

DEADLANDS : LISTE COMPLÈTE DES ATOUS

Voici la liste de *tous* les Atouts des Sources Deadlands édition 1.5, aussi bien les livres de base que les *location books* ou les *archetype books*. Cette liste est (j'espère) exhaustive. Chaque Atout est détaillé de la manière suivante :

Nom : Intitulé de l'atout

Accès : Conditions spécifiques pour acheter l'atout

Coût : Prix en points de l'atout

Effet : Descriptif précis de l'atout

Source : Livre d'où est issu l'atout (« Base » désigne le Livre de base de l'édition 1.5)

Abstention

Accès : Sudiste

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque niveau permet de passer 24 heures de jeûne sans perdre de points de souffle.

Source : Back East – The South

Ambidextre

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Un personnage *ambidextre* ne souffre pas de la pénalité de -4 s'il utilise sa « mauvaise » main. Il garde cependant la pénalité de -2 s'il utilise une arme différente dans chaque main.

Source : Base

Ami haut placé

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage connaît des gens qui peuvent éventuellement lui donner un coup de main en cas de problème. La valeur définit l'influence de l'ami et sa fréquence d'intervention.

Source : Base

Arcane

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage est capable de faire appel à des puissances surnaturelles pour aider ses amis ou éliminer ses ennemis.

Source : Base

Arts martiaux

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage a appris les arts martiaux. Il inflige au corps à corps des dommages létaux, avec un bonus de 1d6 aux dégâts en plus de sa Force. En outre, il connaît des manœuvres de kung fu redoutables pour mieux écraser ses adversaires (une par point en *combat* : *arts martiaux*).

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Aux aguets

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage ajoute +2 à tous ses jets de *Perception*, *détecter*, *pister* et *scruter*.

Source : Base

A vu l'ours

Accès : Sudiste

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point ajoute +1 aux jets de *Tripes* face à quelque chose d'effrayant qui n'est pas surnaturel. Cet atout est cumulatif avec l'atout *Peur de rien*.

Source : Back East – The South

Baraqué

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le héros gagne +1 en Taille, pour comptabiliser les niveaux de dégâts.

Source : Base / The Quick & The Dead

Belle gueule

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : Un personnage ayant cet atout gagne +2 en *persuasion*, ou toute autre situation où sa belle apparence jouera en sa faveur.

Source : Base

Cavalier

Accès : Néant

Coût : 1 pour les Sudistes, 2 pour les autres personnages

Effet : Annule le malus de -2 en *tirer* quand le personnage est à cheval

Source : Back East – the South

Choisi

Accès : Lost Angel

Coût : 5

Effet : Le personnage peut obtenir une « avance » sur ses pépites à venir. Il peut prendre autant de pépites dans le pot qu'il a de points de Tripes (dans la limite de 10 pépites). À la fin du scénario, le Marshal déduit des points de prime que le joueur gagne la valeur correspondant au total des pépites tirées par anticipation pendant la partie.

Source : Lost Angels

Chual Favori

Accès : Arcane : Vaudou

Coût : 1 à 5, selon le Loa choisi

Effet : En réussissant un jet de *foi* : *vaudou* et en dépensant une pépite, le sorcier vaudou appelle son esprit fétiche. Chaque esprit a sa propre manière d'intervenir.

Source : River o' Blood

Conscience

Accès : Aptitude *foi* à 1.

Coût : 1

Effet : Chaque fois que le héros va commettre un péché, le Marshal le prévient.

Source : La Croix et le Colt

Converti

Accès : Indien

Coût : 1

Effet : L'Indien peut devenir Croyant, mais ne peut plus devenir Chamane. Il a un malus de -2 à ses interactions sociales avec ceux de sa tribu, mais le malus vis-à-vis des Visages Pâles qui seraient au courant est réduit de moitié.

Source : La Danse des Esprits

Cran

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point ajoute +1 aux jets d'étourdissement et d'encaissement en combat.

