

Lorsque tu sélectionnes cet Atout, choisis un des styles d'arts martiaux décrits ci-dessous et reporte les bonus qui sont indiqués. Tu peux prendre cet Atout plusieurs fois, une pour chaque style de combat. Un personnage peut seulement bénéficier des avantages d'un seul style durant une action particulière, mais il peut en changer avec une action gratuite au début de chaque tour.

L'homme ivre. Tu tangués alentours comme si tu étais sur un arbre perché dans un lac d'eau-de-feu, ce qui rend tes mouvements difficiles à suivre ou à prédire.

Ton *hombre* bénéficie d'un bonus à la Parade de +1 mais sa démarche titubante réduit son Allure de -2 lorsqu'il utilise ce style.

La serre de l'aigle. C'est un style rapide et vicieux dans lequel tes mains prennent la forme de serres et déchirent les points de pression de ta malheureuse victime. Tes attaques de Combat infligent For + d4 points de dégâts et ont une PA 2.

La mante. Un étudiant du style de la Mante tient ses mains comme des crochets et ses mouvements peuvent être d'un calme hypnotique et porter une attaque fulgurante en un instant terrifiant. Défausse-toi des cartes inférieures ou égales à 5 que tu pioches en combat. S'il a l'Atout Vif, défausse-toi des cartes inférieures ou égales à 8.

Le singe. Dans ce style, tu t'accroupis, grimaces et puis bouges sournoisement avec rapidité. Cela surprend tes adversaires, qui te sous-estiment souvent parce que tu as l'air vraiment marrant.

Ton fourbe *hombre* bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il fait des jets de Sarcasme ou accomplit des Ruses d'Agilité.

Le temple de Shaolin. Les mouvements sont la base des cinq styles animaux. Dans le style de la Grue, tu frappes avec tes doigts serrés les uns contre les autres à la manière d'un bec et tu te tiens souvent sur une jambe. Le style du serpent est sournois et fluide. Le style du dragon repose sur les bons vieux coups de poing qui infligent des dégâts d'écrasement. Le style du léopard est tout en coups. Enfin, le style du tigre consiste à déchirer les muscles de ton adversaire.

Quel que soit le style de Shaolin que tu choisis, les attaques de Combat à mains nues de ton héros infligent For + d6 points de dégâts. La branche spécifique est simplement une question de préférence.

Shuai Chao. Le pratiquant attrape ou projette son adversaire, tout en frappant avec ses mains et en portant des coups du lapin. Voir ce style en action est en général assez déroutant pour le cow-boy moyen.

Si ton personnage attrape un adversaire et choisit de lui infliger des dégâts, la combinaison des clés et des coups de poing vicieux lui feront subir For + d4 points de dégâts.

Tai chi. Tu te concentres sur ton chi à un degré si exceptionnel que tes attaques sont capables d'envoyer ton adversaire à mi-chemin de Philadelphie, et qu'elles ont pourtant l'air d'être aussi douces qu'une brise.

Ta victime recule de 1d4 cases par succès et par Relance sur ton jet de Combat. S'ils touchent un objet solide, comme un mur, ils sont automatiquement Secoués.

Tan tui. Ce style repose en grande partie sur les coups de pied, mais pas des coups de pied genre can-can. À Shan Fan, il est très populaire chez les spectateurs des différents tournois d'arts martiaux.

Les coups de pied de ton *hombre* infligent For + d6 points de dégâts. S'il se retrouve à terre, il peut utiliser ses puissantes jambes pour se remettre sur ses pieds sans y consacrer d'action de mouvement.

Wing chun. Ce style met l'accent sur un déluge de coups puissants à la fois défensifs et offensifs.

Tant que ton héros attaque à mains nues, il peut faire une attaque de Combat supplémentaire sans pénalité.



ASPECTS

Les aspects sont au cœur du système de pouvoirs. Avec quelques simples ajustements, un pouvoir d'éclair peut représenter une décharge de cristaux de glace, un éclair lumineux ou un essaim de guêpes tueuses.

Les pouvoirs ont été conçus pour être le plus simple possible, et surtout pour qu'il soit facile de les retenir. Ainsi, le Marshal est capable de se rappeler très facilement des effets de tel ou tel pouvoir, et les joueurs eux aussi sont plus rapides dans leurs décisions. Mais le fait que les pouvoirs fonctionnent de la même manière d'un univers à l'autre ne signifie en rien qu'ils se manifestent de la même manière, qu'ils ont le même nom ou même qu'ils ont exactement les mêmes effets. C'est là que les aspects entrent en jeu.

Globalement, les aspects doivent être principalement visuels et cosmétiques. Toutefois, il peut être intéressant de modifier les effets d'un pouvoir en fonction de l'aspect choisi. Un rayon de chaleur intense doit avoir une chance d'enflammer des matériaux combustibles, ou un éclair électrique doit faire plus de dégâts sur des cibles en armure de métal.

Tu trouveras ci-dessous des exemples des aspects communs dont tu peux choisir un ou plusieurs effets pour tes pouvoirs.

Acide

L'acide est un aspect classique pour les pouvoirs d'attaque, mais peut s'appliquer également à des pouvoirs défensifs (une armure qui corrode ce qui la touche par exemple).

Corrosion : si un pouvoir avec un aspect acide entre en contact avec une cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur ou encaisser un niveau de fatigue (équivalent à des bleus et bosses). Si c'est un pouvoir qui cause des dégâts, et que la cible est au moins Secoué, l'arcaniste lance un d6. Sur un 6, tout objet touché par l'attaque est détruit (une armure perdra 1 point de protection).

Brûlures : un pouvoir qui fait des dégâts réduit d'un type tous les dés de dégâts. En contrepartie, les dégâts sont répétés avec un dé de moins lors de l'action suivante de l'arcaniste, à condition que l'acide n'ait pas été évacué d'une manière ou d'une autre. Par exemple, un *Éclair acide* à 2 PP fera des dégâts de 3d4 lors de l'attaque, puis à nouveau de 2d4 lors de l'action suivante.

Électricité

L'électricité a un fort impact sur les systèmes nerveux et musculaires.

Adrénaline : un pouvoir bénéfique coûte 1PP supplémentaire, mais en cas de succès, l'Allure de la cible est augmentée de 2 et avec une Relance, son Agilité est améliorée d'un type de dé.

Choc : un pouvoir bénéfique peut aider son bénéficiaire à reprendre contact avec la réalité. Il permet de faire immédiatement un jet pour récupérer d'un état Secoué.

Conduction : un pouvoir qui fait des dégâts réduit d'un type tous les dés de dégâts, mais on ajoute un dé supplémentaire à toute cible se trouvant dans une des situations suivantes : porter plus de 5 kg d'un métal conducteur, en contact avec une source d'eau ou touchant un corps conducteur quelconque. Par exemple, une *Explosion* électrique fera 3d4 au maximum, mais 4d4 contre des cibles marchant dans une rivière.

Pénétration d'armure : les arcs électriques permettent d'ignorer un peu de l'armure des cibles (PA 2) pour le coût d'1 PP.

Spasmes : un pouvoir d'attaque provoque des spasmes chez les victimes. En cas de Relance sur le jet d'Arcanes, la cible doit réussir un jet de Vigueur, sous peine d'avoir un malus de -2 à sa Parade jusqu'à son action suivante.

Feu / Chaleur

Le feu est un aspect très commun pour les sorts d'attaque. La chaleur a à peu près les mêmes effets, même si les effets liés à la combustion sont plus limités.

Aura : un pouvoir bénéfique crée une aura de chaleur autour du bénéficiaire. Avec un succès, le pouvoir est en outre l'équivalent d'un pouvoir *Zone de dégâts* causant 2d4 de dégâts.

Combustion : une cible touchée par un pouvoir de feu fait un jet pour chacun des objets inflammables qu'elle porte (voir p. 131). Pour un pouvoir lié à la chaleur, les liquides s'évaporent sur un jet de 6 sur un d6, ou sur un jet de 4-6 dans le cas d'une Relance sur le jet d'Arcanes.

