

NOM :  
 PSEUDO :  
 PROFESSION :  
 JOUEUR :



**DESCRIPTION**

AGE TAILLE POIDS  
 SEXE YEUX CHEVEUX  
 ORIGINE :

**TRAITS**

**ATTRIBUTS**

AGILITÉ D  
 ÂME D  
 FORCE D  
 INTELLECT D  
 VIGUEUR D

**CARAC DÉRIVÉES**

**BASE**

ALLURE  
 CHARISME  
 PARADE  
 RESISTANCE  
 TREMPE  
 POINTS DE POUVOIR

**MOD**

**RANG**

**PRIMES**

TON PIRE CAUCHEMAR

**COMPÉTENCES**

COMBAT (AGILITÉ) D  
 CONDUITE (AGILITÉ) D  
 CONNAISSANCE (INTELLECT) D  
 : D  
 CROCHETAGE (AGILITÉ) D  
 DISCRÉTION (AGILITÉ) D  
 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

**COMPÉTENCES D'ARCANES**

MÉDECINE TRIBALE (ÂME) D  
 FOI (ÂME) D  
 MAGIE (INTELLECT) D  
 SCIENCES ÉTRANGES (INTELLECT) D  
 MAÎTRISE DU CHI (ÂME) spécial

**ATOUS**

**EQUIPEMENTS**

**HANDICAPS**

**POUVOIRS**

PP PORTÉE

EFFETS/DURÉE

**POGNON**

DOLLARS

**ARMES**

PORTÉE

DÉGÂTS

CDT

MUM

PA

NOTES

DÉGÂTS SECOUÉ -1 -2 -3 FATIGUE -1 -2 ÉTAT CRITIQUE



## 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	aguerrri	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	aguerrri	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	aguerrri	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	aguerrri	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'élus

**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'élus(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.