

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

« Prêts à vous lancer dans l'aventure de l'Ouest Bizarre ? Alors compte tes cartouches, sors tes dés et affute ton crayon. Il est temps de noircir ta feuille de personnage. »

Ce petit kit de création reprend les éléments essentiels à la création des personnages novices à Deadlands. Il permet d'avoir sous la main les seules informations qui serviront à des nouveaux joueurs.

Les atouts et handicaps sont rangés selon des catégories toutes personnelles, c'est assumé !

LES ATTRIBUTS :

Tout le monde commence à D4. On a 5 points à répartir pour monter d'un dé (d6, D8, D10 et D12 max)

T'as compris la moyenne c'est D6.

FORCE :

Pour taper fort et porter son cheval sur son dos. C'est un truc pour les bagarreurs et les indiens qui veulent scalper leur adversaires.

AGILITE :

Les petits malins qui veulent tirer avant les autres et surtout ne pas rater leur cible, feraient bien d'investir la dedans.

VIGUEUR :

Les mecs vigoureux rigolent quand on leur ouvre le ventre. Les autres pleurent leur mère quand ils prennent une balle dans le bide.

INTELLECT :

Les petits malins ne sont pas forcément ceux qui font le plus mal mais on peut compter sur eux pour se sortir de la panade en cas de problèmes.

AME :

Ta volonté et ta force spirituelle. Ceux qui en ont sont capables de revenir de l'Enfer. Les autres s'effacent devant les gens déterminés.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

COMPETENCES :

Tout ce qu'il faut savoir pour survivre dans le Weird West.

A la création c'est 15 points à répartir. Tant que l'attribut associé est supérieur à ton dé de compétence, le coût pour monter d'un dé est de 1. Si tu veux avoir une compétence supérieure à l'attribut associé c'est 2 points pour monter d'un dé. Donc : 1 points => D4 ; 2 points => D6, etc. Si tu n'as pas la compétence c'est D4-2.

Combat (Agilité) : Tout ce qui concerne le corps à corps. Pour taper quand tu n'as plus de balles.

Conduite (Agilité) : Pour les machines à vapeur ou les diligences.

Connaissances (Intellect) : Prendre une spécialité de savoir (loi, coutumes indiennes, une langue, une zone géographique, etc.)

Crochetage (Agilité) : Pour ouvrir les coffres des banques et les portes fermées.

Discretion (Agilité) : Pour se glisser dans la nuit et égorger tes ennemis qui sont autour d'un feu de camp.

Entraînement militaire (intellect) : Pour tout savoir de la vie du soldat, éplucher des patates, faire son lit au carré et mettre au point des stratégies.

Équitation (Agilité) : T'es pas un vrai cowboy si tu ne sais pas monter à cheval.

Escalade (Force) : Pour grimper les rochers quand des indiens te courent après.

Intimidation (Âme) : Pour déstabiliser l'adversaire. Indispensable pour les duels.

Jeu (Intellect) : Le poker n'a aucun secret pour toi !

Lancer (Agilité) : Les indiens adorent lancer des tomahawks. Les autres se contentent des couteaux.

Natation (Agilité) : Si tu tombes dans la rivière, tu seras content d'avoir investi la dedans.

Navigation (Agilité) : La compétence qui ne sert à rien à Deadlands, sauf pour le fun.

Perception (Intellect) : Pratique pour voir le type qui se cache avec un fusil sur le toit d'en face !

Persuasion (Âme) : La compétence préférée des arnaqueurs et des marchands ! Comment ça c'est la même chose ?

Pilotage (Agilité) : Pour les tarés assez fous pour voler dans une machine volante.

Pistage (Intellect) : Pour retrouver un salopard qui aurait eu la bonne idée de s'enfuir dans la cambrousse.

Recherche (Intellect) : Pour jouer les Sherlock Holmes.

Réparation (Intellect) : Monsieur bricolage c'est toi !

Réseaux (Intellect) : Pour être informé de ce qui se passe. La compétence des fouilles merde et des truands.

Sarcasme (Intellect) : Pour déstabiliser l'adversaire en se foutant de sa gueule cassée.