Fatigue : un pouvoir d'attaque avec un aspect de chaleur impose un jet de Vigueur à la cible sous peine d'encaisser un niveau de fatigue.

Pénétration d'armure : le feu et la chaleur passent facilement par les jointures d'une armure. Le pouvoir obtient la capacité PA 2 pour le coût d'1 PP.

Froid / Glace

Le froid et la glace peuvent créer des effets paralysants, et peuvent s'avérer soit positifs soit négatifs.



Armure : les armures de froid octroient un bonus de protection de +2 contre l'attaque de froid, de glace, de feu et de chaleur, mais les attaques de feu et de chaleurs fonctionnent comme le pouvoir de *Dissipation* contre de telles armures.

Fatigue : une cible atteinte par un pouvoir d'attaque de froid doit, en plus des effets habituels, réussir un jet de Vigueur (-2 dans le cas d'une Relance sur le jet d'Arcanes) sous peine d'encaisser un niveau de fatigue. Par contre, la portée du pouvoir est réduite de moitié, ou les Points de Pouvoirs nécessaires sont doublés pour un pouvoir sans portée.

Glissade : en cas de succès sur un pouvoir bénéfique (comme *Armure* par exemple), la glace n'est plus considérée comme un terrain difficile pour la cible du pouvoir (des crampons de glace ou des lames de patins apparaissent sous les pieds du personnage).

Ralentissement : un succès sur un pouvoir d'attaque (comme *Choc*) ralentit les mouvements des cibles. Elles considèrent alors tous les terrains comme difficile pour la durée du pouvoir, ou durant leur action suivante pour les pouvoirs instantanés.

Lumière

La lumière est traditionnellement une représentation de la bonté, du soleil ou de la sainteté.

Augmentation : cet effet s'applique au pouvoir de *Lumière* : l'effet est réduit à un Gabarit moyen mais la durée passe à 1 heure (1/heure), ou la portée devient $\text{Int} \times 2$ et peut affecter des cibles animées (une cible non consentante peut faire un jet d'Agilité opposé pour éviter d'être affecté). En réduisant l'effet à un petit Gabarit, il est possible de cumuler les deux effets.

Brillance : les cibles brillent pour toute la durée du sort, provoquant l'effet d'un sort de *lumière* dans un Petit Gabarit centré sur chacune d'elles. Les conditions de lumières sont améliorées, mais les personnages affectés font aussi d'excellentes cibles. Un pouvoir instantané permettra à un personnage en attente d'attaquer au moment précis où la cible est éclairée (ce qui lui permettrait d'éviter les malus liés à l'obscurité). Le personnage doit agir immédiatement après l'arcaniste pour bénéficier de cet effet.

Lumière solaire : dans un univers comportant des créatures telles que des vampires, le pouvoir de *lumière* produit une lumière solaire naturelle.

Rayon : les pouvoirs offensifs de lumière sont comme des lasers et octroient une Pénétration d'Armure de 4. Toutefois, les dés de dégâts sont réduits d'un type.

Nécromancie

La nécromancie peut être représentée par de l'énergie négative, opposition de la vie, ou par des symboles de mort, comme des os et des crânes.

Éclats : les attaques à distance explosent au contact, créant des éclats qui provoquent +1 aux dégâts contre les cibles sans protection, et -1 contre celles qui sont lourdement protégées.

Terreur : tous les morts-vivants sont considérés comme ayant l'Atout Résistance aux arcanes contre le pouvoir. Les êtres vivants, eux, doivent faire un test de Terreur lorsqu'ils sont affectés.

Tromper la mort : avec une Relance, les morts-vivants ont un malus de -1 pour toucher l'arcaniste qu'ils considèrent comme l'un des leurs.

Son

Le son est un aspect classique pour les attaques soniques, ou encore pour les arcanistes qui manipulent une magie basée sur la musique. Aucun pouvoir basé sur le son ne peut fonctionner dans le vide.

Absorption : un pouvoir bénéfique absorbe les sons émis par la cible, dont le type de dé de discrétion est augmenté de un, mais ils ont besoin de crier pour se faire entendre. Parler devient une action normale au lieu d'une action gratuite.

Explosion aquatique : le son se propage mieux dans l'eau que dans l'air. Les pouvoirs d'attaque bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts dans l'eau, mais un malus de -2 dans l'air.

Surdité : avec une Relance sur le jet d'Arcane (ou un résultat Secoué ou mieux sur un sort d'attaque), la cible subit un malus de -2 à ses jets de Perception liés à l'ouïe jusqu'à la fin du pouvoir, ou jusqu'à ce qu'il se débarrasse de son état Secoué.

Ténèbres

Les ténèbres sont bien souvent liées à d'autres aspects, comme le froid ou la nécromancie.

Assombrissement : les cibles subissent un malus égal à la pénalité liée à l'obscurité. L'arcaniste pour sa part subit un malus de -2 à son jet d'Arcane dans des conditions de lumière normale, et le pouvoir de *Lumière* fonctionne comme un pouvoir de *Dissipation* contre les pouvoirs liés à cet effet.

Discrétion : un pouvoir bénéfique coûte 1 PP supplémentaire, mais les ténèbres s'accrochent au personnage, et améliore d'un type son dé de Discrétion, et de deux avec une Relance.

Linceul : la cible est momentanément auréolée de ténèbres. Les cibles d'un pouvoir offensif subissent un malus de -1 à tous leurs jets de Trait impliquant la vision tant que le pouvoir est actif, ou durant leur action suivante pour les pouvoirs instantanés. Un pouvoir défensif inflige un malus de -1 aux jets de Tir contre le bénéficiaire.

LES POUVOIRS

Tu trouveras décrits ci-dessous tous les sorts, miracles et machines disponibles pour des personnages de l'Ouest étrange.

Adaptation environnementale

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 1 heure (1 / heure)

Les aventuriers voyagent parfois sous les océans, dans le ciel ou dans d'autres environnements dangereux.

Ce pouvoir permet de respirer, parler et de se déplacer à son Allure normale sous l'eau, dans le vide, la lave d'un volcan, la chaleur brûlante d'un désert ou le froid glacial des steppes arctiques, etc. La pression, l'atmosphère, l'air ainsi que tous les aspects nécessaires à la vie du personnage sont fournis par ce pouvoir.

La protection est complète, mais ne concerne que l'environnement. Une boule de feu fera des dégâts normaux à un personnage protégé par ce pouvoir.

En cas de réussite du jet d'Arcane, le pouvoir est activé. Sur une Relance, le coût de maintien de ce pouvoir est de 1 pour 2 heures.

Cibles supplémentaires : l'arcaniste peut affecter jusqu'à cinq cibles en payant 2 PP par cible.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : une armure de métal, un projecteur de champ de force.

Shaolin : disponible, mais la Durée est grandement réduite. Le personnage doit effectuer un jet d'Intellect pour « se concentrer » et maintenir son pouvoir chaque round.

Ami des bêtes

Rang : Novice
Points de Pouvoir : spécial
Portée : Intellect × 100 mètres
Durée : 10 minutes

Ce pouvoir permet à l'arcaniste de parler aux animaux et de guider leurs actions. Il ne fonctionne qu'avec les créatures dotées d'une intelligence animale, et en aucun cas sur les humanoïdes, les créatures conjurées, magiques ou les animaux surnaturels. L'animal doit se trouver dans la portée du sort, il n'apparaît pas par magie.



Le coût du contrôle dépend de la Taille de la créature. Le coût de base est de 3, plus le double de la Taille si cette dernière est supérieure à 0.

Il est également possible de contrôler des essaims. Le coût est de 3 pour les petits essaims, 5 pour les moyens et 8 pour les gros. Ainsi, contrôler un rat coûte 3 Points de Pouvoir, autant que pour contrôler un petit essaim de ces créatures.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : le huckster sort une carte appropriée de sa manche. Appelé *appel de la nature*.

Savant fou : un spray de phéromones de contrôle, un rayon manipulateur d'animaux.

Shaolin : aucun effet visible.

Armure

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Armure crée un champ de protection magique autour du personnage qui le protège des dégâts. Un succès ajoute +2 à sa Résistance et une Relance +4. La PA de dégâts non-magiques n'annulent pas ce bonus, contrairement à la PA des dégâts magiques.

