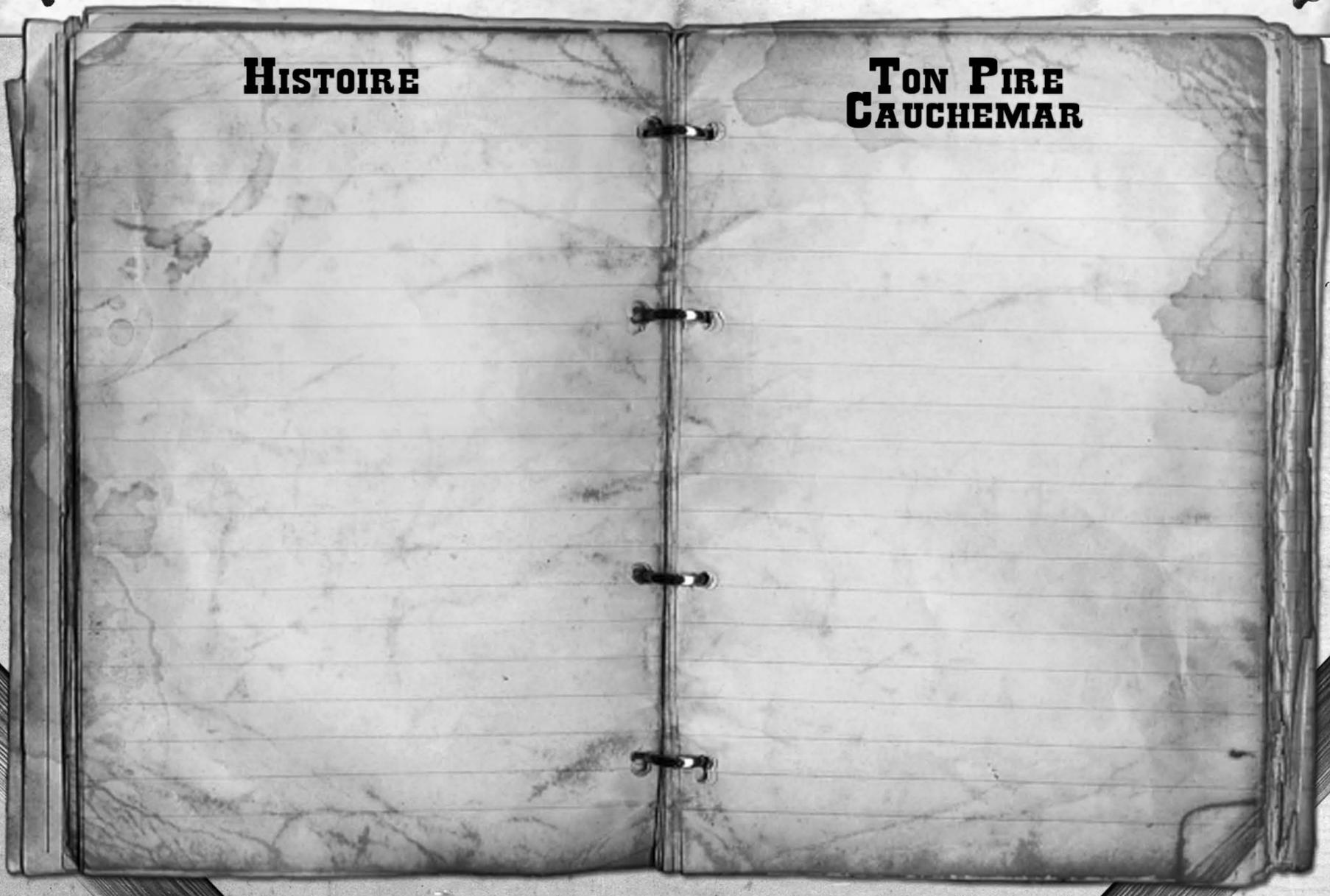
**ENNEMIS**

### DESCRIPTION



**HISTOIRE**

**TON PIRE  
CAUCHEMAR**



**NOM**



**OCCUPATION**

**OBJECTIFS**

**NOTES**

**INDICES**

**RENCONTRES**

**NOMS**

**OCCUPATION**

**LIEU**

**NOTES**

NOM



OCCUPATION

COMPAGNON - ALLIE

NOM :  
SURNOM :

