



*LIVRET DU HÉROS*

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

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

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



# WANTED

DEAD OR ALIVE

NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

Taille :

Sexe :

Age :

DESCRIPTION

Poids :

REWARD \$ 1,000



## TRAITS / ATTRIBUTS



**ALLURE**  
10 Base / Mod.

**CHARISME**  
R Base / Mod.

**PARADE**  
8 Base / Mod.

**RESISTANCE**  
1 Base / Mod.

**TREMPE**  
V Base / Mod.

**PTS POUVOIR**  
5 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



Dégats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

ARMURES : Zone Protection POUVOIRS : PP Portee Effets / Duree

ARMES : Portee Degats CdT Mun. PA Notes

EQUIPEMENT :

POGNON :



Notes :

5

10

15

20

25

30

35

**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**

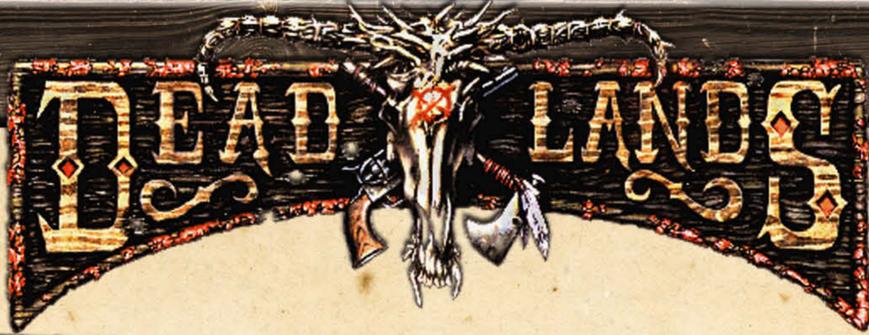
**NOMS**

**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 :

Degats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

Degats

Secoue

-1

-2

-3

Etat Critique

-2

-1

Fatigue

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

2D6

BLESSURE

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**

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

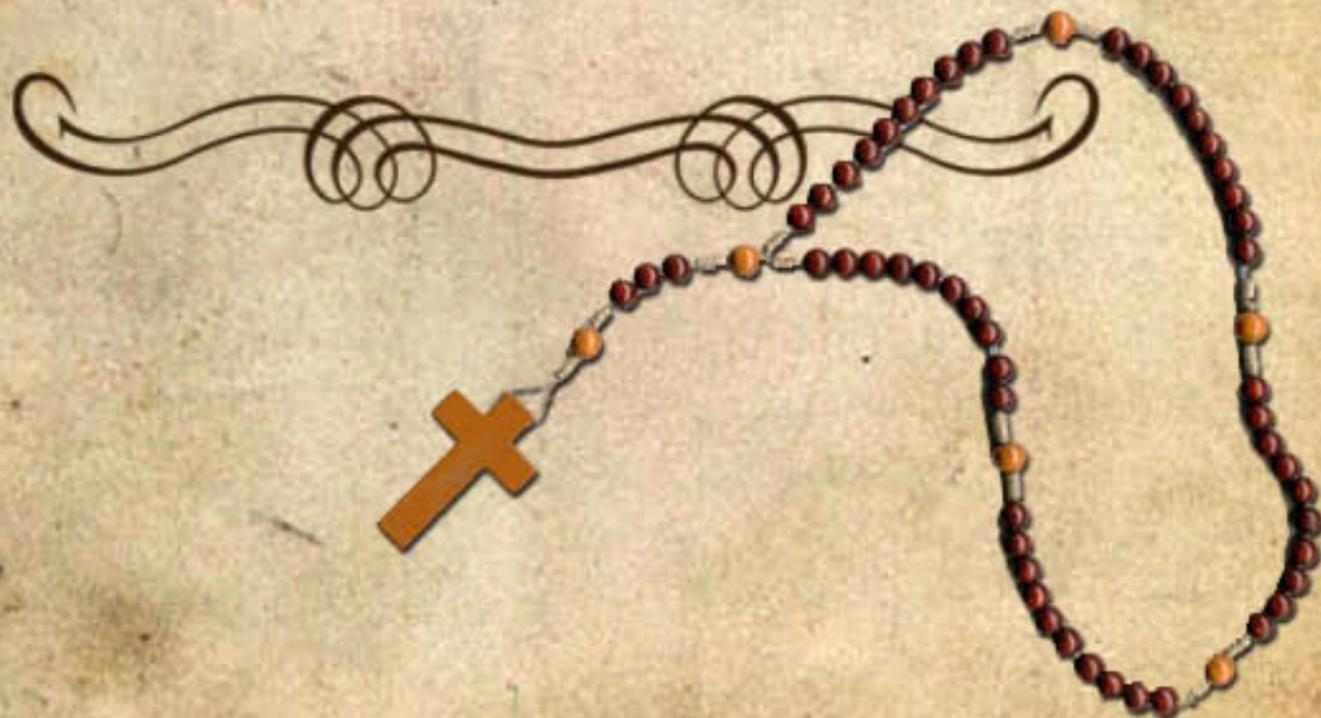




*LIVRET DU HÉROS*

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

*ÉPITAPHE* \_\_\_\_\_



**NOM**



**OCCUPATION**

**JOURNAL PERSONNEL**



# DEAD LANDS



## The Meind West

- Union
- Disputed Territories
- Confederacy
- Deserts
- 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



MEXICO



GULF OF MEXICO