ASPECTS

Chamane : une veste de guerre chatoyante.

Élu : l'attaque manque simplement sa cible.

Huckster : l'attaque manque simplement sa cible.

Savant fou : une veste pare-balles, un durcisseur de peau en spray.

Shaolin : le personnage esquivé « aussi vite qu'une balle ».



Augmentation / Diminution de Trait

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Ce pouvoir permet au personnage d'augmenter un des Traits de sa cible d'un type de dé en cas de réussite, et de deux en cas de Relance. Le Trait affecté ne peut dépasser d12. Chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, une Relance obtenue sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté lui confère un Trait à d12+2 pour la durée du pouvoir.

Le pouvoir peut également être utilisé pour réduire le Trait d'un adversaire. Il s'agit alors d'un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. En cas de succès, le Trait est réduit d'un dé, et de deux en cas de Relance. Un Trait ne peut être réduit en dessous de d4. Il est possible de cumuler les effets de ce pouvoir, mais l'arcaniste devra noter séparément les durées de chaque pouvoir.

ASPECTS

Chamane : l'esprit d'un animal approprié (une chouette pour l'Intellect, un ours pour la Force et ainsi de suite) est à peine visible derrière le chamane, et uniquement pour ceux possédant un Atout Arcanes. Appelé *esprit de l'ours, du loup* etc.

Élu : une prière. Appelé *bénédictio* ou *malédiction*.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : une potion, un manipulateur de sentiment, une machine revigorante.

Shaolin : aucun effet visible.

Barrière

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 1 / section
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 section / Round)

Barrière crée un mur solide et immobile, pour protéger l'arcaniste ou emprisonner un adversaire.

Quel que soit la manière dont est faite la barrière (glace, pierre, énergie, etc.), elle a une Résistance de 10. Chaque Point de Pouvoir dépensé crée une section de mur large d'une case. L'épaisseur de la barrière varie entre quelques centimètres pour les matériaux durs jusqu'à 30 centimètres pour les matériaux comme les os ou la glace. Le positionnement est laissé à la discrétion de l'arcaniste, mais chaque section au-delà de la première doit être liée à au moins une autre. Lorsque le pouvoir arrive à son terme, ou quand la barrière est brisée, elle tombe en poussière.

Chaque section de la barrière peut être détruite par une attaque dépassant sa Résistance de 10. Frapper le mur est automatique avec une attaque de corps à corps (une attaque à distance implique un jet normal, par contre, une Relance n'octroie pas de bonus aux dégâts).

Il est possible d'escalader une barrière solide avec un jet d'Escalade doté d'un malus de -2. Les versions enflammées peuvent être traversées mais provoquent 2d4 points de dégâts.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : un mur de force presque invisible.

Huckster : un feu qui inflige 2d4 points de dégâts lorsqu'on tente de le traverser. Appelé *cercle de feu*.

Savant fou : un « piège instantané », un pistolet paralysant, un gel incendiaire (2d4 points de dégâts pour traverser).

Shaolin : non disponible.

Compréhension des Langues

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : 10 minutes (1 / 10 minutes)

Ce pouvoir permet à un personnage de parler, lire et écrire une langue qu'il ne connaît pas. Il doit s'agir d'une forme de langage évolué – pas de langage animal. Une Relance sur le jet d'Arcane permet de maîtriser un dialecte particulier.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible. Appelé *langues*.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : un traducteur.

Shaolin : non disponible.

Choc

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : 12 / 24 / 48
Durée : spécial

Il faut parfois capturer l'ennemi vivant, à moins que le héros ne veuille pas tuer inutilement. *Choc* permet d'étourdir



6



DEADLANDS

des cibles se trouvant dans un Gabarit Moyen grâce à une force de concussion, un son, une énergie magique ou une effet similaire.

Si le jet d'Arcane est un succès, les victimes potentielles doivent réussir un jet de Vigueur ou être Secouées. En cas de Relance, le jet de Vigueur se fait avec un malus de -2.

ASPECTS

Chamane : disponible.

Élu : un coup de tonnerre !

Huckster : un gros boum.

Savant fou : une grenade à concussion, un synthétiseur de vide.

Shaolin : non disponible.

Colifichet

Rang : Novice

Points de Pouvoir : Spécial

Portée : Vue

Durée : 1 (Concentration)

Le huckster met la main dans une poche, une bourse ou un sac et en ressort un petit objet ordinaire.

Le coût en Point de Pouvoir dépend de l'objet que le personnage espère y trouver. Malheureusement, celui-ci est temporaire et ne dure qu'un nombre de rounds égal à l'Intellec du huckster.

Coût	Objet
1 PP	Allumette, pièce de 1 ¢
2 PP	Foulard, carte à jouer quelconque, pièce de 5 ¢
3 PP	Derringer, couteau, 25 ¢
4 PP	Pistolet, pièce de 5 \$, une carte à jouer précise

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster cherche dans un contenant quelconque.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Déflexion

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / Round)

Les pouvoirs de Déflexion fonctionnent de différentes manières. Certains pouvoirs de Déflexion dévient les attaques, d'autres rendent la forme de la cible floue ou produisent des effets illusoires. Au final, le résultat est le même : faire échouer les attaques de mêlée et à distance sur l'utilisateur.

Avec un succès, les attaquants reçoivent une pénalité de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente cette pénalité à -4. Ce

pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à aire d'effet.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : aucun effet visible. Appelé raté !.

Savant fou : une ceinture de champ de déflexion.

Shaolin : l'attaque rate. Le personnage peut immédiatement effectuer un jet d'Agilité avec une pénalité de -6 pour les balles et de -4 pour les projectiles. S'il réussit, il retourne le projectile à l'envoyeur et inflige For+1d6 points de dégâts.

Détection / Dissimulation des Arcanes

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 2

Portée : Vue

Durée : 3 (1 / Round) ou 1 heure (1 / heure)

Détection / Dissimulation des Arcanes permet à un personnage de ressentir les personnages, les objets ou les effets surnaturels se trouvant dans sa ligne de vue. Sont inclus les créatures invisibles, les personnes et les objets enchantés, les appareils de la Science étrange, les activités des hucksters et ainsi de suite.

Ce pouvoir peut également être inversé pour dissimuler la nature surnaturelle d'un objet, d'une personne ou d'un effet. Le coût est le même, mais la durée est bien plus étendue : 1 heure, avec un coût de maintien de 1 par heure supplémentaire. Lorsque ce pouvoir est ainsi utilisé, si une personne souhaite utiliser la *Détection des Arcanes* sur un objet dont la magie est dissimulée, son jet d'Arcanes est opposé au jet d'Arcanes de celui qui a lancé la dissimulation (à chaque fois que le pouvoir *Détection des Arcanes* est lancé). En cas de succès, il parvient à percer la dissimulation. En cas d'échec il faut réutiliser à nouveau le pouvoir *Détection des Arcanes* pour avoir une chance de percer la ruse à jour.



**ASPECTS****Chamane** : aucun effet visible.**Élu** : non disponible.**Huckster** : aucun effet visible.**Savant fou** : *Détection des Arcanes* uniquement. Un « détecteur de l'âme », des lunettes de roche fantôme.**Shaolin** : non disponible.

Dissipation

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 3
Portée : Intellect
Durée : Instantanée

Dissipation permet à un personnage d'annuler les sortilèges, miracles, appareils de Science étrange ou les manifestations de maîtrise du chi de ses ennemis. Il n'a aucun effet sur les pouvoirs innés. Il ne fonctionne pas non plus sur les objets magiques ou les enchantements, à moins que l'objet ou l'enchantement ne spécifie le contraire.

Dissipation peut être utilisé sur un pouvoir en cours d'utilisation et également pour contrer un pouvoir au moment où il est lancé. Dans le second cas, l'arcaniste doit être En attente et tenter d'interrompre l'action de son adversaire.

Dans les deux cas, la résolution est gérée par un jet d'Arcane opposé entre les deux adversaires. Le personnage tentant la dissipation subit un malus de -2 à son jet si sa cible utilise un type d'Arcane différent du sien (magie contre miracles, etc.)