TRAITS - ATTRIBUTS

AGILITE	D	ALLURE
AME	D	CHARISME
FORCE	D	PARADE
INTELLECT	D	RESISTANCE
VIGUEUR	D	TREMPE

PTS DE POUVOIR :

ATOUTS - HANDICAPS

-  
-  
-

COMPETENCES

-	D -	D
-	D -	D
-	D -	D

NOTES :

COMPAGNON - ALLIE

NOM :  
SURNOM :

TRAITS - ATTRIBUTS

AGILITE	D	ALLURE
AME	D	CHARISME
FORCE	D	PARADE
INTELLECT	D	RESISTANCE
VIGUEUR	D	TREMPE

PTS DE POUVOIR :

ATOUTS - HANDICAPS

-  
-  
-

COMPETENCES

-	D -	D
-	D -	D
-	D -	D

NOTES :

Degats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

Degats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

MONTURE

NOM :

TRAITS - ATTRIBUTS

AGILITE	D	ALLURE
AME	D	TAILLE
FORCE	D	PARADE
INTELLECT	D	RESISTANCE
VIGUEUR	D	

CAPACITES SPECIALES

-  
-  
-

ATTAQUE

-	D -	D
---	-----	---

EQUIPEMENTS :

NOTES :

MACHINE INFERNALE

**NOM**



**OCCUPATION**

**POUVOIRS**

**NOMS**

**POINTS  
DE POUVOIR**

**DUREE**

**EFFETS**

**EQUIPEMENT**

**NOMS**

**EMPLACEMENT**

**POIDS**

**EFFETS**

**VALEUR EN \$**

NOM



OCCUPATION

## TABLE DE TERREUR

1D20+

EFFET

- |       |   |
|-------|---|
| 1-4   | <b>DECHARGE D'ADRENALINE</b> : -2 AUX JETS DE TRAITS ET DE DEGATS POUR LA PROCHAINE ACTION.   |
| 5-8   | <b>SECOUE</b> : LE PERSONNAGE EST SECOUE.   |
| 9-12  | <b>PANIQUE</b> : LE PERSONNAGE SE DEPLACE DE SON ALLURE PLUS SON DE DE COURSE. IL EST EGALEMENT SECOUE.   |
| 13-16 | <b>PHOBIE MINEURE</b> : LE PERSONNAGE GAGNE LE HANDICAP PHOBIE (MINEURE).   |
| 17-18 | <b>PHOBIE MAJEURE</b> : LE PERSONNAGE GAGNE LE HANDICAP PHOBIE (MAJEURE)  |
| 19-20 | <b>MARQUE DE LA TERREUR</b> : LE PERSONNAGE EST SECOUE ET SUBIT UNE ALTERATION PHYSIQUE (-1 EN CHARISME).   |
| 21 +  | <b>ATTAQUE CARDIAQUE</b> : LE PERSONNAGE PASSE EN ETAT CRITIQUE ET DOIT REUSSIR UN TEST DE VIGUEUR A -2.<br>EN CAS DE SUCCES, IL EST SECOUE ET NE PEUT RECUPERER AVANT 1D4 ROUNDS.<br>EN CAS D'ECHEC, IL MEURT EN 2D6 ROUNDS. UN JET DE SOINS A -4 PEUT LUI SAUVER LA VIE, MAIS IL RESTE DANS UN ETAT CRITIQUE. |

- ON SOUSTRAIT LE SCORE DE TERREUR DE LA CREATURE A CE JET.  
EX: UN SCORE DE -2 EN TERREUR DEVIENT 1D20-2.