Soins (Intellect) : Allo maman bobo !

Survie (Intellect) : Le conseil du jour : si vous êtes perdus dans le désert sans nourriture et sans eau, tu peux toujours bouffer un copain !

Tir (Agilité) : Ici tout le monde a une arme à feu mais tout le monde ne sait pas forcément s'en servir.

Tripes (Âme) : Ca ne sert pas à grand-chose sauf pour éviter de faire dans ton pantalon quand le croque-mitaine débarque.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

HANDICAPS

C'est génial un handicap ! Ca te rapporte des points pour ton perso !

1 point pour un handicap mineur, 2 points pour un majeur. Maximum 4 points dont 1 seul handicap majeur.

Certains Handicaps peuvent être pris sous la forme mineure (pas grave) ou majeure (très handicapant).

Ils sont classés selon l'orientation que tu veux donner à ton personnage (bon, brute ou truand).

LE BON :

Age / *Majeur* / -1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des compétences liées à l'Intellect.

Anémique / *Mineur* / -2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.

Aveugle / *Majeur* / -6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jets sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.

Code d'honneur / *Majeur* / Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.

Boiteux / *Majeur* / -2 en Allure, et le dé de course est d4.

Borgne / *Majeur* / -1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.

Chimères / *Min-Maj* / Le personnage croit des choses non fondées.

Ennemi / *Min/Maj* / Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.

Dur d'oreille / *Min/Maj* / -2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur

Frêle / *Majeur* / -1 en Resistance.

Gamin / *Majeur* / 3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, +1 Jeton par session.

Héroïque / *Majeur* / Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.

Ignorant / *Majeur* / -2 en Culture générale

Lambin / *Mineur* / Allure -1, cumulable avec Boiteux.

Loyal / *Mineur* / Le héros ne trahira jamais ses amis.

Malchanceux / *Majeur* / Un Jeton de moins par session.

Mauvais rêves / *Majeur* / 1 Jeton en moins en début de séance, cumulable avec Malchanceux.

.Myope / *Min-Maj* / -2 en Combat ou Perception à plus de 5.

Obese / *Mineur* / +1 en Resistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.

Pacifiste / *Min-Maj* / Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.

Présomptueux / *Majeur* / Le héros pense qu'il peut arriver à tout.

Serment / *Min-Maj* / Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.

Serment des anciennes traditions / *Min-Maj* / Voir texte page 60.

Têtu / *Mineur* / Le héros veut toujours avoir raison.

Les Yeux du menteur / *Mineur* / Pénalité de -2 aux jets d'Intimidation, de Persuasion pour mentir, de Jeu pour bluffer.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

LA BRUTE

Arrogant / Majeur / Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.

Deux mains gauches / Mineur / -2 en réparation, un jet de Compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.

Illétré / Mineur / Le personnage ne sait ni lire ni écrire.

Manchot / Majeur / Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent 2 bras (Escalade).

/Mauvaise habitude / Min-Maj / Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.

Moche / Mineur / -2 en Charisme à cause de son apparence hideuse

Pied tendre / Mineur / Trempe -1, incompatible avec Dur à cuire, rachetable au Rang Aguerri.

Poches Percées / Mineur / Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.

Rancunier / Min-Maj / Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si Le handicap est Majeur.

Recherche / Min-Maj / Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.

Rien à perdre / Mineur / Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.

Sale Caractère / Mineur / -2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.

Sanguinaire / Majeur / Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.

Unijambiste / Majeur / -2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux Compétences nécessitant une mobilité.

LE TRUAND

Bavard / Mineur / Le personnage ne sait pas tenir sa langue.

Bizarrerie / Mineur / Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.

Couard / Majeur / -2 en Tripes.

Cupide / Min-Maj / Le personnage est obsédé par la richesse.

Curieux / Majeur / Le personnage veut tout savoir.

Petite nature / Majeur / Pénalité supplémentaire de -1 à toutes les actions tant que Blessé.

Phobie / Min-Maj / -2 ou -4 sur les jets de Traits quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.