ASPECTS**Chamane** : une courte danse dédiée à Coyote, le roublard.**Élu** : un serment au nom de son dieu.**Huckster** : un geste de la main.**Savant fou** : un déchargeur d'énergie négative.**Shaolin** : non disponible.

Éclair

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1 / éclair ou 2
Portée : 12 / 24 / 48
Durée : Instantanée

Éclair projette un rayon d'énergie, un projectile ou un objet sur sa ou ses cibles. Leurs dégâts de base sont égaux à 2d6 points.

Éclairs supplémentaires : le personnage peut lancer jusqu'à 3 éclairs au prix d'un Point de Pouvoir par éclair. Décide du nombre d'*Éclairs* avant d'activer le pouvoir. Les éclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix de l'arcaniste. Ce dernier fait un jet de Compétence d'Arcanes pour chaque éclair, qu'il oppose à la Difficulté pour toucher la cible. S'il est un Joker, il lance un seul dé Joker, lequel peut remplacer n'importe lequel de ses dés de Compétence d'Arcanes.

Dégâts supplémentaires : le personnage peut également porter les dégâts d'un éclair à 3d6 en dépensant 2 Points de Pouvoir. Il ne peut pas lancer d'éclairs supplémentaires lorsqu'il utilise cette option.

ASPECTS**Chamane** : non disponible.**Élu** : non disponible.**Huckster** : le huckster tire une carte de sa manche et la lance avec une force dévastatrice. Appelé *explosion de l'âme*.**Savant fou** : un pistolet à rayon, un canon à éclair.**Shaolin** : des cailloux ou de petits objets sont projetés à une vitesse incroyable. Appelé *les pierres s'envolent de la main*.

Enchevêtrement

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2-4
Portée : Intellect
Durée : Spécial

Ce pouvoir permet à un personnage de restreindre les mouvements d'une cible grâce à des lianes, des mèches de cheveux, des toiles d'araignée ou des plantes grimpantes.

Le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Agilité de la cible. En cas de succès, la cible est partiellement empêtrée, et subit un malus de -2 à son Allure, ainsi qu'à tous les jets de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité. Avec une Relance, la cible est totalement immobilisée et ne peut pas utiliser de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité.

Chaque round suivant, une cible affectée peut tenter de s'échapper en réussissant un jet de Force ou d'Agilité. D'autres personnages peuvent également tenter de libérer une victime en réussissant un jet de Force avec une pénalité de -2.

Pour 2 Points de Pouvoir, Enchevêtrement affecte une cible unique. Pour 4 Points de Pouvoir, il affecte toutes les cibles dans un Gabarit Moyen.

ASPECTS**Chamane** : des racines ou des branches animées.

Élu : non disponible.

Huckster : la cible est liée par des bandes mystiques d'énergie indubitablement surnaturelles. Appelé *liens mystiques*.

Savant fou : une machine à enchevêtrer, des bolas « mémoire » en métal.

Shaolin : le personnage lance un morceau de corde ou de chaîne d'*enchevêtrement* sur son adversaire.

Enfouissement

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 23

Portée : Intellect × 2

Durée : 3 (2 / Round)

Ce pouvoir permet à un arcaniste se trouvant sur de la terre de se fondre dans le sol. Il peut rester dans le sol dans une sorte de « limbe », ou se déplacer dans la portée du pouvoir. Un héros avec un Intellect de d8 peut ainsi se déplacer de 16 cases (32 mètres) lors du premier round, maintenir le sort et rester sous terre pendant le second round, et se déplacer à nouveau de 16 cases avant la fin du sort.

Un personnage *enfoui* peut tenter de surprendre une cible (même si cette dernière l'a vu disparaître sous terre) en réussissant un jet opposé de Discrétion contre la Perception de l'adversaire. En cas de Succès, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts, et +4 en cas de Relance. Une

cible En attente peut tenter d'interrompre l'attaque normalement.

ASPECTS

Chamane : les chamanes peuvent utiliser ce pouvoir mais se déplacent très lentement et ne peuvent jamais prendre le dessus sur ses victimes. Ils peuvent se déplacer de 2 cases par round au lieu de deux fois leur Intellect.

Élu : non disponible.

Huckster : non disponible.

Savant fou : une machine personnelle pouvant *enfouir*, un petit engin véhiculé.

Shaolin : le personnage plonge dans la terre et en ressort à grande vitesse, comme une toupie humaine. Appelé *la rotation de la terre*.

Exorcisme

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 15

Portée : 1 mètre

Durée : Permanente

Ce long rituel bannit les esprits maléfiques possédant un corps de mortel. Durant huit heures éreintantes, la cible doit rester dans la portée du pouvoir (1 mètre). L'arcaniste effectue à la fin de son rituel un jet d'Arcane opposé à l'Âme



du démon. S'il l'emporte, ce dernier est immédiatement banni et pour toujours. S'il échoue, le démon reste dans son hôte et l'arcaniste ne pourra jamais l'*exorciser*. Un *Détérré exorcisé* reposera en paix pour l'éternité.

ASPECTS

Chamane : une danse longue et épuisante. Le chamane doit faire un jet de *Vigueur* pour chaque heure passée à danser ou être *Fatigué*. Tomber en *État critique* met un terme au rituel, qui doit être recommencé depuis le début.

Élu : une lecture constante de la Bible (ou d'un autre livre saint), de l'eau bénite, un chapelet de prières, etc.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Explosion

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 2-6
Portée : 24 / 48 / 96
Durée : Instantanée

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, l'*Explosion* est déviée de la même manière qu'un projectile. Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les *Relances* n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

Effets additionnels : pour le double de Points de Pouvoir, *Explosion* inflige 3d6 points de dégâts ou affecte une aire définie par un Grand Gabarit. Pour le triple de points, *Explosion* fait les deux.



ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : une carte lancée qui explose en une boule d'énergie verte. Appelé *as dans le pot*.

Savant fou : un pistolet à boule de feu.

Shaolin : la version arts martiaux n'a aucune portée mais transforme le personnage en un tourbillon explosif de pieds et de poings. Centrez le gabarit sur lui. Tout ce qui s'y trouve subit des dégâts. Appelé *la furie attise les flammes*.

Frappe

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Ce pouvoir est lancé sur une arme. Si c'est une arme à distance, il affecte un chargeur entier, 20 carreaux, cartouches ou flèches, ou un « chargement » complet de munitions (le Marshal détermine la quantité exacte pour les munitions inhabituelles). Lorsque le sort est actif, les dégâts infligés par l'arme sont augmentés de +2, ou +4 avec une *Relance*.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : une simple bénédiction

Huckster : non disponible.

Savant fou : une lame extrêmement affûtée, un gel aiguisé, un vérin hydraulique.

Shaolin : aucun effet visible.

Grande guérison

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 10 / 20
Portée : Toucher
Durée : Instantanée

Grande guérison permet de soigner des blessures vieilles de plus d'une heure. L'utilisation de ce pouvoir nécessite 10 Points de Pouvoir et fonctionne exactement comme le pouvoir *Guérison*.

Grande guérison peut également soigner les blessures permanentes et incapacitantes. Le jet d'Arcane se fait alors à -4 et le nombre de Points de Pouvoirs nécessaires est de 20. Une seule tentative est possible pour une telle blessure. En cas d'échec de ce pouvoir, la blessure est définitivement permanente.

ASPECTS

Chamane : le chamane danse autour du blessé et demande au Grand esprit de l'aider. Il passe ensuite 10 minutes à préparer de malodorants cataplasmes et à recouvrir de glyphes peintes le corps de son patient (bien que le blessé soit immédiatement stabilisé, si c'est la question).

Élu : imposition des mains et prière.

Huckster : non disponible.

Savant fou : une potion de soin, un rayon revigorant. Une prothèse est nécessaire pour soigner une blessure invalidante.

Shaolin : non disponible.

Guérison

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : Toucher
Durée : Instantanée

Le pouvoir de Guérison soigne les blessures récentes. Il doit être utilisé durant « l'heure en or » : il n'a aucun effet sur des blessures vieilles de plus d'une heure.

