



LIVRET DU HEROS

BORN ON _____

NAME _____

NICKNAME _____



WANTED

DEAD OR ALIVE

NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

Taille :

Sexe :

Age :

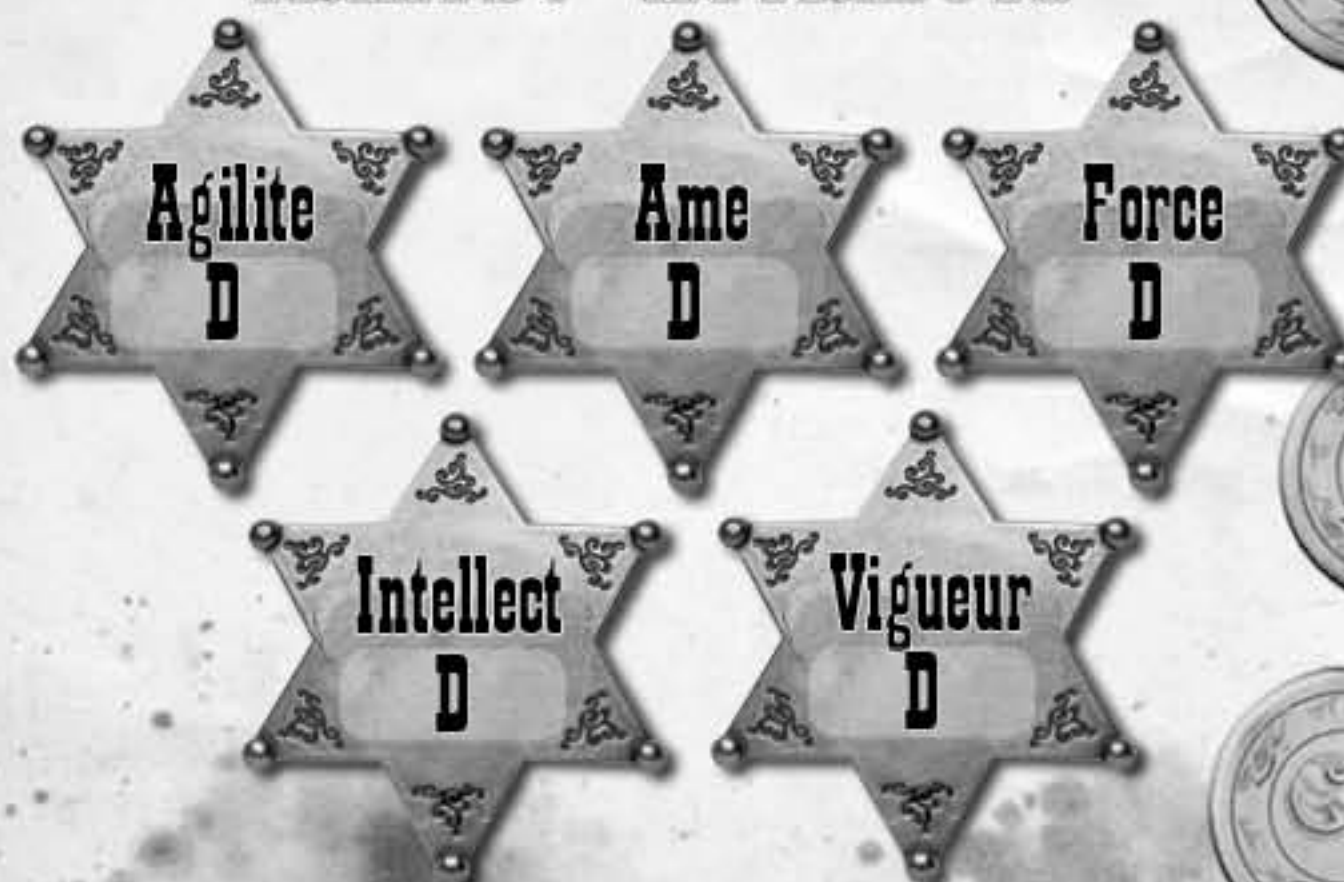
DESCRIPTION

Poids :

REWARD \$ 1,000



TRAITS / ATTRIBUTS



10 **ALLURE**
Base / Mod.

R **CHARISME**
Base / Mod.

8 **PARADE**
Base / Mod.

1 **RESISTANCE**
Base / Mod.

V **TREMPE**
Base / Mod.

5 **PTS POUVOIR**
Base / Mod.

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

ARMURES : Zone Protection

POUVOIRS : PP Portee Effets / Duree

ARMES : Portee Degats CdT Mun. PA Notes

EQUIPEMENT :

POGNON :



Degats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

Notes :

5

10

15

20

25

30

35

NOM

DEAD LANDS

OCCUPATION

QUALITY
SERIES
MESSAGES

POST
CARD

STAMP HERE
DOMESTIC
ONE CENT
FOREIGN
TWO CENTS

AMIS

ENNEMIS

DESCRIPTION



HISTOIRE

**TON PIRE
CAUCHEMAR**

NOM

DEAD LANDS

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

DEAD LANDS

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 +	ATTAQUE CARDIAQUE : LE PERSONNAGE PASSE EN ETAT CRITIQUE ET DOIT REUSSIR UN TEST DE VIGUEUR A -2. EN CAS DE SUCCES, IL EST SECOUE ET NE PEUT RECUPERER AVANT 1D4 ROUNDS. 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.