Prudent / Mineur / Le personnage est excessivement prudent.

Sceptique / Mineur / Le personnage ne croit pas au surnaturel.

Sommeil lourd / Mineur / Pénalité -4 au jet de Perception pour se réveiller, de Vigueur pour rester éveillé.

Souffrant / Min-Maj / Pénalité -1 aux jets de fatigue (Majeur : -2) pour les efforts physiques + voir texte.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

ATOUTS

Un atout s'achète avec les points de handicap au prix de 2 points par atout. La bonne nouvelle est que ton perso a un atout gratuit à la création. Comme les handicaps, ils sont classés selon l'orientation que tu veux donner à ton personnage (bon, brute ou truand).

LE BON :

Adeptes / *N*, Arcanes (miracles), foi *D8*, combat *D8* / Les mains font $FOR+D4$ en combat et bonus sur les sorts.

Don des langues / *N*, *Int d6* / Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.

Conteur / *N*, Persuasion *D8* / +2 au jet de persuasion pour faire baisser le niveau de peur.

Érudit / *N*, *d8* dans les Compétences concernées / +2 dans deux Connaissances.

Guérison rapide / *N*, Vigueur *d8* / +2 aux jets de guérison naturelle.

Guérisseur / *N*, Âme *d8* / +2 aux jets de Soins.

Guerrier saint / impie / *N*, voir texte / Voir texte

Homme des étendues sauvage / *N*, *Int D8*, Vigueur *D6*, Perception *D8*, survie *D6*, pistage *D6* / +2 en pistage et survie en milieu sauvage.

Investigateur / *N*, *Int d8*, Recherche *d8*, Réseaux *d8* / +2 en Recherche et Réseaux.

Leader naturel / *N*, Âme *d8*, Commandement / Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.

Lien animal / *N* / Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.

Lien mutuel / *N*, Joker, Âme *d8* / Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.

Maître des bêtes / *N*, Âme *d8* / Vous obtenez un compagnon animal.

Panache / *N*, Âme *d8* / +2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement

Résistance aux arcanes / *N*, Âme *d8* / Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.

- Grande résistance / *N*, Résistance / Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs aux arcanes

Sixième sens / *N* / Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.

Soldat / *N*, combat *D6*, tir *D6* / Statut de soldat et salaire qui va avec.

Vigilant / *N* / +2 en Perception

Volonté de Fer / *N*, Intimidation *d6* / +2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

LA BRUTE :

Acrobate / *N, Agi d8, For d6* / +2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.

Ambidextre / *N, Agi d8* / Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.

Arme fétiche / *N, Combat ou Tir d10* / +1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.

Arts martiaux / *N, Combat d6* / For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé

As / *N, Agi d8* / +2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.

Assassin / *N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6* / +2 aux dégâts contre une cible surprise

Balayage / *N, For d8, Combat d8* / Attaque tous les adversaires adjacents à -2.

Costaud / *N, For d6, Vig d6* / Résistance +1, limite de poids à 8 × For

Courage liquide / *N, Vig d6* / Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.

Dégaine comme l'éclair / *N, Agi d8* / Peut dégainer une arme en action gratuite.

Enragé / *N* / Voir texte.

Frappe éclair / *N, Agi d8* / Peut attaquer un adversaire se portant au contact.

Florentine / *N, Agi d8, Combat d8* / +1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.

Incrévable / *N, Joker, Âme d8* / Ignore le malus de Blessures lorsqu'il passe dans un État critique.

Nerfs d'acier / *N, Joker, Vigueur d8* / Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.

Poigne Ferme / *N, Agi d8* / Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.

Vélocé / *N, Agi d6* / Allure +2, le dé de Course passe à d10.

Vif / *N* / Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.

LE TRUAND

As / *N, Agi d8* / +2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.

Bricoleur de génie / *N, voir texte* / Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.

Chanceux / *N* / +1 Jeton par session.

• Très Chanceux / *N, Chanceux* / +2 Jetons par session.

Charismatique / *N, Âme d8* / Charisme +2

Contacts / *N* / Peut demander de l'aide à des amis bien placés.