Pour les Jokers, chaque utilisation de Guérison efface une blessure avec un succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus de tout malus dont le lanceur de sort lui-même serait affublé).

Pour les Extras, le Marshal doit d'abord déterminer si l'allié est mort (voir la section Guérison du chapitre **Envoyer des trucs en enfer**). Si c'est le cas, l'utilisation du pouvoir de Guérison est impossible. Sinon, un jet réussi de la Compétence d'Arcane appropriée remet l'allié dans un état Secoué.

Le pouvoir de Guérison peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'événement déclencheur.

ASPECTS

Chamane : le chamane fait des vœux et des promesses aux esprits.

Élu : imposition des mains.

Huckster : non disponible.

Savant fou : une potion de soin.

Shaolin : acupuncture, massage.

Inspiration

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 5
Portée : Spécial
Durée : Instantanée

Les élus utilisent ce puissant miracle pour enrayer les effets pernecieux de la peur sur la région elle-même.

Lorsqu'il est utilisé en conjonction avec le récit d'un conte héroïque, ce pouvoir ajoute un bonus de +2 (+4 sur une Relance) sur le jet de Persuasion effectué afin de réduire le Niveau de Peur d'un lieu. Les élus n'ont pas besoin de raconter eux-mêmes l'histoire, ils peuvent lancer le miracle sur un conteur plus aguerri.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : un bon vieux sermon enthousiaste du genre apocalyptique.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.



NO MAN'S LAND



Invisibilité

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Personnelle
Durée : 3 (1 / Round)

Être invisible constitue une aide considérable lors d'un combat, et est particulièrement utile pour espionner les filles du saloon aussi !

Avec un succès, le personnage est transparent mais sa silhouette est visible. Il est possible de le détecter en ayant une raison de se douter de sa présence et en réussissant un jet de Perception avec une pénalité de -4. Une fois détecté, il peut attaquer son adversaire (avec un malus de -4 également) Avec une Relance, le personnage est totalement invisible, et la pénalité passe à -6.

Dans les deux cas, le pouvoir affecte le personnage et les objets qu'il transporte. Un objet saisi après que le pouvoir ait été lancé reste visible.

Cibles supplémentaires : le personnage peut affecter jusqu'à 5 cibles, à condition de dépenser 5 PP par cible.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster se concentre simplement et disparaît.

Savant fou : une ceinture ou une potion d'invisibilité.

Shaolin : non disponible.

Joueur

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Personnelle
Durée : Permanente

Cet effet mineur permet à certains arcanistes de transformer le pouvoir magique en chance insolente.

S'il réussit, le personnage convertit 5 Points de Pouvoir en un Jeton tiré au hasard dans le Pot. Un échec irrite au contraire les capricieux esprits de la chance et lui coûtera un Jeton. Il ne pourra pas dépenser de Jeton sur le jet d'arcane, pas plus qu'il ne pourra le faire s'il n'a plus de Jeton à engager.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : aucun effet visible. Appelé *saint flambeur*.

Huckster : aucun effet visible. Appelé *tapis*.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : un moment de concentration.

Lumière

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : 30 minutes (1 / 10 minutes)

La capacité de créer de la lumière est un pouvoir qui peut sembler simple, mais un groupe d'aventuriers coincé dans les ténèbres et entouré de morts-vivants est toujours ravi d'en disposer.

Lumière doit être lancé sur un objet inanimé comme une pièce, une épée, un bouclier, ou même les vêtements d'un personnage. Les arcanistes malins lancent souvent ce pouvoir sur les vêtements ou l'arme d'un adversaire, le rendant plus facile à attaquer : les pénalités dues à l'obscurité sont ignorées lors des attaques contre cette cible. Si l'objet est une possession d'un adversaire, le jet d'Arcanes est opposé à un jet d'Agilité de la cible.

La *lumière* créée est aussi brillante qu'une torche, et fournit un bon éclairage dans un Grand Gabarit.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : une douce lumière.

Huckster : un éclair de lumière qui « colle ».

Savant fou : de la peinture phosphorescente.

Shaolin : non disponible.

Maître de l'esprit

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : 2 km × Compétence d'Arcanes
Durée : 1 / minute

Un personnage peut utiliser ce pouvoir pour entendre par le biais des sens d'un autre s'il réussit un jet d'Arcane opposé à l'Âme de sa cible.



Si la victime l'emporte, elle sait qu'elle a été visée par un sort (si elle sait que de telles choses existent) et qu'il a échoué (mais les Points de Pouvoir sont perdus). Si le lanceur l'emporte, il peut sentir tout ce que sa cible sent.

Le personnage peut choisir une victime qu'il ne voit pas s'il possède un objet qu'elle a touché durant la semaine précédente.

ASPECTS

Chamane : le chamane se balance ou danse.

Élu : prêtre vaudou seulement. Une profonde transe.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : un minuscule transmetteur logé dans la tête de la cible, un globe oculaire volant.

Shaolin : non disponible.

Malédiction

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Toucher
Durée : Permanent

Certains arcanistes soignent leurs alliés, d'autres envoient des maladies à leurs ennemis.

Pour utiliser ce sort vicieux, le lanceur fait un jet de Compétence magique opposé à l'Âme de sa cible. En cas de réussite, cette dernière tombe malade et peut même mourir. Elle subit un niveau de fatigue tout de suite, puis un autre chaque jour suivant. Une fois qu'elle tombe en État critique, elle doit faire un jet de Vigueur par jour pour ne pas mourir. Une Relance sur un jet de Vigueur met un terme à la *malédiction*.

La *malédiction* peut être levée par celui qui l'a jetée ou par un sort de *dissipation*. Les niveaux de fatigue se récupèrent au rythme de un par jour.

ASPECTS

Chamane : le chamane demande aux esprits de la guérison d'abandonner la cible.

Élu : prêtres vaudou uniquement. *Malédiction* requiert une poupée et un objet personnel de la victime, au lieu d'une ligne de vue.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : appelé *dim mak* (Toucher de la Mort).

Manipulation élémentaire

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 1

Portée : Intellect × 2

Durée : Instantanée

Un personnage qui choisit ce pouvoir doit sélectionner un élément auquel il s'applique. Il peut toutefois choisir à nouveau ce pouvoir et l'associer à un autre élément grâce à l'Atout Nouveau Pouvoir. Manipulation élémentaire permet d'accomplir de petites tâches liées à l'élément sélectionné.

Voici une liste d'exemples :

Air : l'arcaniste peut créer de petits courants d'air capables d'éteindre une chandelle, attiser un feu, soulever une jupe ou rafraîchir son corps d'une chaleur étouffante (+1 à un jet de fatigue provoqué par de la chaleur).

Terre : d'un geste de la main, l'arcaniste peut faire un trou d'une trentaine de centimètres de côté dans de la terre meuble (la moitié dans de la pierre), ou projeter du sable dans le visage d'un adversaire pour l'aveugler (+1 à un jet de Ruse).

Feu : l'arcaniste peut d'un claquement de doigts créer une petite flamme (de la taille de celle d'une allumette). Il peut attiser un feu existant (+1 au jet pour déterminer si un feu s'étend), le faire brusquement flamber plus fort (potentiellement dans le cadre d'une Ruse), ou enflammer lentement un objet (comme avec une allumette).

Eau : l'arcaniste peut faire apparaître un demi-litre d'eau quelque part à vue (mais pas à l'intérieur d'une personne ou d'un objet). D'un geste de la main, il peut purifier 4 litres d'eau, qu'il s'agisse d'eau empoisonnée, croupie ou simplement d'eau de mer. Une personne empoisonnée depuis moins d'une minute peut également bénéficier de ce pouvoir et gagner une seconde chance de résister aux effets du poison.

ASPECTS

Chamane : air et terre uniquement. Un court serment aux esprits animaux. L'esprit accomplit ensuite l'acte – un gémoys² creusera un trou, un faucon attisera une flamme, etc.

Élu : air et eau uniquement. Les prêtres vaudou manipulent également le feu.

Huckster : air et feu uniquement. Un geste de la main.

Savant fou : générateur de foudre.