Source : Base / The Quick & The Dead

Digestion efficace

Accès : Canadien

Coût : 1

Effet : En dehors des poisons mortels, le personnage peut avaler n'importe quoi sans souffrir de la moindre petite lourdeur d'estomac, même si le goût n'est pas forcément plus agréable.

Source : The Great Weird North

Don des langues

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : Au terme de quelques minutes de conversation, un personnage comprend une langue qui lui est complètement inconnue comme s'il l'avait acquise au niveau 1.

Source : Base

Dur à cuire

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Réduit d'1 niveau les pénalités de blessures.

Source : Base

Elève doué

Accès : Arcane : Magie du Sang

Coût : 2

Effet : À la création de personnage, un héros avec cet Atout peut acheter jusqu'à trois sorts de départ supplémentaires, au prix de 2 points d'aptitude chacun.

Source : Black Circle – Unholy Alliance

Élevé par les Indiens

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Un personnage non-Indien fait maintenant partie d'une tribu, et peut même y être chamane. Dans la société des Visages Pâles, il ne se fera pas remarquer s'il est habillé à la mode. En revanche, si son appartenance à une tribu est connue des Blancs, il risque de s'attirer les foudres des intolérants.

Source : La Danse des Esprits

Enfant de la Nature

Accès : Canadien

Coût : 3

Effet : +2 à tous les jets impliquant le déplacement à travers la forêt (courir, éviter les branches, nager dans une rivière...)

Source : The Great Weird North

Esprit protecteur

Accès : Arcane : chamane

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point investi dans cet Atout permet de conserver en réserve un point d'Apaisement qui pourra servir à exaucer une faveur.

Source : La Danse des Esprits

Esprit vif

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Lorsque le personnage doit effectuer un jet de *Perception* pour éviter d'être surpris, le Seuil de Difficulté ne peut jamais être supérieur à 5. Même s'il a raté son jet, il tire tout de même une carte pour le round durant lequel il est censé être surpris.

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Estomac d'acier

Accès : Lost Angel

Coût : 4

Effet : Tout résultat sur la table des séquelles de Terreur inférieur ou égal à « Mou du genou » (soit jusqu'à 15 points) est purement et simplement ignoré.

Source : Lost Angels

Estomac solide

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : Si le personnage rate un jet de *tripes* à cause de la vue de sang ou d'un corps mort (mais pas mort-vivant), il peut ignorer tout résultat qui lui occasionnerait une perte de souffle ou une obligation de fuite. Toute autre pénalité reste appliquée.

Source : The Agency – Men In Black dusters

Faire-valoir

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Un personnage ayant cet Atout a un fidèle compagnon qui le suit partout. Cela nécessite la création d'un personnage supplémentaire qui sera moins fort que le héros, et qui restera sous le contrôle du marshal. Les deux personnages ont automatiquement le handicap *Loyal* l'un envers l'autre, sans que cela ne leur rapporte de points supplémentaires

Source : Base / The Quick & The Dead

Fais pas chier

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Additionner Xd4 aux dommages au corps à corps du personnage, X étant la valeur de sa plus haute pénalité de blessure (sans compter les Atouts qui permettraient d'ignorer ces modificateurs, comme *Dur à cuire*).

Source : Base / Le Grand Labyrinthe

Familier

Accès : Huckster

Coût : 5

Effet : Un petit animal (chat, chien, corbeau) a un lien avec le Huckster. L'Astuce et la Connaissance augmentent par rapport à l'archétype normal jusqu'à atteindre un niveau de moins que ceux du Huckster, l'animal comprend les mêmes langues et sait même lire. Tant que le familier est à 10 mètres du Huckster, ils peuvent communiquer télépathiquement, au-delà il ne pourra que transmettre que des émotions vagues. Le Huckster gagne également +1 à ses jets de *Sorcellerie* tant que le familier est dans les 10 mètres.

