



*LIVRET DU HÉROS*

*BORN ON* \_\_\_\_\_

*NAME* \_\_\_\_\_

*NICKNAME* \_\_\_\_\_



# WANTED

DEAD OR ALIVE

NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

DESCRIPTION

Taille :

Poids :

Sexe :

Age :

REWARD \$ 1,000



## TRAITS / ATTRIBUTS



10 Base / Mod. **ALLURE**

R Base / Mod. **CHARISME**

8 Base / Mod. **PARADE**

1 Base / Mod. **RESISTANCE**

V Base / Mod. **TREMPE**

5 Base / Mod. **PTS POUVOIR**

### Competences

D

D

D

D

D

D

### Competences

D

D

D

D

D

D

### Competences

D

D

D

D

D

D

Rang :

Primes :

ATOUTS :

HANDICAPS :

TON PIRE CAUCHEMAR



Dégats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

ARMURES : Zone Protection

POUVOIRS :

PP

Portee

Effets / Duree

ARMES : Portee Dégats CdT Mun. PA Notes

EQUIPEMENT :

POGNON :



Notes :



**NOM**



**OCCUPATION**



QUALITY  
SERIES  
MESSAGES

POST  
CARD

STAMP HERE  
DOMESTIC  
ONE CENT  
FOREIGN  
TWO CENTS

**AMIS**

**ENNEMIS**

**DESCRIPTION**



**HISTOIRE**

**TON PIRE  
CAUCHEMAR**

**NOM**



**OCCUPATION**

**OBJECTIFS**

**NOTES**

**INDICES**

**RENCONTRES**

**NOMS**

**OCCUPATION**

**LIEU**

**NOTES**

NOM



OCCUPATION

COMPAGNON - ALLIE

NOM :  
SURNOM :

TRAITS - ATTRIBUTS

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| AGILITE   | D | ALLURE     |
| AME       | D | CHARISME   |
| FORCE     | D | PARADE     |
| INTELLECT | D | RESISTANCE |
| VIGUEUR   | D | TREMPE     |

PTS DE POUVOIR :

ATOUTS - HANDICAPS

-  
-  
-

COMPETENCES

|   |     |   |
|---|-----|---|
| - | D - | D |
| - | D - | D |
| - | D - | D |

NOTES :

COMPAGNON - ALLIE

NOM :  
SURNOM :

TRAITS - ATTRIBUTS

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| AGILITE   | D | ALLURE     |
| AME       | D | CHARISME   |
| FORCE     | D | PARADE     |
| INTELLECT | D | RESISTANCE |
| VIGUEUR   | D | TREMPE     |

PTS DE POUVOIR :

ATOUTS - HANDICAPS

-  
-  
-

COMPETENCES

|   |     |   |
|---|-----|---|
| - | D - | D |
| - | D - | D |
| - | D - | D |

NOTES :

MONTURE

NOM :

TRAITS - ATTRIBUTS

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| AGILITE   | D | ALLURE     |
| AME       | D | TAILLE     |
| FORCE     | D | PARADE     |
| INTELLECT | D | RESISTANCE |
| VIGUEUR   | D |            |

CAPACITES SPECIALES

-  
-  
-

ATTAQUE

|   |     |   |
|---|-----|---|
| - | D - | D |
|---|-----|---|

EQUIPEMENTS :

NOTES :

MACHINE INFERNALE

**NOM**



**OCCUPATION**

**POUVOIRS**

**NOMS**

**POINTS  
DE POUVOIR**

**DUREE**

**EFFETS**

**EQUIPEMENT**

**NOMS**

**EMPLACEMENT**

**POIDS**

**EFFETS**

**VALEUR EN \$**

NOM



OCCUPATION

## TABLE DE TERREUR

1D20\*

EFFET

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-4   | DECHARGE D'ADRENALINE : -2 AUX JETS DE TRAITS ET DE DEGATS POUR LA PROCHAINE ACTION.                                                                                                                                                                                                                                    |
| 5-8   | SECOUE : LE PERSONNAGE EST SECOUE.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 9-12  | PANIQUE : LE PERSONNAGE SE DEPLACE DE SON ALLURE PLUS SON DE DE COURSE. IL EST EGALEMENT SECOUE.                                                                                                                                                                                                                        |
| 13-16 | PHOBIE MINEURE : LE PERSONNAGE GAGNE LE HANDICAP PHOBIE [MINEURE].                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 17-18 | PHOBIE MAJEURE : LE PERSONNAGE GAGNE LE HANDICAP PHOBIE [MAJEURE].                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 19-20 | MARQUE DE LA TERREUR : LE PERSONNAGE EST SECOUE ET SUBIT UNE ALTERATION PHYSIQUE [-1 EN CHARISME].                                                                                                                                                                                                                      |
| 21 +  | <p>ATTAQUE CARDIAQUE : LE PERSONNAGE PASSE EN ETAT CRITIQUE ET DOIT REUSSIR UN TEST DE VIGUEUR A -2.</p> <p>EN CAS DE SUCCES, IL EST SECOUE ET NE PEUT RECUPERER AVANT 1D4 ROUNDS.</p> <p>EN CAS D'ECHEC, IL MEURT EN 2D6 ROUNDS. UN JET DE SOINS A -4 PEUT LUI SAUVER LA VIE, MAIS IL RESTE DANS UN ETAT CRITIQUE.</p> |