Shaolin : air uniquement. Un geste de la main.

2. Mammifère rongeur et fouisseur nord-américain qui ressemble à un rat, avec de grosses bajoues, des petits yeux et de petites oreilles et une queue ronde et nue, vivant en solitaire dans les prairies et les plaines humides où il creuse des réseaux de galeries.

Marche Sauvage

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 1

Portée : Personnelle

Durée : 1 / heure

Un arcaniste utilisant ce pouvoir peut se déplacer en extérieur sans faire de bruit ni laisser de trace. Les esprits de la nature étouffent le bruit de ses pas et confèrent un bonus de +2 à ses jets de Discrétion. Ils brouillent également ses traces et rendent toute tentative de pistage impossible. Le miracle ne s'applique cependant pas à ses compagnons. Ce pouvoir ne peut s'utiliser en intérieur.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible. Ne peut être utilisé dans des zones civilisées ou des campements.

Élu : non disponible.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : un objet recouvrant les traces, des chaussures à balai, une machine à vent.

Shaolin : aucun effet visible.

Marionnette

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 3

Portée : Intellect

Durée : 3 (1 / Round)

Il est parfois payant de persuader vos adversaires de combattre à votre côté. Certains y arrivent en contrôlant l'esprit de leur cible, d'autres utilisent des illusions visuelles et auditives.

Marionnette est un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. L'arcaniste doit utiliser son pouvoir avec succès et battre le jet de cette dernière. Dans ce cas, la victime attaquera ses alliés et ira même jusqu'à se donner la mort, bien qu'un tel acte octroie un nouveau jet d'Âme pour échapper à l'emprise.



Les méchants peuvent disposer de versions plus puissantes de ce pouvoir qui leur permettent de contrôler leurs victimes pour des périodes plus longues (voire de façon permanente). De telles versions nécessitent en général une possession personnelle de la victime.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : prêtre vaudou uniquement. Poupée vaudou.

Huckster : le huckster met une carte dans la poche (ou ailleurs) de sa victime.

Savant fou : un rayon de contrôle mental ou chimique.

Shaolin : non disponible.

Pressentiment

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 3

Portée : Toucher

Durée : Permanente

Les forces des ténèbres détestent vraiment ce sort. Il donne aux hucksters des visions du passé d'une personne, d'un lieu ou d'une chose.

En cas de réussite du jet d'Arcane, il obtient une vision, un sentiment, une intuition, ou un *pressentiment*, à propos d'un événement qui est survenu dans le passé de la personne ou de l'objet ciblé. Les Relances donnent accès à plus d'information, au bon vouloir du Marshal.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster doit se donner une main d'un paquet de cartes et les étudier.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.



Protection

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 0

Portée : Personnelle

Durée : Concentration

Pour les créatures des ténèbres, un élu ou un chamane qui ne fait rien d'autre que se concentrer sur sa foi est très difficile à affronter. Les arcanistes dont la religion utilise un symbole particulier (le crucifix, l'étoile de David, etc.) bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet d'arcane lorsqu'ils brandissent ce symbole.

Le personnage ne doit ni bouger, ni agir quand il fait appel à ce pouvoir. Une créature surnaturelle qui veut l'attaquer directement alors qu'il est sous l'influence de la *protection* doit avant tout remporter un jet d'Âme opposé à sa Compétence d'Arcane.

ASPECTS

Chamane : des chants calmes et répétés.

Élu : le symbole de sa foi.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Rafale

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 2

Portée : Gabarit de Cône

Durée : Instantanée

Rafale déclenche un déluge d'énergie devant le personnage, provoquant des dégâts sur toutes les cibles présentes dans la zone.

Lorsque le pouvoir est lancé, l'arcaniste pose un Gabarit de Cône sur le plateau de jeu avec comme origine la figurine de son personnage. Les cibles prises dans la zone ont droit à un jet d'Agilité opposé au jet d'Arcanes pour en éviter les effets. En cas d'échec, elles subissent 2d10 points de dégâts (ce pouvoir est considéré comme une arme lourde contre les créatures gigantesques).

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : une pluie de cartes à jouer qui découpe les adversaires en tranches. Appelé *pioche 54 cartes*.

Savant fou : un lance-flammes, un pistolet à grenaille, un rayon d'énergie.

Shaolin : le personnage frappe le sol avec une grande fureur, arrosant tous ceux qui se trouvent dans l'aire du Cône de cailloux et autres débris. Ce pouvoir ne fonctionne qu'en extérieur ou là où l'on trouve ces débris. Cette attaque n'inflige que 2d4 points de dégâts et n'est jamais mortelle (les personnages peuvent être blessés normalement mais ils ne meurent pas). Appelé *douche de la terre*.

Rapidité

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 4
Portée : Toucher
Durée : 3 (2 / Round)

Il n'y a rien de plus rapide qu'un flingueur sous l'influence de ce stupéfiant pouvoir. Avec un succès, la cible peut faire deux actions par round au lieu d'une, sans encourir le malus d'Actions multiples. Avec une Relance, la cible obtient le même avantage, et peut en outre, chaque round, défausser toute carte d'initiative inférieure à 8.

ASPECTS

Chamane : la légère silhouette d'un esprit loup. Appelé *vitesse du loup*.

Élu : aucun effet visible. Appelé *vitesse divine*.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : une potion de rapidité, un accélérateur (ou un ralentisseur !) de temps.

Shaolin : aucun effet visible.

Sanctification

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 10
Portée : spécial
Durée : Permanent jusqu'à désacralisation

Grâce à *sanctification*, un élu ou un chamane consacre des zones entières de terrain et provoque une grande souffrance chez les créatures maléfiques surnaturelles tentant d'y pénétrer.

L'élú doit passer une semaine entière en prière et rester dans les limites de la zone choisie durant tout ce temps. Cette dernière est délimitée par le Marshal mais englobe en général une église, un champ de bataille ou tout autre lieu d'importance. S'il n'y a aucune limite précise, la zone protégée sera égale à cinq fois la Compétence d'Arcane du personnage en mètres.

À la fin du rituel, un jet d'Arcane est effectué. En cas de réussite, la zone est *sanctifiée*. En cas d'échec, le prêtre doit recommencer depuis le début.

Une créature maléfique surnaturelle qui tente de pénétrer sur cette terre consacrée doit réussir un jet d'Âme à chaque round ou subir une blessure.

ASPECTS

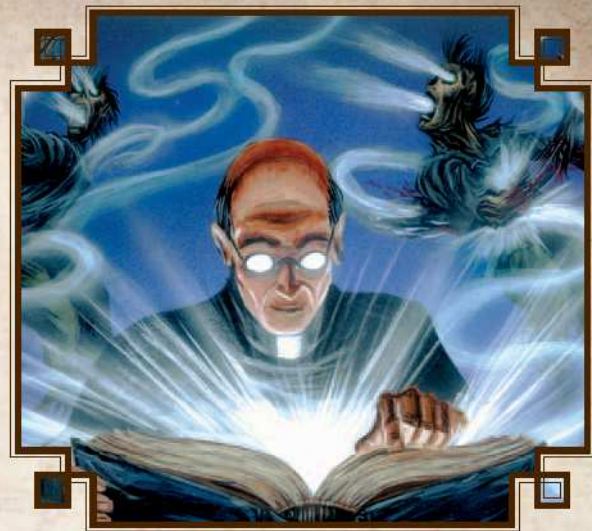
Chamane : le chamane crée une peinture de sable élaborée (ou tout autre rituel) au centre de la zone.

Élu : aspersion d'eau bénite et prière.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.



Secours

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : Permanent

Secours permet de récupérer un niveau de fatigue, deux avec une Relance. Il permet également de supprimer un état Secoué.

Ce pouvoir peut également être utilisé pour rappeler à la conscience un personnage dans un état critique lié à des blessures, bien que les blessures ne soient pas soignées. Il ne stoppe pas non plus les hémorragies, pas plus qu'il n'empêche les blessures de s'aggraver.

L'arcaniste ne peut jamais utiliser ce pouvoir sur lui-même.

ASPECTS

Chamane : peindre des glyphes sur la cible.