## MODIFICATEUR DE GUERISON NATURELLE

MODIF.

CIRCONSTANCES

- |    |   |
|----|---|
| -2 | <b>VOYAGE DANS DES CONDITIONS DIFFICILES</b>                                |
| -2 | <b>AUCUNE SURVEILLANCE MEDICALE</b>   |
| -2 | <b>ENVIRONNEMENT DEFAVORABLE</b> (FROID INTENSE, CHALEUR OU PLUIE BATTANTE) |
| -0 | <b>SURVEILLANCE MEDICALE</b>  |

## TABLE DES BLESSURES

BLESSURE

- |       |   |
|-------|---|
| 2D6   |   |
| 2     | <b>ENTREJAMBE</b> : STERILE   |
| 3-4   | <b>BRAS</b> : HANDICAP MANCHOT  |
| 5-9   | <b>TRIPES</b> : 1D6 : 1-2 FRACTURE : AGILITE REDUITE D'UN DE (MINIMUM D4)<br>3-4 CONTUSION : VIGUEUR REDUITE D'UN DE (MINIMUM D4)<br>5-6 DECHIRURE : FORCE REDUITE D'UN DE (MINIMUM D4)   |
| 10    | <b>JAMBE</b> : HANDICAP BOITEUX (UNIJAMBISTE SI LE PERSONNAGE EST DEJA BOITEUX)   |
| 11-12 | <b>TETE</b> : 1D6 1-2 BALAFRE : HANDICAP AFFREUX<br>3-4 BORGNE : HANDICAP BORGNE (AVEUGLE SI LE PERSONNAGE EST DEJA BORGNE)<br>5-6 CERVEAU TOUCHE : INTELLECT REDUIT D'UN DE (MINIMUM D4) |

**NOM**



**OCCUPATION**

**MAINS DE POKER**



**ET POINTS DE POUVOIR**

<b>MAINS</b>	<b>CARTES</b>	<b>EFFET</b>
<b>AS ISOLE</b>	<b>UN AS</b>	<b>1 POINT DE POUVOIR</b>
<b>PAIRE</b>	<b>DEUX CARTES DE LA MEME VALEUR</b>	<b>2 POINTS DE POUVOIR</b>
<b>PAIRE DE VALETS OU MIEUX</b>	<b>DEUX VALETS OU MIEUX</b>	<b>3 POINTS DE POUVOIR</b>
<b>DOUBLE PAIRE</b>	<b>DEUX FOIS DEUX CARTES DE MEME VALEUR</b>	<b>4 POINTS DE POUVOIR</b>
<b>BRELAN</b>	<b>TROIS CARTES DE MEME VALEUR</b>	<b>5 POINTS DE POUVOIR</b>
<b>QUINTE A LA SUITE</b>	<b>CINQ CARTES QUI SE SUIVENT</b>	<b>6 POINTS DE POUVOIR</b>
<b>COULEUR</b>	<b>CINQ CARTES DE LA MEME FAMILLE</b>	<b>LE SORT PART AVEC UNE RELANCE (SI POSSIBLE, SINON AUCUN EFFET)</b>
<b>FULL</b>	<b>TROIS CARTES D'UNE MEME VALEUR ET UNE PAIRE</b>	<b>COMME POUR UNE COULEUR, ET LA DUREE DU SORT EST DOUBLEE (SAUF POUR LES SORTS INSTANTANES)</b>
<b>CARRE</b>	<b>QUATRE CARTES DE LA MEME VALEUR</b>	<b>COMME POUR UNE COULEUR, ET LA DUREE DU SORT EST MULTIPLIEE PAR 10 (SAUF POUR LES SORTS INSTANTANES)</b>
<b>CARRE PLUS PLUS UN</b>	<b>CINQ CARTES DE LA MEME VALEUR (REQUIERT UN JOKER)</b>	<b>COMME POUR UNE COULEUR, MAIS LE HUCKSTER PEUT GRATUITEMENT INTERROMPRE ET REUTILISER SON POUVOIR A VOLONTE PENDANT 24 HEURES.</b>
<b>QUINTE A LA COULEUR</b>	<b>CINQ CARTES DE LA MEME FAMILLE QUI SE SUIVENT</b>	<b>COMME POUR LE CARRE PLUS UN, ET LE HUCKSTER TIRE UN JETON DANS LE POT.</b>

