

# Compétences et atouts

## Compétences :

Combat	(agilité)	Perception	(intelligence)
Conduite	(agilité)	Persuasion	(âme)
Connaissance	(intelligence)	Pilotage	(agilité)
Crochetage	(agilité)	Pistage	(intelligence)
Discrétion	(agilité)	Recherche	(intelligence)
Equitation	(agilité)	Réparation	(intelligence)
Escalade	(force)	Réseaux	(intelligence)
Intimidation	(âme)	Sarcasme	(intelligence)
Jeu	(intelligence)	Soins	(intelligence)
Lancer	(agilité)	Survie	(intelligence)
Natation	(agilité)	Tir	(agilité)
Navigation	(agilité)	Tripes	(âme)

## Compétences d'arcans

Médecine tribale	(âme)	Magie	(intelligence)
Foi	(âme)	Sciences étranges	(intelligence)

## Récupération des points de pouvoirs (pp)

Shaman : 2 PP/h

Sciences étranges : 1 PP/h

Magie : 1PP/3h

Maîtrise du chi : 1 PP/h

Foi : NA

## Atouts

### Agent

Aguerri, intellect D8, combat D6, connaissance (loi)D4, connaissance (occultisme) D6, recherche D6, tir D6

Fait parti de l'agence

### Charlatan

Novice, intellect D6, âme D6, persuasion D8

+2 au jet de persuasion

### Cheval blanc

Légitime

Monture spéciale

### Chouchou de la chance

Joker, aguerri

Remplace un jeton

### Contact

Novice

Connais quelqu'un d'important

### Conteur

Novice, persuasion D8

+2 en persuasion quand il raconte une histoire concernant les faits d'un gang

### Cri de guerre

Novice, sudistes

Provoque un jet d'âme dans un rayon de 6 cases opposé à son jet d'intimidation

### Damné

Légitime, réputation

Deviens un déterré après sa mort.

### Donneur

Novice, jeu D6

### Duelliste

Joker, novice, tir d6.

Lors d'un duel, il pioche une carte supplémentaire par point de trempe.

### Guerrier saint/impie

Repousse le mal comme un pouvoir de rang Novice et à une portée en case égale à l'âme du personnage.

### Homme des étendues sauvages

Novice, intellect D8, vigueur D6, perception D8, survie D6, pistage D6

+2 en survie et en pistage, +2 en vigueur à la fatigue dû au froid ou à la chaleur.

**Investigateur**

Novice, intellect D8, recherche D8, réseaux D8

+2 au jet de réseaux, de recherche et perception lorsqu'il cherche des indices.

**Plus vite que son ombre**

Aguerri, tir d8

Subit un malus de -2 à ses jets de tir lorsqu'il ventile.

**Encore plus vite que son ombre**

Héroïque, tir d10, plus vite que son ombre.

Ne subit pas de malus à ses jets de tir lorsqu'il ventile

**Rapide comme l'éclair**

Légitime, vif, agilité D10

Initiative est égale au moins à 10 de la couleur

**Rechargement rapide**

Aguerri agilité D8, tir D6

Ignore les pénalités lorsqu'il recharge.

**Réputation**

Vétéran

Ajoute son charisme au jet d'intimidation.

**Riche/très riche**

Novice / novice, riche ou notable

Revenu annuel est de 75000 dollars/ 250000 dollars

**Soldat****Simple soldat**

Novice, combat D6, tir D6

Équipement + solde

**Sous officier**

Aguerri, combat D6, intimidation D6, tir D6

Équipement + solde

**Officier**

Novice, intellect D6, connaissance (stratégie) D6

Équipement +solde

**Texas ranger**

Aguerri, vigueur, D8, combat D6, équitation

D6, tir D6, réseaux D6, survie D6, pistage D6.

Membre des Texas rangers

**Vétéran de l'ouest sauvage**

Joker, novice, tripes D6, connaissance (occultisme) D6

Voir description

**Vrai dur à cuire**

Joker, novice, âme D8

+1 en trempe

**Atouts arcanistes***Husksters***Choix du donneur**

Novices, arcanes (magie) arcanes D6+

Peut défausser une carte.

**Flambeur**

Aguerri, arcanes (magie) arcanes D6+, tripes D8+

Tire une carte supplémentaire, n'utilise que 5 cartes.

**Gros flambeur**

Vétéran, flambeur

Comme flambeur, tire 2 cartes.

**Vétéran**

Héroïque, arcanes (magie) arcanes D10+

Voir description

**Sang des Whateley**

Novices, arcanes (magie)

Voir description

*Elus***Conviction**

Novice, arcanes (miracles), âme D6+, foi D6+

+2 au jet de foi.

**Troupeau**

Aguerri, âme D8+, foi D8+

5 disciples (citadins)

*Savant fou***Alchimie**

Novice, arcanes (science étrange)

connaissances (chimie) D8+

**Euréka**

Légitime, arcanes (science étrange), science étrange D12+

*Shaolin***Kun fu supérieur**

Novice, arcanes (maître du chi, arts martiaux,

âme D6+, combat D8+

Choisi un style de combat

*Shaman***Créateurs de fétiches**

Novice, arcanes (chamanisme), intellect D8,

âme D8, médecine tribale D8

Crée des fétiches qui contiennent des points de pouvoirs

**Faveur des esprits**

Aguerri, arcanes (chamanisme), médecine tribale D8

Peut utiliser des objets technologiques.