

Compétences et atouts

Compétences :

Combat	(agilité)	Perception	(intelligence)
Conduite	(agilité)	Persuasion	(âme)
Connaissance	(intelligence)	Pilotage	(agilité)
Crochetage	(agilité)	Pistage	(intelligence)
Discrétion	(agilité)	Recherche	(intelligence)
Equitation	(agilité)	Réparation	(intelligence)
Escalade	(force)	Réseaux	(intelligence)
Intimidation	(âme)	Sarcasme	(intelligence)
Jeu	(intelligence)	Soins	(intelligence)
Lancer	(agilité)	Survie	(intelligence)
Natation	(agilité)	Tir	(agilité)
Navigation	(agilité)	Tripes	(âme)

Compétences d'arcans

Médecine tribale	(âme)	Magie	(intelligence)
Foi	(âme)	Sciences étranges	(intelligence)

Récupération des points de pouvoirs (pp)

Shaman : 2 PP/h

Sciences étranges : 1 PP/h

Magie : 1PP/3h

Maîtrise du chi : 1 PP/h

Foi : NA

Atouts

Agent

Aguerri, intellect D8, combat D6, connaissance (loi)D4, connaissance (occultisme) D6, recherche D6, tir D6
Fait parti de l'agence

Charlatan

Novice, intellect D6, âme D6, persuasion D8
+2 au jet de persuasion

Cheval blanc

Légitime
Monture spéciale

Chouchou de la chance

Joker, aguerri
Remplace un jeton

Contact

Novice
Connais quelqu'un d'important

Conteur

Novice, persuasion D8
+2 en persuasion quand il raconte une histoire concernant les faits d'un gang

Cri de guerre

Novice, sudistes
Provoque un jet d'âme dans un rayon de 6 cases opposé à son jet d'intimidation

Damné

Légitime, réputation
Deviens un déterré après sa mort.

Donneur

Novice, jeu D6

Duelliste

Joker, novice, tir d6.
Lors d'un duel, il pioche une carte supplémentaire par point de trempe.

Guerrier saint/impie

Repousse le mal comme un pouvoir de rang Novice et à une portée en case égale à l'âme du personnage.

Homme des étendues sauvages

Novice, intellect D8, vigueur D6, perception D8, survie D6, pistage D6
+2 en survie et en pistage, +2 en vigueur à la fatigue dû au froid ou à la chaleur.

Investigateur

Novice, intellect D8, recherche D8, réseaux D8

+2 au jet de réseaux, de recherche et perception lorsqu'il cherche des indices.

Plus vite que son ombre

Aguerri, tir d8

Subit un malus de -2 à ses jets de tir lorsqu'il ventile.

Encore plus vite que son ombre

Héroïque, tir d10, plus vite que son ombre.

Ne subit pas de malus à ses jets de tir lorsqu'il ventile

Rapide comme l'éclair

Légitime, vif, agilité D10

Initiative est égale au moins à 10 de la couleur

Rechargement rapide

Aguerri agilité D8, tir D6

Ignore les pénalités lorsqu'il recharge.

Réputation

Vétéran

Ajoute son charisme au jet d'intimidation.

Riche/très riche

Novice / novice, riche ou notable

Revenu annuel est de 75000 dollars/ 250000 dollars

Soldat**Simple soldat**

Novice, combat D6, tir D6

Équipement + solde

Sous officier

Aguerri, combat D6, intimidation D6, tir D6

Équipement + solde

Officier

Novice, intellect D6, connaissance (stratégie) D6

Équipement +solde

Texas ranger

Aguerri, vigueur, D8, combat D6, équitation

D6, tir D6, réseaux D6, survie D6, pistage D6.

Membre des Texas rangers

Vétéran de l'ouest sauvage

Joker, novice, tripes D6, connaissance (occultisme) D6

Voir description

Vrai dur à cuire

Joker, novice, âme D8

+1 en trempe

Atouts arcanistes*Husksters***Choix du donneur**

Novices, arcanes (magie) arcanes D6+

Peut défausser une carte.

Flambeur

Aguerri, arcanes (magie) arcanes D6+, tripes D8+

Tire une carte supplémentaire, n'utilise que 5 cartes.

Gros flambeur

Vétéran, flambeur

Comme flambeur, tire 2 cartes.

Vétéran

Héroïque, arcanes (magie) arcanes D10+

Voir description

Sang des Whateley

Novices, arcanes (magie)

Voir description

*Elus***Conviction**

Novice, arcanes (miracles), âme D6+, foi D6+

+2 au jet de foi.

Troupeau

Aguerri, âme D8+, foi D8+

5 disciples (citadins)

*Savant fou***Alchimie**

Novice, arcanes (science étrange)

connaissances (chimie) D8+

Euréka

Légitime, arcanes (science étrange), science étrange D12+

*Shaolin***Kun fu supérieur**

Novice, arcanes (maître du chi, arts martiaux,

âme D6+, combat D8+

Choisi un style de combat

*Shaman***Créateurs de fétiches**

Novice, arcanes (chamanisme), intellect D8,

âme D8, médecine tribale D8

Crée des fétiches qui contiennent des points de pouvoirs

Faveur des esprits

Aguerri, arcanes (chamanisme), médecine tribale D8

Peut utiliser des objets technologiques.