\* ON SOUSTRAIT LE SCORE DE TERREUR DE LA CREATURE A CE JET.  
EX: UN SCORE DE -2 EN TERREUR DEVIENT 1D20-2.

## MODIFICATEUR DE GUERISON NATURELLE

MODIF.

CIRCONSTANCES

|    |                                                                      |
|----|----------------------------------------------------------------------|
| -2 | VOYAGE DANS DES CONDITIONS DIFFICILES                                |
| -2 | AUCUNE SURVEILLANCE MEDICALE                                         |
| -2 | ENVIRONNEMENT DEFAVORABLE (FROID INTENSE, CHALEUR OU PLUIE BATTANTE) |
| -0 | SURVEILLANCE MEDICALE                                                |

## TABLE DES BLESSURES

BLESSURE

|       |                                                                                                                                                                                                     |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2D6   |                                                                                                                                                                                                     |
| 2     | ENTREJAMBE : STERILE                                                                                                                                                                                |
| 3-4   | BRAS : HANDICAP MANCHOT                                                                                                                                                                             |
| 5-9   | <p>TRIPES : 1D6 : 1-2 FRACTURE : AGILITE REDUITE D'UN DE [MINIMUM D4]</p> <p>3-4 CONTUSION : VIGUEUR REDUITE D'UN DE [MINIMUM D4]</p> <p>5-6 DECHIRURE : FORCE REDUITE D'UN DE [MINIMUM D4]</p>     |
| 10    | JAMBE : HANDICAP BOITEUX [UNIJAMBISTE SI LE PERSONNAGE EST DEJA BOITEUX]                                                                                                                            |
| 11-12 | <p>TETE : 1D6 : 1-2 BALAFRE : HANDICAP AFFREUX</p> <p>3-4 BORGNE : HANDICAP BORGNE [AVEUGLE SI LE PERSONNAGE EST DEJA BORGNE]</p> <p>5-6 CERVEAU TOUCHE : INTELLECT REDUIT D'UN DE [MINIMUM D4]</p> |

**NOM**



**OCCUPATION**

**MAINS DE POKER**



**ET POINTS DE POUVOIR**

| MAINS                    | CARTES                                            | EFFET                                                                                                                         |
|--------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AS ISOLE                 | UN AS                                             | 1 POINT DE POUVOIR                                                                                                            |
| PAIRE                    | DEUX CARTES DE LA MEME VALEUR                     | 2 POINTS DE POUVOIR                                                                                                           |
| PAIRE DE VALETS OU MIEUX | DEUX VALETS OU MIEUX                              | 3 POINTS DE POUVOIR                                                                                                           |
| DOUBLE PAIRE             | DEUX FOIS DEUX CARTES DE MEME VALEUR              | 4 POINTS DE POUVOIR                                                                                                           |
| BRELAN                   | TROIS CARTES DE MEME VALEUR                       | 5 POINTS DE POUVOIR                                                                                                           |
| QUINTE A LA SUITE        | CINQ CARTES QUI SE SUIVENT                        | 6 POINTS DE POUVOIR                                                                                                           |
| COULEUR                  | CINQ CARTES DE LA MEME FAMILLE                    | LE SORT PART AVEC UNE RELANCE<br>[SI POSSIBLE, SINON AUCUN EFFET]                                                             |
| FULL                     | TROIS CARTES D'UNE MEME VALEUR ET UNE PAIRE       | COMME POUR UNE COULEUR, ET LA DUREE DU SORT EST DOUBLEE<br>[SAUF POUR LES SORTS INSTANTANES]                                  |
| CARRE                    | QUATRE CARTES DE LA MEME VALEUR                   | COMME POUR UNE COULEUR, ET LA DUREE DU SORT EST MULTIPLIEE PAR 10<br>[SAUF POUR LES SORTS INSTANTANES]                        |
| CARRE PLUS PLUS UN       | CINQ CARTES DE LA MEME VALEUR [REQUIERT UN JOKER] | COMME POUR UNE COULEUR, MAIS LE HUCKSTER PEUT GRATUITEMENT INTERROMPRE ET REUTILISER SON POUVOIR A VOLONTE PENDANT 24 HEURES. |
| QUINTE A LA COULEUR      | CINQ CARTES DE LA MEME FAMILLE QUI SE SUIVENT     | COMME POUR LE CARRE PLUS UN, ET LE HUCKSTER TIRE UN JETON DANS LE POT.                                                        |

