

DOMINION-EXPRESS

UNE AIDE DE JEU DEADLANDS DE KRAPO

AU DEBUT DE CHAQUE PARTIE :

- Tu tires une Pépite supplémentaire par Déterré que comprend le Gang.
- Le Déterré et le manitou effectuent un jet d'Âme. Chacun ajoute son score de Dominion actuel au résultat obtenu.
- Celui qui l'emporte gagne 1 point de Dominion par Succès et par degré de réussite. L'autre en perd autant, et les scores de dominion respectifs sont aussitôt modifiés.

EN COURS DE JEU :

- Quand tu veux que le manitou prenne le contrôle, tu dois dépenser une Pépite.
- Une fois cela fait, tu joue l'Âme du manitou contre un SD de 5 plus le nombre de points de Dominion du Déterré.
- Si tu le réussis, le temps pendant lequel le manitou reste aux commandes dépend de la couleur de la Pépite que tu as dépensée.
- D'autres Pépites peuvent être dépensées afin de rallonger la durée de la domination du Manitou (du moins tant qu'il t'en reste).

PERTE DE CONTROLE

PEPITE	DUREE
Blanche	1 minute
Rouge	10 minutes
Bleue	1 heure

SE PLANTER À UN TEST DE DOMINION :

En plus d'une probable perte de points de Dominion, le déterré vient de donner vie à une abominable créature issue de ses pires cauchemars : un Noctambule.

Apparition

Le Noctambule apparaît peu après que le Déterré se soit endormi suite à son test d'Âme planté et survit jusqu'au lever du soleil. Les Noctambules se forment toujours dans un endroit sombre et à l'écart du moindre témoin.

Apparence

Les Noctambules prennent une forme solide et une attitude inspirées des pires cauchemars du Déterré.

Attaques

La forme des attaques portées par un Noctambule est toujours compatible avec son déguisement.

Les dégâts qu'il inflige sont **égaux au score d'Âme** du personnage responsable de sa naissance. Mais contrairement à ce qui se produit pour les dégâts causés par la Force, tous les dès lancés s'additionnent et on prend en compte les cartons, comme pour les dégâts générés par un pistolet.

Comme le Noctambule délivre des dégâts psychiques, aucune armure ne permet d'y résister et les Déterrés comme les autres morts-vivants sont affectés normalement. Autrement dit, si le Noctambule inflige une blessure définitive dans les tripes au Déterré, il le tue aussi sûrement que s'il venait de lui faire exploser la tête.

Comment tuer un noctambule ?

Si le déguisement du Noctambule est immunisé à certains types d'attaques, le bestiau l'est également.

Même quand l'attaque peut affecter la créature, elle ne délivre pas ses dégâts normaux. Au lieu de cela, **les dégâts infligés au Noctambule par le personnage sont égaux au score de foi de ce dernier.**

Quand le Noctambule est tué, il se désagrège pour ne plus laisser qu'un petit tas de matière friable comme on en a parfois au coin de l'oeil lorsqu'on se réveille. Un mortel sur qui l'on jette une poignée de ce résidu doit réussir un jet de Vigueur Incroyable (11) s'il ne veut pas s'endormir sur l'heure.

L'ultime essence

Un Déterré parvenant à absorber l'Ultime Essence d'un Noctambule peut ajouter +1 à ses tests de Dominion. Mais une fois qu'il a porté le coup de grâce à trois de ces créatures, il ne peut plus bénéficier des avantages que peut lui apporter leur Ultime Essence (le bonus maximum est donc limité à +3).