Élu : reconforter d'une manière ou d'une autre.

Huckster : non disponible.

Savant fou : un stimulant électrique, un tonique restaurateur.

Shaolin : non disponible.

Télékinésie

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Télékinésie représente la capacité de déplacer un objet ou une créature (y compris soi) par un pouvoir d'arcane. Un arcaniste peut soulever 5 fois son dé d'Âme avec un succès, et 25 fois son dé d'Âme avec une Relance.



Soulever des créatures : les cibles vivantes peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet d'Arcane. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique ce pouvoir, et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper.

Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à *Télékinésie*. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet d'Arcane du personnage. En cas de succès, il a réussi à s'agripper, et ne peut pas être déplacé ou écrasé ce round.

Armes télékinétiques : un arcaniste peut utiliser ce pouvoir pour brandir une arme et la faire attaquer. Dans ce cas, sa Compétence Combat est la même que sa Compétence Arcane, et les dégâts sont basés sur son Âme plutôt que sur sa Force. Par exemple, une épée courte faisant Force+d6 points de dégâts fera Âme+d6 points de dégâts quand elle est utilisée grâce à un pouvoir de *Télékinésie*. L'arme se comporte normalement, et octroie toujours un bonus aux dégâts en cas de Relance lors de l'attaque.

Chutes : des personnages plus tournés vers la violence utilisent parfois ce pouvoir pour faire chuter leurs victimes de grandes hauteurs ou les balancer contre des murs tels des pantins désarticulés. Une créature peut être déplacée d'autant de cases que le dé d'Intellect de l'arcaniste. Les créatures « lâchées » subissent les dégâts de chute habituels. Les victimes qui sont précipitées contre des murs ou d'autres objets solides subissent Âme+d6 points de dégâts.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster agite sa main comme s'il contrôlait la force. Appelé *doigts fantomatiques*.

Savant fou : un projecteur magnétique, un générateur de force.

Shaolin : non disponible.

Téléportation

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 3+
Portée : Spécial
Durée : Instantanée

Téléportation permet à un personnage de disparaître pour réapparaître immédiatement jusqu'à 10 cases pour chaque tranche de 3 Points de Pouvoir dépensé, et 15 cases par tranche sur une Relance. Ce pouvoir compte pour le déplacement du round. Les adversaires adjacents au personnage n'ont pas d'attaque gratuite contre lui. Si l'arcaniste souhaite se *téléporter* vers un endroit qu'il ne peut pas voir, il doit réussir un jet d'Intellect avec un malus de -2. S'il s'agit d'un endroit qu'il n'a jamais vu, le malus passe à -4.

S'il rate le jet d'Arcanes ou le jet d'Intellect, le pouvoir échoue, l'arcaniste reste sur place et est Secoué. Un 1 sur le jet d'Arcane (et ce quel que soit le résultat du dé Joker) signifie un désastre plus grave. En plus d'être Secoué, le personnage subit 2d6 points de dégâts.

Le personnage ne peut jamais se *téléporter* dans un espace solide. S'il essaie, il reste sur place comme décrit ci-dessus.

Transporter des personnes : le personnage peut *téléporter* d'autres personnes avec lui, mais toute personne supplémentaire provoque un niveau de fatigue à l'arrivée. S'il transporte plus de deux personnes, il tombe immédiatement inconscient à l'arrivée. Un niveau de fatigue peut être récupéré avec une heure de repos complet.

ASPECTS

Chamane : le chamane entre dans les Terres de chasse et en ressort à un autre endroit. Appelé *marche de l'esprit*.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster doit entrer dans une zone d'ombre de bonne taille et ressortir par une autre. Il ne peut se *téléporter* dans des endroits éclairés mais peut le faire gratuitement dans l'obscurité. Appelé *passage dans les ombres*.

Savant fou : un disperseur / assembleur d'atome.

Shaolin : non disponible.

Tempête

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : Vue
Durée : 1 (Concentration)

Ce pouvoir conjure une tornade assez puissante pour arracher le manteau d'un mort.

La *tempête*, de la taille d'un Gabarit Moyen, doit être appelée en extérieur. Tous ceux qui se trouvent pris dans le tourbillon sont automatiquement aveuglés et doivent faire un jet de Vigueur à chaque round. S'ils le ratent, ils sont également Secoués. Les attaques à distance qui traversent la tornade subissent une pénalité de -2.

L'arcaniste peut déplacer la tempête comme il le souhaite chaque round, à une Allure égale à son dé d'Intellect. S'il entreprend une action autre que celle de se concentrer sur le sort, il doit faire un jet d'Intellect pour ne pas perdre le sort.

ASPECTS

Chamane : le chamane invoque les esprits du vent et les poussent à lui obéir.

Élu : l'Élu affirme le pouvoir de son dieu, agite les bras et prêche un sermon (ou ce qui est approprié) alors que les vents divins commencent à se lever.

Huckster : le huckster lance en l'air un jeu de cartes (qui est perdu dans l'action). Elles se mettent à tourbillonner et restent dans la tornade. Appelé *tornado du Texas*.

Savant fou : une machine à fabriquer les ouragans.

Shaolin : non disponible.

Ténèbres

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Ce pouvoir fait exactement ce que son nom indique : il crée une aura de *ténèbres* sur un Grand Gabarit. Les attaques vers, depuis ou à travers la zone subissent le malus habituel de l'obscurité totale de -6.

Ténèbres doit être lancé sur un objet inanimé comme une pièce, une épée, un bouclier, ou même les vêtements d'un personnage. Si l'objet est une possession d'un adversaire, le jet d'Arcanes est opposé à un jet d'Agilité de la cible.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster claque des doigts.

Savant fou : un objet annulateur de lumière, une bombe ou une potion fumigène.

Shaolin : non disponible.

Terreur

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 2

Portée : Intellect × 2

Durée : Instantanée

Sous l'influence de ce pouvoir, la cible est envahie par une terreur et une horreur indicibles. Toute créature située dans le Grand Gabarit doit faire un jet de Tripes, avec une pénalité de -2 sur une Relance.

Les Jokers qui ratent leur jet doivent effectuer un tirage sur la *Table de Terreur*, tandis que les Extras sont Paniqués (voir les règles dans **Attention danger** !).

ASPECTS

Chamane : la cible du chamane jette un coup d'œil bref et involontaire dans les Terres de chasse (dans son esprit).

Élu : prêtre vaudou uniquement. Les victimes entendent le cri terrifiant des loas.

Huckster : le huckster tire un joker de nulle part. L'image de la carte s'anime et crie, rit ou fait « Bouh ! » à la victime.

Savant fou : un manipulateur d'émotion, un spray de frayeur, un générateur de terreur.

Shaolin : non disponible.

Transformation

Rang : spécial

Points de Pouvoir : spécial

Portée : Personnelle

Durée : 1 minute (1 / minute)

De nombreuses cultures content des légendes de chamanes ou de sorciers capables de prendre la forme d'animaux normaux. C'est tout à fait ce que permet ce pouvoir : se *transformer* en animaux, voire en créatures encore plus étranges.

Un personnage peut apprendre ce sort dès le Rang Novice, mais il ne peut adopter la forme des créatures les plus puissantes avant d'avoir atteint le Rang requis. Le coût en

TRANSFORMATION		
Coût	Rang	Animaux
3	Novice	Faucon, lapin, chat
4	Aguerri	Chien, loup, cerf
5	Vétéran	Lion, tigre
6	Héroïque	Ours, requin
7	Légendaire	Grand requin blanc

Points de Pouvoir dépend du type de créature dans lequel le personnage souhaite se *transformer*. Utilise la table ci-dessous pour déterminer le coût et le Rang minimum pour un type de créature que tu n'y trouveras pas.

Les armes et autres effets personnels sont *transformés* en même temps que le personnage, réapparaissant à la fin du pouvoir, mais les autres objets tombent à terre.