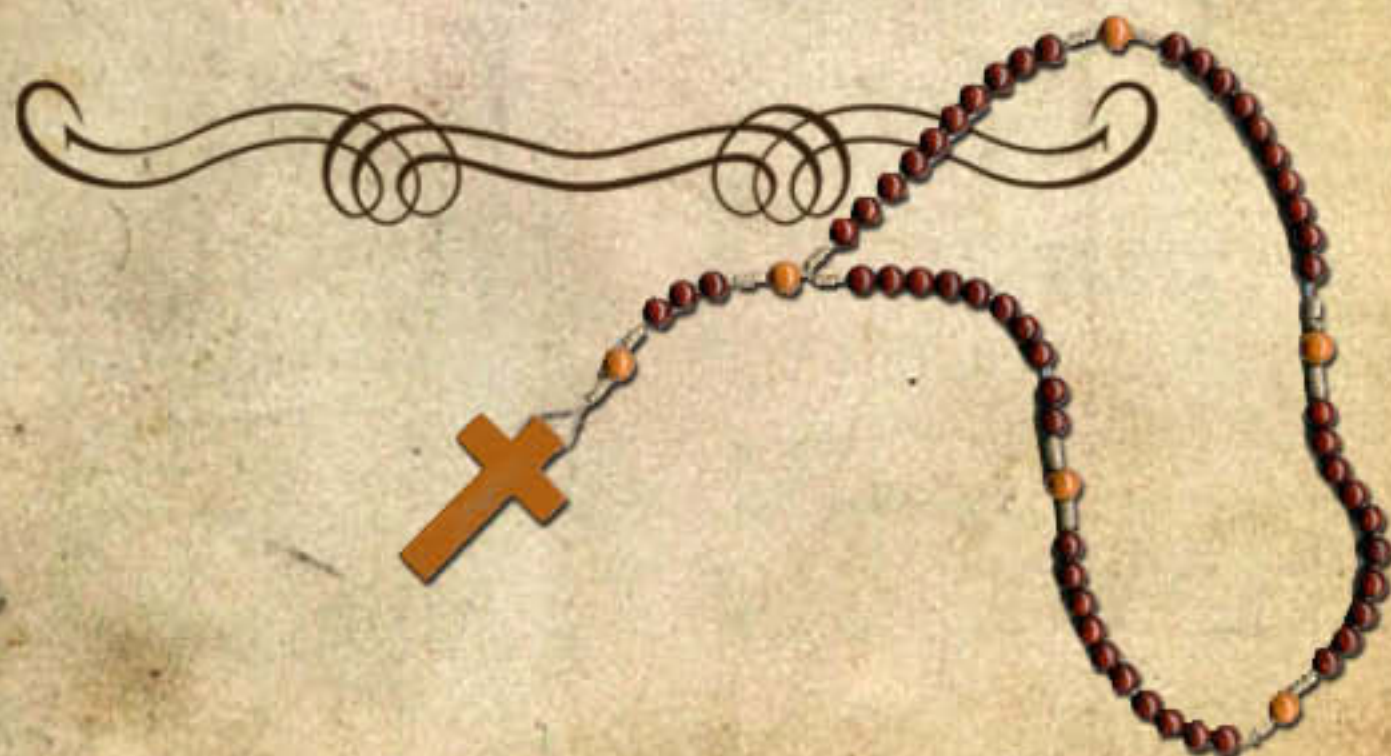




*LIVRET DU HÉROS*

*DEAD ON* \_\_\_\_\_

*EPITAPH* \_\_\_\_\_



**NOM**



**OCCUPATION**

**JOURNAL PERSONNEL**

# DEAD LANDS



## The Meind West

- Union
- Disputed Territories
- Confederacy
- Desert
- Coyote Confederation
- Sioux Nations
- Ever-Triumphant Trail
- Oregon Trail
- Overland Trail
- Santa Fe Trail
- Texas Trail
- Chisholm Trail
- Major Railroad
- Minor Railroad
- Battlefield
- Major City
- Strange Locale
- Ghost Trail

0 100 200 300 400 500 Miles



# MEXICO

