

NOM :
PSEUDO :
PROFESSION :
JOUEUR :



DESCRIPTION
 AGE TAILLE POIDS
 SEXE YEUX CHEVEUX

ORIGINE :

TRAITS		CARAC DÉRIVÉES		RANG
ATTRIBUTS		BASE	MOD	PRIMES
AGILITÉ	D	ALLURE		
ÂME	D	CHARISME		TON PIRE CAUCHEMAR
FORCE	D	PARADE		
INTELLECT	D	RESISTANCE		
VIGUEUR	D	TREMPE		
		POINTS DE POUVOIR		

COMPÉTENCES		COMPÉTENCES D'ARCANES		EQUIPEMENTS
COMBAT (AGILITÉ)	D	MÉDECINE TRIBALE (ÂME)	D	
CONDUITE (AGILITÉ)	D	FOI (ÂME)	D	
CONNAISSANCE (INTELLECT)	D	MAGIE (INTELLECT)	D	
:	D	SCIENCES ÉTRANGES (INTELLECT)	D	
CROCHETAGE (AGILITÉ)	D	MAÎTRISE DU CHI (ÂME)	spécial	
DISCRÉTION (AGILITÉ)	D	ATOUS		
ÉQUITATION (AGILITÉ)	D			
ESCALADE (FORCE)	D			
INTIMIDATION (ÂME)	D			
JEU (INTELLECT)	D			
LANCER (AGILITÉ)	D			
NATATION (AGILITÉ)	D			
NAVIGATION (AGILITÉ)	D			
PERCEPTION (INTELLECT)	D			
PERSUASION (ÂME)	D			
PILOTAGE (AGILITÉ)	D			
PISTAGE (INTELLECT)	D			
RECHERCHE (INTELLECT)	D			
RÉPARATION (INTELLECT)	D			
RÉSEAUX (INTELLECT)	D			
SARCASME (INTELLECT)	D			
SOINS (INTELLECT)	D			
SURVIE (INTELLECT)	D			
TIR (AGILITÉ)	D			
TRIPES (ÂME)	D			
		HANDICAPS		
				POGNON
				DOLLARS
POUVOIRS	PP	PORTÉE		EFFETS/DURÉE

ARMES	PORTÉE	DÉGÂTS	CDT	MUM	PA	NOTES	
DÉGÂTS SECOUÉ	-1	-2	-3	FATIGUE	-1	-2	ÉTAT CRITIQUE

SORTS DES ÉLUS POUR DEADLANDS

Malus au jet de foi : novice -2, aguerri -4, vétéran -6. Si échec = 1 niveau de fatigue.

Adaptation à l'environnement

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	Durée	1 heure /-1 heure
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	-------------------

Aspect : aucun
Effet : s'adapte à m'importe quel environnement

Ami des bêtes

rang	novice	malus	0/-2/-4	Portée	Intellect X 100 m	durée	10 minutes
------	--------	-------	---------	--------	-------------------	-------	------------

Aspect : aucun
Effet : parle et guide des animaux, malus au jet de foi 0 pour petits animaux, -2 pour les animaux moyens, -4 pour les gros animaux.

Armure

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3 /-1 par round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	-----------------

Aspect : l'attaque rate la cible
Effet : +2 en armure, +4 en cas de relance.

Augmentations / diminution des traits

rang	novice	malus	0	Portée	intellect	durée	3 /-1 par round
------	--------	-------	---	--------	-----------	-------	-----------------

Aspect : prière (bénédiction / malédiction)
Effet : augmente ou diminue un trait, jet opposition de l'âme de la cible 1 dé ou 2 dés si relance

Aveuglement

rang	novice	malus	0	Portée	12/24/48	durée	instantané
------	--------	-------	---	--------	----------	-------	------------

Aspect : lumière bénie
Effet : aveugle temporairement, cible = jet à -2 en agilité/-4 si relance, si échec = secoué et -2 à la parade le tour suivant.

Barrière

rang	aguerri	malus	0/-1 par section	Portée	intellect	durée	3 /-1 par round
------	---------	-------	------------------	--------	-----------	-------	-----------------

Aspect : mur de force
Effet : section avec une résistance de 10

Choc

rang	novice	malus	0/-2/-4	Portée	12/24/48	durée	spécial
------	--------	-------	---------	--------	----------	-------	---------

Aspect : coup de tonnerre
Effet : choc qui étourdit la cible sauf jet de vigueur réussie

Compréhension des langues

rang	novice	malus	+	Portée	toucher	durée	3/-1 par round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	----------------

Aspect : aucun
Effet : parle, lit et écrit une langue inconnue / dialecte particulier si relance

Confusion

rang	novice	malus	0	Portée	Int x2	durée	instantanée
------	--------	-------	---	--------	--------	-------	-------------

Aspect : énigme
Effet : cible = jet d'intellect -2/-4 si relance, en cas d'échec la cible est secouée.