Débrouillard / *N, Int d6, Réparation d6, Perception d8* / Peut improviser des gadgets.

Don des langues / *N, Int d6* / Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

Donneur / N, Jeu D6 / Ne se fait prendre en train de tricher que sur un critique.

Extraction / N, Agi d8/ Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.

• **Grande extraction / N, Extraction /** Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.

Notable / N/ Riche, Charisme +2, Statut et richesse.

Recycleur /N, Chanceux / Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session

Riche / N/ 3 fois les fonds de départ, 75 000 \$ de salaire annuel.

• **Très riche / N, Riche /** 5 fois les fonds de départ, 250 000 \$ de salaire annuel.

Séduisant / N/ Charisme +2

• **Très séduisant / N, Séduisant /** Charisme +4

Touche-à-tout / N, Int d10 / Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisées.

Voleur / N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8 / +2 en Escalade, Crochetage, Discrétion, et pour désamorcer les pièges.

SPECIAL :

Magie / N, voir texte / Chaque Relance sur le jet d'Arcanes réduit le coût en pouvoir du sort de 1.

Nouveau Pouvoir / N, Arcanes/ Le personnage obtient un nouveau pouvoir.

Points de Pouvoir / N, Arcanes / +5 PP, une fois par Rang.

Vétéran du Weird West / N / rapporte 20XP mais le perso doit tirer une carte du destin.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

MATOS ET NECESSAIRE QUOTIDIEN.

Ici tu habilles ton personnage et tu l'équipes avec les bons outils pour trouer la peau de tes ennemis.

Pour simplifier on t'a fait des paquetages. Tu choisis le profil qui te va le mieux et tu prends ton paquet. Si certains produits ne te sont pas nécessaires, tu peux l'enlever sur ta feuille et ajouter l'argent économisé dans tes poches. Si tu veux autre chose, demande à ton Marshall, après tout c'est son boulot ! Rien n'interdit de prendre des objets d'un paquetage pour en combler un autre.

COWBOY

C'est le paquetage de tout aventurier qui se respecte à l'ouest du Mississipi. Le paquetage est très complet car le cowboy voyage beaucoup. Si le tien est plus sédentaire (un sheriff ou un garde du corps) tu peux enlever du matériel. Si ton perso est une demoiselle le paquetage est le même, Vendetta aussi a des gaz à force de bouffer du fayot !

Exemples : cowboy, gaücho, hors la loi, homme de loi, chasseur de primes, aventurier, soldat, etc.

Allumettes (boîte de 100) (50 ¢)

Gamelle (0,5 \$)

Poêle à frire (50 ¢)

Sac de couchage (4 \$)

Tabac à chiquer (boîte) (50 ¢)

Bottes (8 \$)

Cache-poussière (10 \$)

Chemise / chemisier, travail (1 \$)

Pantalon / jupe (2 \$)

Ceinturon (2 \$)

Étui à fusil (3 \$)

Holster (3 \$)

Stetson (5\$)

Tord-boyaux (2\$)

Cheval (150\$)

Fontes de selle (5\$)

Selle (25 \$)

Colt Peacemaker (.45) double action 12/24/48 2d6+1 15 \$ 1 6 - PA 1

Winchester '73 (.44-40) 24/48/96 2d8 1 25 \$ 3,5 15 d6 PA 2

Couteau, Bowie For + d4+1 1 4 \$ PA 1

Munitions de Pistolet (.40-.50) - 50 - 3 \$

Munitions de Fusil (+.56) 50 80 g 5 \$

Rations (boîte de fayots, viande séchée).

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

L'INDIEN

Le sauvage n'a pas beaucoup de choses sur lui. Même avec un cheval, il utilise rarement une selle. Cependant certains d'entre eux, plus pragmatiques, ont adopté les coutumes des blancs.

Exemples : brave, shaman, métis, apache.

Cheval (150\$)

Arc 12/24/48 2d6 1 3 \$ 1 1

Tomahawk For + d6 2 3 \$

Flèches - 20 - 2\$

Rations et herbes en tous genres.

En plus si le personnage ne respecte pas les anciennes traditions.