Source : le Livre des Hucksters

Frère de Sang

Accès : Canadien

Coût : 2

Effet : Le personnage est accepté dans une tribu, apprécié par les alliés de celle-ci, et poursuivi par les mêmes ennemis.

Source : The Great Weird North

Fuero

Accès : Mexicain, militaire ou homme d'église

Coût : 3

Effet : Le personnage ne peut être jugé que par un tribunal de son corps de métier.

Source : South o'the Border

Grade militaire

Accès : Faire partie de l'armée, et donc prendre le Handicap *Obligation* : *armée* sans que cela ne rapporte de points supplémentaires.

Coût : 1 (Caporal), 2 (Sergent), 3 (Capitaine), 4 (Colonel), 5 (Général)

Effet : Plus le capital de points est important, plus le grade du personnage sera élevé.

Source : Base / Au nom de la Loi

Homme de loi

Accès : *Obligation* ou *Serment* envers la Loi de son pays.

Coût : 1 (adjoint) / 3 (shérif) / 5 (Texas ranger ou Marshal fédéral)

Effet : Le héros gagne une autorité légitime qui s'étend plus ou moins loin selon son rang.

Source : Base / Au nom de la Loi

Heyoka

Accès : Indien

Coût : 3

Effet : Le personnage se comporte de façon à se moquer perpétuellement de lui-même pour tout relativiser. Il marche à reculons, inverse « au revoir » et « bonjour », se sèche avant de se laver... Tant qu'il se conduit ainsi, le type de dé d'Âme du héros est augmenté d'un cran (si son type de dé d'Âme est déjà à d12, il passe à d12 +2). S'il cesse de se conduire en Heyoka trop longtemps, il devra réussir un jet de *foi* à 7 ou perdre l'avantage d'Âme de cet Atout, jusqu'à ce qu'il s'applique de nouveau à être contradictoire dans ses actes.

Source : La Danse des Esprits

Humour noir

Accès : Sudiste

Coût : 2

Effet : Un personnage avec cet atout qui viendrait de rater un jet de Tripes peut immédiatement tenter un second jet en utilisant son aptitude de *ridiculiser*, avec le même seuil de difficulté. Le jet aura un modificateur selon la qualité de la vanne lancée par le joueur. Si la vanne était particulièrement bien sentie (et que les joueurs sont obligés de faire une pause pour reprendre leur souffle), le résultat peut remplacer aussi le jet de Tripes des alliés qui peuvent l'entendre.

Source : Back East – The South

Hurlement rebelle

Accès : Sudiste

Coût : 2

Effet : Une fois par scène, le personnage peut pousser un grand cri, et gagner un bonus de +2 à ses jets de Tripes pour le reste du round. S'il prend quelqu'un par surprise, le seuil de difficulté de *Perception* de sa victime sera de 9 au lieu de 5.

Source : Back East – The South

Illumination

Accès : Arts Martiaux

Coût : 3

Effet : Le karatéka peut acheter et utiliser des pouvoirs ki en utilisant l'aptitude *ki*.

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Inodore

Accès : Canadien

Coût : 3

Effet : +2 à tous les jets de *dressage*, et les animaux qui montent la garde ne repère jamais le personnage quand il essaie de les éviter.

Source : The Great Weird North

Johnny deux-flingues

Accès : Ambidextre

Coût : 3/5

Effet : Le malus de -2 infligé lorsqu'on utilise une arme dans chaque main tombe à -1 avec un Atout à 3 points, et disparaît complètement avec un Atout à 5 points.

Source : Au nom de la Loi

« La voix »

Accès : Néant

Coût : 1 par voix

Effet : Une voix « apaisante » donne +2 en *persuasion*, une voix « moqueuse » donne +2 en *ridiculiser* et une voix « effrayante » donne +2 en *intimider*.

Source : Base

Lost Angel

Accès : Californien

Coût : 0

Effet : Le personnage est un habitant de Lost Angels, une des pires villes du continent. Il peut acheter des Atouts et Handicaps réservés aux habitants de la capitale du Grand Labyrinthe.