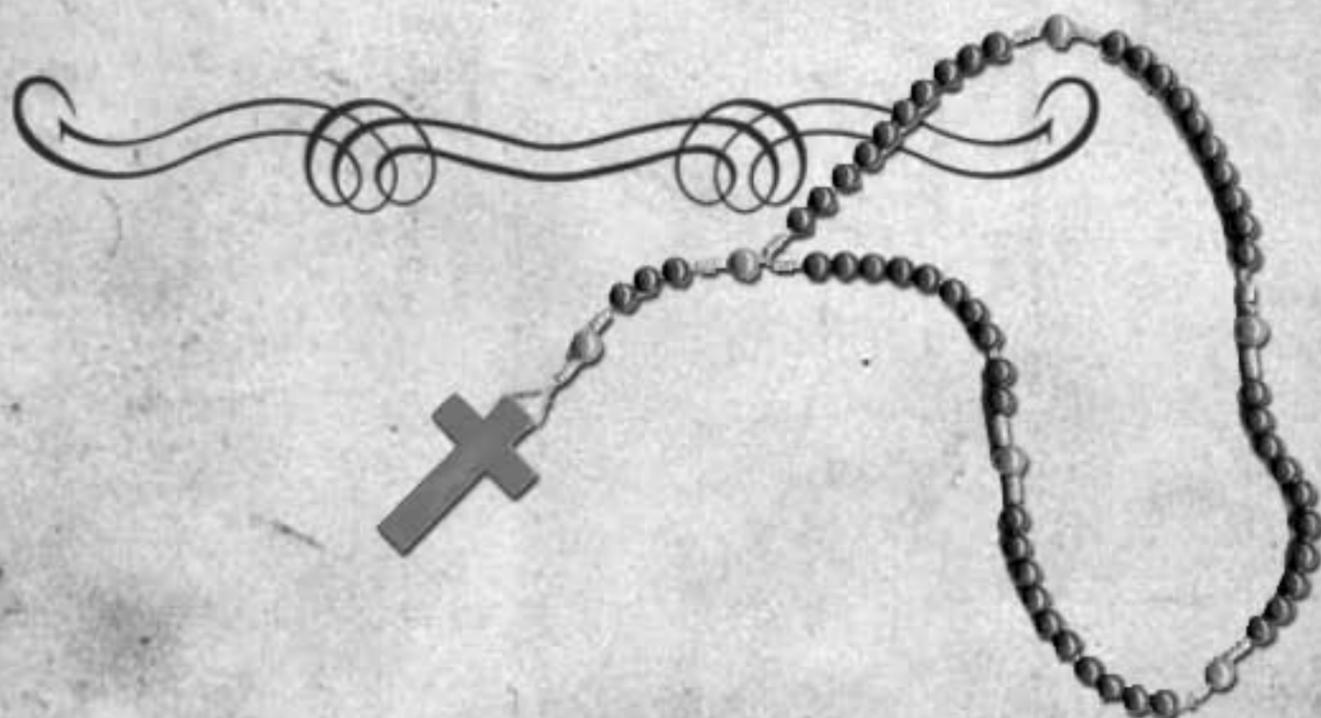




*LIVRET DU HÉROS*

*DEAD ON* \_\_\_\_\_

*EPITAPH* \_\_\_\_\_



**NOM**



**OCCUPATION**

**JOURNAL PERSONNEL**