Déflexion

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3 /-1 par round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	-----------------

Aspect : aucun
Effet : attaque sur arcaniste à -2 /-4 si relance

Déluge de coup

rang	aguerri	malus	0	Portée	cône	durée	instantané
------	---------	-------	---	--------	------	-------	------------

Aspect : l'écu prie et terre tremble
Effet : cible jet de force, si échec cible(s) projetée(s) à 2D6 cases et au sol si objet = secoué

Dissipation

rang	aguerri	malus	-1	Portée	intellect	durée	instantané
------	---------	-------	----	--------	-----------	-------	------------

Aspect : serment au nom de son dieu
Effet : dissipe un sort, jet en opposition si sort en cours de lancement, -2 si arcane différent.

Don du guerrier

rang	aguerri	malus	0	Portée	toucher	durée	3(1/round)
------	---------	-------	---	--------	---------	-------	------------

Aspect : l'écu chante un chant de guerre
Effet : gagne un atout de combat choisi par l'écu.

Exorcisme

rang	vétéran	malus	- valeur d'âme	Portée	1 mètre	durée	permanent
------	---------	-------	----------------	--------	---------	-------	-----------

Aspect : lecture de la bible pendant 8 heures
Effet : renvoi un démon ou donne le repos éternel à un déterré, jet opposé à l'âme

Frappe

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3/-1 round
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	------------

Aspect : bénédiction sur arme
Effet : +2 / +4 si relance

Grande guérison

rang	vétéran	malus	0/-4	Portée	toucher	durée	instantané
------	---------	-------	------	--------	---------	-------	------------

Aspect : imposition des mains et prière
Effet : guéri une blessure vieille de + d'une heure / une blessure permanente

Guérison

rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	instantané
------	--------	-------	---	--------	---------	-------	------------

Aspect : imposition des mains
Effet : guéri une blessure vieille de - d'une heure

Inspiration							
rang	novice	malus	-2	Portée	spéciale	durée	instantané
Aspect : sermon enthousiaste style apocalyptique							
Effet : +2/+4si relance en persuasion pour faire baisser le niveau de terreur d'un lieu							
Lumière							
rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	1 heure /-1 heure
Aspect : douce lumière							
Effet : éclaire sur grand gabarit							
Manipulation élémentaire							
rang	novice	malus	0	Portée	Intellect X 2	durée	instantanée
Aspect : eau / air, feu pour les adeptes du vaudou							
Effet : fait apparaître 1/2 litre d'eau ou purifie 4 litres d'eau / petit courant d'air							
Protection							
rang	novice	malus	0	Portée	personnelle	durée	concentration
Aspect : symbole de sa foi (+2 au jet d'arcane)							
Effet : créature doit faire un jet d'âme pour attaquer l' élu							
Rapidité							
rang	aguerri	malus	-2	Portée	toucher	durée	3/ -2 par round
Aspect : vitesse divine							
Effet : 2 actions par round, défaussent les initiatives inférieures à 8							
Sanctification							
rang	novice	malus	- 4	Portée	spécial	durée	permanent
Aspect : aspersion d'eau bénite et prière							
Effet : voir description							
Secours							
rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	permanent
Aspect : réconfort							
Effet : réduit un niveau de fatigue / 2 niveau si relance							
Tempête							
rang	novice	malus	-1	Portée	vue	durée	concentration
Aspect : affirme le pouvoir de son dieu							
Effet : crée une tornade, jet de vigueur réussit ou secoué, attaque à distance -2							
Visée							
rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	3/-1 par round
Aspect : aucun							
Effet : réduit de 1 les pénalités de distance / 2 si relance							

Pour les élus vaudou uniquement

Malédiction							
rang	aguerri	malus	0	Portée	toucher	durée	permanent
Aspect : poupée ou objet personnel de la cible							
Effet : jet de compétence/âme de la cible si réussite la cible perd un niveau de fatigue/ sauf si jet de vigueur réussie, relance annule la malédiction							
Marionnette							
rang	vétéran	malus	0	Portée	intellect	durée	3 (1/round)
Aspect :poupée vaudou							
Effet : persuade ses adversaires de combattre pour lui, si jet d'arcane/ âme de la cible réussit							
Maître de l'esprit							
rang	novice	malus	0	Portée	2 km x compétence d'arcane	durée	1/minute
Aspect : transe profonde							
Effet : jet opposé arcane/âme si réussite, il entend par le biais de la victime.							
Terreur							
rang	novice	malus	0	Portée	Intellect x 2	durée	instantané
Aspect : cris terrifiants des loas							
Effet : toutes les créatures situées dans un grande gabarit doivent faire un jet de tripe si relance à -2.							
Vision							
rang	vétéran	malus	0	Portée	personnelle	durée	spécial
Aspect : transe profonde							
Effet : l' élu(e) requière une vision du futur							
Vision dans le noir							
rang	novice	malus	0	Portée	toucher	durée	1 heure (1/heure)
Aspect : aucun							
Effet : réduit de 1 les pénalités de distance / 2 si relance							
zombi							
rang	vétéran	malus	0	Portée	intellect	durée	1 heure + 1d6 si relance
Aspect : aucun							
Effet : crée un ou plusieurs zombi.							