Source : Lost Angels

Mestizo

Accès : Californien

Coût : 0

Effet : Le personnage est un Mestizo, moitié indigène, moitié Espagnol. Il peut acheter des Atouts et Handicaps liés à cette ethnie. Il ne peut prendre le Handicap « Expatrié », sauf s'il quitte Lost Angels.

Source : Lost Angels

Mécano

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : Un personnage avec cet Atout gagne un bonus de +2 aux jets pour comprendre ou réparer une machine, en particulier *Bidouiller* et *Science Folle*.

Source : Base

Mœurs locales

Accès : Néant

Coût : 1 pour une culture proche, 2 pour une culture totalement étrangère.

Effet : Le personnage connaît les différents us et coutumes d'une culture donnée en dehors de la sienne. Exemple de culture proche : Protestants vis-à-vis des Mormons. Exemple de culture différente : Visages pâles vis-à-vis des Chinois ou des Indiens.

Source : Base

Money, money

Accès : Néant

Coût : 1 (250 / 100), 2 (500 / 500), 3 (1000 / 2000), 4 (2000 / 5000), 5 (5000 / 10 000)

Effet : Le personnage détient des fonds supplémentaires. Le premier nombre définit le cash de départ d'un personnage avec cet Atout, le deuxième nombre ce qu'il a en réserve à la banque.

Source : Base

Né à cheval

Accès : Indien

Coût : 2

Effet : Annule le malus de -2 lorsque le héros se bat à cheval.

Source : La Danse des Esprits

Né de bon augure

Accès : Aztèque

Coût : 5

Effet : Le personnage ne se plante que si 75% de ses dés ou plus (arrondis à l'unité inférieure, comme toujours) tombent sur 1. De plus, le personnage tire immédiatement une pépite chaque fois qu'il obtient 5 degrés ou plus sur un jet de Trait ou d'Aptitude.

Source : South o'the Border

Patte de velours

Accès : Canadien, ne pas avoir l'Atout « Baraqué ».

Coût : 2

Effet : +2 aux jets d'*Agilité* quand il s'agit de traverser la glace ou la neige, et +1 à tous les jets de *furtivité* sur ces surfaces.

Source : The Great Weird North

Nerfs d'acier

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : Un personnage ayant cet Atout qui rate un jet de *tripes* et qui est normalement contraint de fuir peut continuer à rester pour se battre, tout en gardant les autres pénalités.

Source : Base / The Quick & The Dead

Œil de lynx

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : +2 à tous les jets de *Perception* pour repérer les choses à distance.

Source : Base / The Quick & The Dead

Oreille fine

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : +2 à tous les jets de *Perception* impliquant l'audition.

Source : Base

Petit prodige

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : L'apprentissage d'un sort se fait seulement avec la moitié du temps requis, et il faut seulement réussir un jet d'*universalis : occultisme* à 3 pour réduire le temps d'apprentissage. En outre, la création d'un nouveau sort est facilitée, et les jets de dés nécessaires auront un Seuil de Difficulté de 5 seulement.

Source : Le Livre des Hucksters

Peur de rien

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : +2 à tous les jets de *tripes*.

Source : Base

Pied de cavalerie

Accès : Sudiste

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point donne un bonus de +1 à tous les jets de *Vigueur* fait pour marcher sur des distances très longues.

Source : Back East – The South

Pied léger

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point investi rajoute 1 à l'Allure d'un personnage (qui correspond normalement au type de dé de son *Agilité*).

Source : Base / The Quick & The Dead

Possessions

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Selon le nombre de points investis, le héros peut avoir un objet, du cheval rapide (1) à un train (5) en passant par une Gatling gun (3).

Source : Base

Possessions : Livres d'arcane

Accès : Néant

Coût : 1 (un livre mineur), 2 (deux livres mineurs), 3 (un livre majeur ou trois livres mineurs)

Effet : Le personnage possède un ou plusieurs livres de la magie Whateley, avec des sortilèges plus ou moins clairement rédigés (mais toujours en gallois).