Winchester '73 (.44-40) 24/48/96 2d8 1 25 \$ 3,5 15
d6 PA 2

Couteau For + d4 1 2 \$

Munitions de Fusil (+.56) 50 80 g 5 \$

Selle (25 \$) + Fontes de selle (5\$)

LE CIVILISE

Ce type de personnage est habillé comme les gens des villes à l'est. La plupart d'entre eux sont récents dans l'Ouest et continuent à croire que leurs manières finiront par transformer ce pays sauvage en contrée civilisée. L'espoir fait vivre... ou pas.

Exemple : agent, huckster, joueur professionnel, journaliste, fille de saloon, pied-tendre, etc.

Cartes à jouer (25 ¢)

Chaussures (2 \$)

Chemise / chemisier, habillé (3 \$)

Costume / robe, habillé (15 \$)

Ceinturon (2 \$)

Holster (3 \$)

Derby (1,50 \$) ou Fedora (3\$)

Flasque de whiskey de qualité (2\$)

Derringer (.41), 5/10/20, 2d6, 1, 8 \$, 2 - PA 1

Colt Peacemaker (.45) simple action, 12/24/48, 2d6+1,
1 15 \$, 6 - PA 1

Munitions de Pistolet (.40-.50) - 50 - 3 \$

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

LE VOYAGEUR

Ce type de personnage a voyagé jusque dans la région pour une raison précise. Il galère pas mal mais a appris à survivre malgré les circonstances. Il compte bien faire fortune ou apporter la bonne parole dans ces terres sauvages et traîne sa dégaîne de ville en ville.

Exemples : chinois, prospecteur, prêcheur, vagabond, prostituée, etc.

Allumettes (boîte de 100) (50 ¢)

Gamelle (0,5 \$)

Chaussures d'occasion (1 \$)

Chemise / chemisier, travail (1 \$)

Pantalon / jupe d'occasion (1 \$)

Kit de messe (2 \$)

Pelle (1,50\$) + Piolet (2\$)

Sac à dos (2 \$)

Derby (1,50 \$)

Billet de train (Iron Dragon, Wasatch ou Union Blue) (30\$) ou mule d'occasion (25\$) avec fontes.

Scattergun 6/12/24 1-3d6 1-2 35 \$ 2,5 2 - +2 en Tir

Gourdin For + d4 0,5 -

Cartouche de fusil - 20 - \$2

Rations (boîte de fayots, viande séchée).

ATOUS SPECIAUX

T'as un truc de plus que les autres ? Voyons voir.

T'as des plumes sur la tête ?

Créateur de fétiche / *N*, Arcanes (Chamanisme), Int. d8, Âme d8, Méd. tribale d8 / Créé des talismans et autres gri-gri.

Dieu t'a donné la foi ? Propages la bonne parole.

Conviction / *N*, Arcanes (Miracles), Âme d6+, Foi d6+ / +2 en foi pour faire des miracles.

Vaudou / *N*, Arcanes (Miracles), Âme d8+, Foi d6+ / Tu tires ton pouvoirs des Loas et non de Dieu.

T'aime jouer avec les cartes et faire des tour de passe-passe ?

Le choix du donneur / *N*, Arcanes (Magie), Arcanes d6+ / Tu peux claquer un jeton pour changer de carte.

Sang des Whateley / *N*, Arcanes (Magie) / T'es le bâtard d'un méchant sorcier et coule dans tes veines un pouvoir puissant mais dangereux.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

T'as trop lu de bouquin et maintenant t'es fêlé du ciboulot ?

Alchimie / N, Arcanes (Science étrange), Connaissance (Chimie) d8+ / tu prépares des potions spéciales à l'avance.

T'es un jaune qui sait se servir de ses mains ?

Kung-fu supérieur / N, A (Maîtrise du chi), Arts Martiaux, Âme d6+, Combat d8+ / tu maîtrises une des techniques des Shaolins pour taper plus vite, plus fort et mieux.

T'as croisé la Faucheuse et t'as gagné un tour gratuit ?

Apparition / N,D / Une tendance à faire les gros yeux pour faire peur aux petits bras.