*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

TRIPES : 1D6 : 1-2 FRACTURE : AGILITE REDUITE D'UN DE [MINIMUM D4]
3-4 CONTUSION : VIGUEUR REDUITE D'UN DE [MINIMUM D4]
5-6 DECHIRURE : FORCE REDUITE D'UN DE [MINIMUM D4]

10

JAMBE : HANDICAP BOITEUX [UNIJAMBISTE SI LE PERSONNAGE EST DEJA BOITEUX]

11-12

TETE : 1D6 : 1-2 BALAFRE : HANDICAP AFFREUX
3-4 BORGNE : HANDICAP BORGNE [AVEUGLE SI LE PERSONNAGE EST DEJA BORGNE]
5-6 CERVEAU TOUCHE : INTELLECT REDUIT D'UN DE [MINIMUM D4]

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 [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 [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 [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.

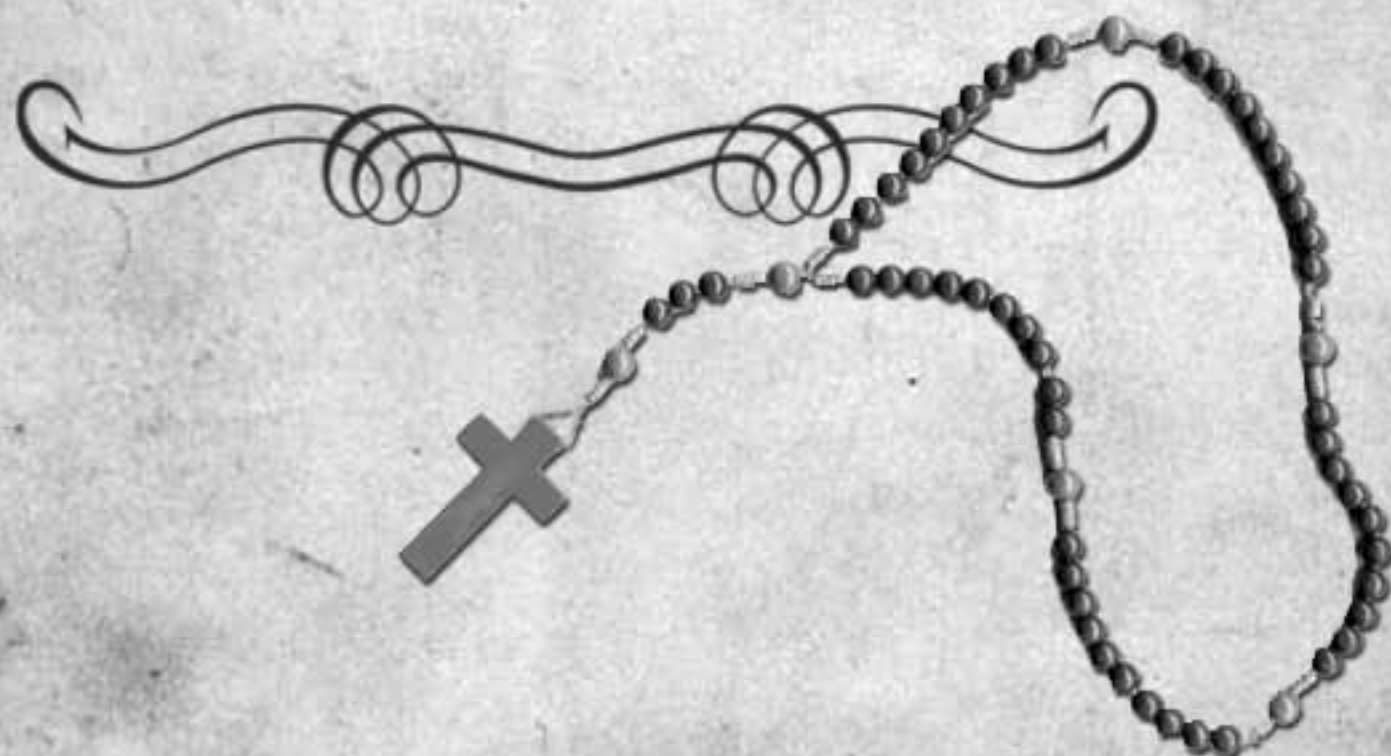




LIVRET DU HEROS

DEAD ON _____

EPITAPH _____



NOM



OCCUPATION

JOURNAL PERSONNEL

DEAD LANDS

The Meind Meit

- | | | | | |
|----------------------|---|-----------------------|----|-----------------|
| Union | ● | Ever-Triumphant Trail | ++ | Major Railroad |
| Disputed Territories | ● | Oregon Trail | ++ | Minor Railroad |
| Confederacy | ● | Overland Trail | X | Battlefield |
| Desert | ● | Santa Fe Trail | ○ | Major City |
| Coyote Confederation | ● | Texas Trail | ○ | Stranger Locale |
| Six Nations | ● | Chisholm Trail | | |



offices



XIX

GULF OF MEXICO