Source : Black Circle – unholy alliance

Regard d'acier

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : +2 aux jets d'*Intimider* si le personnage est suffisamment près pour que sa cible puisse voir ses yeux.

Source : Base

Renommée

Accès : Néant

Coût : 1 (bien connu dans une ville), 3 (connu dans une région), 5 (héros national)

Effet : Le personnage a une bonne réputation. On peut le reconnaître avec un jet d'aptitude à 5, voire à 3 dans les lieux proches de l'endroit où il est établi.

Source : Base

Saint office

Accès : Néant

Coût : 1 (prêtre), 2 (évêque), 4 (archevêque)

Effet : Le personnage tient une place plus ou moins élevée dans la hiérarchie de son ordre.

Source : La Croix et le Colt

Saint Patron

Accès : Aptitude *Foi* : *Anahuac*

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point investi dans cet Atout permet de conserver en réserve un point d'Apaisement qui pourra servir à exaucer une faveur.

Source : Lost Angels

Sang Whateley

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le sang des Whateley coule dans les veines du personnage. Cela lui donne des yeux verts. Il peut utiliser des Pépites pour utiliser des pouvoirs du Sang (mais cela le corrompt peu à peu), et peut également acheter l'Atout Arcane : Magicien de Sang Whateley.

Source : Black Circle – Unholy Alliance

Sens de l'orientation

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : Avec un jet de *Perception* à 5, le héros saura trouver le nord. Avec un jet d'*Astuce* à 9, il peut aussi déterminer l'heure qu'il est.

Source : Base

Solide comme un roc

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque niveau acheté ajoute 2 points de Souffle

Source : Base

Sommeil léger

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : +2 aux jets de *Perception* pour se réveiller rapidement.

Source : Base

Tête froide

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Au début d'un round, le personnage peut jeter sa plus mauvaise carte et en tirer une autre, sauf s'il a tiré le Joker Noir sur son premier tirage.

Source : Base, The Quick & The Dead

Veinard

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Le personnage tire une pépite supplémentaire en début de partie. Elle ne pourra pas être convertie en points de prime à la fin de l'aventure.

Source : Base

Vertueux

Accès : Croyant

Coût : 3

Effet : Dans le cas où le Croyant doit faire un jet sur la table des péchés pour une faute qu'il a commis « pour la bonne cause » (en combattant le Mal), il effectuera son jet de *foi* avec un type de dé d'un cran plus élevé (+2 au jet si son type de dé d'Âme est déjà d12).

Source : Lost Angels

Vétéran du *Weird West*

Accès : Néant

Coût : 0

Effet : Le personnage gagne quinze points de personnage supplémentaire, mais doit tirer une carte pour déterminer un incident qui a pu lui arriver pendant ses aventures.

Source : Base – the Quick & The Dead

Vieux de la vieille

Accès : Huckster avec *universalis* : *occultisme* à 4.

Coût : 3

Effet : Chaque fois que le Huckster ayant cet atout tire ses cartes pour lancer un sort, il peut les tirer une par une, et s'arrêter dès qu'il a une main suffisante pour ce qu'il veut faire, et limiter ainsi les risques de tirer le Joker Noir.

Source : Le Livre des Hucksters

Visage inscrutable

Accès : Indien

Coût : 3

Effet : Tous les jets d'aptitudes de type social faites à l'encontre du personnage sont faits avec un type de dé d'un niveau inférieur à leur type normal.

Source : La Danse des Esprits

Visage pâle :

Accès : Indien

Coût : 1

Effet : Bien qu'il ait des parents Indiens, le personnage ressemble à un Visage Pâle. Dans sa tribu, ça ne gêne personne, et s'il s'habille comme un Visage Pâle, les citoyens des villes américaines s'y laisseront prendre.

Source : La Danse des Esprits