Attribut Surnaturel / N,D / Un petit coup de fouet pour aller mieux !

Flétrissure / N,D / T'as pas pris un coup de vieux ?

Griffes / N,D / Tu te laisses pousser les ongles ?

Infestation / N, D / Balance des cafards sur tes victimes.

Suture / N,D / Guéris plus vite en mangeant de la viande.

Yeux de chat / N, D / Tu vois dans le noir comme un matou.

LES POUVOIRS

Adaptation environnementale / PP 2 / marcher sur le feu ou dans la rivière, c'est possible.

Ami des bêtes / PP spécial / Rintintin à la rescousse !

Armure / PP 2 / Sors couvert, il pleut des balles.

Augmentation/Diminution de Trait / PP 2 / Booste toi ou affaiblis ton ennemi

Compréhension des Langues / PP 1 / Tu peux enfin comprendre ton blanchisseur chinois / Non disponible aux Shaolins

Choc / PP 2 / Etourdis tes adversaires / Non disponible aux chamanes et Shaolin

Colifichet / PP spécial / toujours le bon outil à portée de la main / Hucksters uniquement

Déflexion / PP2 / Evites les balles.

Détection/Dissimulation des Arcanes / PP 2 / détecte la magie ou cache ta véritable nature / Non disponible aux Elus

Éclair / PP 1-2 / Brûles tes ennemis / Non disponible aux Chamanes et Elus.

Enchevêtrement / PP 2-4 / Attrapez les tous ! / Non disponible aux Elus.

Enfouissement / PP3 / caches toi sous terre / Non disponible aux Hucksters et Elus.

Frappe / PP2 / augmente la puissance de ton arme / Non disponible aux hucksters.

Guérison / PP3 / panse les plaies de tes camarades / Non disponible aux hucksters

Inspiration / PP5 / rassure les gens du patelin / uniquement pour élus

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.

KIT DE CREATION DE PJ POUR DEADLANDS RELOADED

Lumière / PP1 / fait briller la nuit / Non disponible aux chamanes et shaolins

Maître de l'esprit / PP3 / Regarde par les yeux d'un autre ! / Non disponible

Manipulation élémentaire / PP1 / manipule la terre, l'eau, l'air ou le feu

Marche Sauvage / PP1 / déplaces toi sans laisser de traces / Savant fou et Chamanes uniquement

Pressentiment / PP3 / regarde dans le passé / Hucksters seulement

Protection / PP 0 / Protèges toi contre les créatures de l'enfer / uniquement aux chamanes et élus.

Rafale / PP2 / éclate tout devant toi ! / non disponible aux chamanes et élus.

Sanctification / PP10 / protège un lieu contre le mal / uniquement pour chamanes et élus.

Secours / PP1 / file un coup de pouce à tes petits camarades / non disponible aux Huckster et shaolins

Tempête / PP3 / fais tomber la pluie et le vent sur la région / non disponible aux shaolins.

Ténèbres / PP 2 / assombris l'ambiance autour de toi / Non disponible aux chamanes, élus et shaolins.

Terreur / PP 2 / Flanque la frousse à tes ennemis / Non disponible aux Shaolins et aux élus non vaudous.

Transformation / PP : spécial / te permet de te métamorphoser en animal / uniquement pour les chamanes

Visée / PP 1 / améliore tes chances de dégommer ta cible.

Vitesse / PP 1 / Tu coures aussi vite que le vent ! / non disponible aux élus.

Ce kit utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Pinnacle Inc. comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. J'ai pas pondu ce kit en demandant leur avis à Black Book Editions ni à Pinnacle Inc., ils n'ont donc aucune responsabilité dans les absurdités que j'ai pu y mettre. Ils laissent faire car ils ont un flingue sur la tempe et préfèrent se la jouer cool. Ils ont raison.

Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

By Dr Dandy édité sur le SDEN

Deadlands Reloaded est la propriété de Pinnacle entertainment.

Le présent travail s'appuie sur les informations présentes dans Deadlands Reloaded édité par Black Book éditions.