Lorsqu'il est *transformé*, le personnage conserve son Âme, son Intellect, et les Compétences associées (bien que, incapable de parler, il ne pourra certainement pas utiliser certaines d'entre elles). Il prend la Force, l'Agilité et les Compétences associées de l'animal. Il devient incapable d'utiliser la plupart des machines. Il ne peut pas parler ni utiliser des pouvoirs, bien qu'il puisse continuer à en maintenir. La Vigueur passe au meilleur des valeurs entre celle de l'arcaniste et celle de l'animal.

Le Marshal décide ce qu'un animal peut ou ne pas faire. Un chamane *transformé* en chien pourra tenter d'appuyer sur la gâchette d'un fusil, par exemple, mais la Compétence utilisée sera le Tir de l'animal, soit d4-2 puisque le chien n'a pas cette Compétence. Il peut utiliser la Persuasion, mais sans la parole, il subit un malus de -4 à ses tentatives, ou même encore plus en fonction des circonstances.

ASPECTS

Chamane : le chamane prend la forme de l'animal choisi.

Élu : non disponible.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Visée

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 1

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / Round)

Visée améliore la précision du personnage lorsqu'il effectue une attaque de Tir ou de Lancer. Les pénalités pour une

Attaque ciblée sont réduites de 1 pour un succès et de 2 pour une Relance.

ASPECTS

Chamane : pas d'effet visible. Appelé *vent qui guide*.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : petites étincelles de lumière crépitantes autour de l'arme, de la carte ou de l'objet lancé.

Savant fou : une lunette de précision ou une balle à détection de chaleur.

Shaolin : adopter une position de combat.

Vision

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : Spécial

Portée : Personnelle

Durée : Spécial

Dans sa supplique aux esprits, l'arcaniste requiert une vision du futur. Il peut leur poser une seule question, qui détermine le coût et le temps nécessaires à lancer le sort.

S'ils sont correctement apaisés (après un jet réussi de Médecine tribale), les esprits lui enverront la réponse la plus probable. Les futurs possibles sont cependant nombreux, la *vision* peut donc ne pas être toujours correcte.

Durée	Coût	Information requise
1 heure	3 PP	Un fait d'importance mineure comme l'abondance d'une récolte, un mariage, une naissance, etc.
1 jour	5PP	Un fait d'importance, comme l'issue d'une grande bataille.
1d6 jours	10 PP	Un fait d'importance majeure, comme l'identité d'un meurtrier ou la faiblesse d'une abomination.

ASPECTS

Chamane : le chamane danse, médite, fait des tatouages, crée des peintures de sable ou conduit un autre rituel, selon le temps passé à questionner les esprits.

Élu : prêtre vaudou uniquement. Une transe profonde dans laquelle le hougan ou la mambo contacte les loas pour leur demander des conseils.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Vitesse

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 1

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / minute)

Les combattants qui ont besoin de se rapprocher le plus rapidement possible de leurs ennemis utilisent régulièrement ce pouvoir, tout autant que ceux qui doivent distancer les créatures les plus rapides.

Vitesse permet à la cible de se déplacer plus rapidement. Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel.

ASPECTS

Chamane : appelé *vitesse du faucon*.

Élu : non disponible.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : potion de vitesse, chaussures hydrauliques, accélérateur musculaire.

Shaolin : le personnage devient flou.

Vol

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 3 / 6

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / Round)

Vol permet à un personnage de *voler* à son Allure, et de monter à la moitié de cette vitesse. Ces vitesses peuvent être doublées en multipliant par 2 le nombre de Points de Pouvoir lors du déclenchement du pouvoir.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : uniquement disponible pour les « sorcières » personnages non-joueurs.

Savant fou : un disque *volant*, un ornithoptère, un propulseur dorsal.

Shaolin : le personnage ne vole pas vraiment mais il peut « sauter » et faire de grands bonds au-dessus de la cime des arbres, danser sur les lances, etc.

Zombi

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 3 / cadavre

Portée : Intellect

Durée : Spéciale

Ce pouvoir est considéré comme maléfique par la plupart des gens. Un savant fou ou un hougan qui en fait usage a intérêt à s'assurer qu'aucun Agent ou Ranger ne traîne dans les parages.

Quand ce pouvoir est utilisé, il fait se lever un nombre de morts dépendant du nombre de Points de Pouvoir investis. Les morts-vivants sont totalement sous contrôle, quoi qu'un peu malicieux et limités dans l'interprétation des ordres qui leur sont donnés.

Les cadavres ne sont pas conjurés, donc un nombre de corps suffisant doit être disponible pour que le pouvoir soit efficace. Malheureusement, ils ne sont pas difficiles à trouver dans l'Ouest Étrange. Ils n'ont pas à être en bon état : *zombi* peut faire se lever des serviteurs qui ont patiemment attendu pendant des siècles. Les cimetières, les morgues et les champs de batailles constituent tous de bonnes sources de matière première.

Avec un succès, les morts se lèvent pour une heure, et pour 1d6 heures avec une Relance. Avec deux Relances, ils s'animent pour une journée complète.

Des nécromants puissant peuvent disposer de versions plus évoluées de ce pouvoir, moins coûteuses en Points de Pouvoir et capable de créer des morts-vivants de façon permanente.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : prêtres vaudous uniquement.

Huckster : non disponible.

Savant fou : des activateurs cérébraux, un animateur électrique, un fluide revitalisant nécrotique.

Shaolin : non disponible.

ZOMBI

Ces cadavres ambulants sont des monstres gémissants en quête de viande fraîche typiques.

Allure : 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant : +2 Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (sauf à la tête).

Point faible (tête) : toucher un Zombi à la tête inflige +2 de dégâts.

Sans peur : les zombis sont immunisés à la Peur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
Griffes	d6	d6



AU-DELÀ DES LIMITES

Cette dernière section est consacrée à nos chers disparus. Le truc, c'est que dans *Deadlands*, les morts ne restent pas toujours chèrement disparus ! En fait, certaines fortes têtes reviennent de la tombe. Ces cow-boys sont possédés par un manitou, un esprit maléfique qui utilise l'esprit et le corps de son hôte pour agir dans le monde physique. On appelle ces pauvres macchabées des Déterrés, ce qui signifie littéralement « arrachés à la terres ».

Heureusement, le manitou dans le corps mort-vivant est tué si le cerveau est détruit (c'est l'une des rares manières de se débarrasser d'un cadavre ambulants). Il ne risque donc que son âme autrement éternelle à venir habiter le corps d'un individu exceptionnel. Les faibles et les infirmes ne sont resuscités que si cela sert quelque plan diabolique supérieur.

LES VOIX DANS TA TÊTE

Les manitous ont besoin de se lier à une âme mortelle s'ils veulent survivre dans le monde physique. Cela signifie qu'ils doivent garder celle de leur hôte dans les environs, en espérant la plier métaphysiquement à leur volonté. C'est pour cette raison que les Déterrés doivent à l'occasion lutter pour garder le contrôle de leurs propres corps.

La plupart du temps, le manitou se tient simplement en retrait et laisse le Déterré vivre sa non-vie quotidienne (parce que sinon, le Marshal jouera ton personnage à ta place). De temps en temps cependant, il tente de sauter sur le siège du conducteur pour faire quelques coups bas. S'il est suffisamment fort, il peut prendre le contrôle de ton héros pour un moment. Et s'il devient trop fort, il en prend le contrôle de manière permanente.

LA DOMINATION

Cette lutte pour le contrôle, c'est la Domination. Lorsque tu reviens pour la première fois d'entre les morts, tu te souviens probablement avoir vécu ton pire cauchemar. Ben devine quoi, *hombre* : le manitou te range tous les soirs dans ton petit coin d'Enfer personnel, dans l'espoir d'affaiblir ta volonté. Heureusement que tu ne dors plus beaucoup.

Lorsque tu te relèves pour la première fois, ta Domination est à 0, ce qui signifie que le manitou et toi êtes en gros sur un pied d'égalité. Lorsque le Marshal te demande un jet de Domination, tu dois lancer ton dé d'Âme opposé à celui du manitou afin de l'empêcher de prendre le contrôle de ton esprit. Ce jet d'Âme est modifié par ta Domination actuelle.

En cas de succès, tu gardes le contrôle et gagnes 1 point de Domination, 2 sur une Relance. En cas d'échec, le ma-