

PRÊTS À JOUER INDIENS

Parce qu'il n'y a pas que les chamans et les braves indiens à jouer !

LES INDIENS, C'EST COMME UNE BOÎTE DE CHOCOLATS...

À travers cette aide de jeu, nous souhaitons mettre à disposition des prêts à jouer destinés aux joueurs et joueuses souhaitant incarner des personnages indiens. Ces personnages offrent une variété de choix et permettent d'explorer différentes facettes des cultures et histoires associées aux peuples natifs de l'Ouest étrange.

L'objectif est de fournir des outils pour que chacun puisse s'immerger dans des aventures riches et captivantes, en donnant vie à des personnages ancrés dans des réalités diverses et variées.



DANSEUR DE FEU

Un guerrier spirituel qui a appris à maîtriser les flammes à travers les danses rituelles, utilisant le feu pour se battre et impressionner ses ennemis.



AGI d8	ÂME d8 ^R	FOR d6	INT d4	VIG d6
Athlétisme	d8	Foi		d8
Combat	d8	Intimidation		d6
Culture générale	d4	Perception		d4
Discrétion	d6	Persuasion		d6
Équitation	d4	Provocation		d4

ALLURE 6	PARADE 6	RÉSISTANCE 5
-------------	-------------	-----------------

Handicaps : Arrogant (Majeur — *confronte l'adversaire le plus puissant au combat*), Serment des Anciennes traditions (Mineur — *tu honores les esprits et évites les biens usinés*), Talisman (Mineur — *les deux tomahawks sont sacrés par le feu*).

Atouts : Arcanes (chaman), Combat à deux armes, Fétiche, Frappe éclair, Nouveaux pouvoirs.



— CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes** (chaman) : Foi d8^R, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou prière.

* **Fétiche** : Relance gratuite en Foi avec fétiche, 1 h de rituel pour en recréer un.

✂ **Serment des Anciennes traditions** : Relance gratuite en Âme, perdue pour 24 h si usage de technologie, pour 1 semaine si usage de roche fantôme.

✂ **Talisman** (mineur) : Foi -1 sans l'objet.

— RÉACTION

✂ **Frappe éclair** : si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

— ACTIONS

✂ **Tomahawk** : Combat d8 ou Athlétisme (lancer) d8, 3/6/12, d6+d6

+ **Combat à deux armes** : ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque de Combat avec autre main.

✂ **Arme de feu** (frappe) : Foi d8^R, 2 PP, Perso, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions — *par cible supp.* (+1).

✂ **Explosion de feu** (zone de dégâts) : Foi d8^R, 4 PP, 4 cases, 5 rd. Dégâts 2d4 à tous ceux adjacents en fin de tour — *2d6 de Dégâts* (+2).

✂ **Protection de feu** (protection arcanique) : Foi d8^R, 1 PP, 4 cases, 5 rd. Inflige -2 [-4] aux Arcanes hostiles et dégâts arcaniques sur la cible. — *par cible supp.* (+1).

✂ **Regard de feu** (terreur) : Foi d8^R, 2 PP, 4 cases, provoque un jet de Terreur [-2], Extra paniqué, Joker fait jet sur table de Terreur — GM (+2), GG (+3).

— ÉQUIPEMENT

Deux tomahawks, un fétiche (charbon ardent), sacochette et couverture, 35 \$.

CELUI-QUI-MURMURE-À-L'OREILLE-DES-LOUPS



Maître de la traque et de la survie, l'Esprit-Loup utilise son lien spirituel avec son loup pour naviguer dans la nature, traquer ses proies et ses ennemis.



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6-1	d8	d6-1	d8	d6-1

Athlétisme	d6	Perception	d8
Combat	d6	Persuasion	d6
Culture générale	d6	Soin	d6
Discrétion	d6	Survie	d8
	nature +2		nature +2
Équitation	d6	Tir	d6

ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE
5	5	5

Handicaps : Âgé (Majeur), Bizarrie (Mineur — discute avec les animaux comme s'ils le comprennent... et qu'ils lui répondaient), Têtu (Mineur).

Atouts : Brave, Déterminé, Forestier, Lien animal, Maître des bêtes.

— CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brave :** +2 contre la Terre et -2 sur la table.
- * **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- * **Lien animal :** peut partager ses Jetons avec ses animaux.
- * **Maître des bêtes :** Aimé des bêtes, possède un loup loyal.

— ACTIONS

✂ **Couteau :** Combat d6 ou Athlétisme (lancer) d4, 2/4/8, 1d6+1d4-1, PA 1.

🏹 **Arc :** Tir d6, 12/24/48, 2d6

— ÉQUIPEMENT

Couteau, arc, carquois avec 40 flèches, sacochette et couverture, bon cheval, 35 \$.

LOUP LOYAL				
Agi	Âme	For	Int (A)	Vig
d8	d6	d6	d6	d6
Athlétisme	d8	Discrétion	d8	
Combat	d6	Perception	d10+2	
Allure	Parade	Résistance		
6 (d10)	5	4		
* Atout : Vigilant				
— CAPACITÉS SPÉCIALES				
* Rapide : dé de course d10.				
* Taille -1 : Une telle créature arrive à la hanche d'un homme et pèse une trentaine de kilos				
— ACTIONS				
✂ Morsure : Combat d6, d6+d4				

CHEFFE DE GUERRE



Enlevée alors qu'elle n'était qu'une enfant par des missionnaires, elle réussit à s'échapper. Depuis, elle est devenue une experte de la stratégie, capable de diriger un groupe pour traquer et affronter ses ennemis. Son sens aiguisé du combat la rend redoutable.



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d8	d8

Athlétisme	d6	Perception	d6
Combat	d6	Persuasion	d6
Culture générale	d6	Survie	d6
Discrétion	d4	Stratégie	d8
Équitation	d4	Tir	d6
Intimidation	d6		

ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE
6	7 (2)	7 (1)

Handicaps : Impitoyable (Mineur — fait n'importe quoi pour parvenir à ses fins), Marque de la mort (vétérans de l'ouest — jet d'Encaissement à -2), Phobie des prêtres (Majeur — action -2 en présence d'un prêtre), Têtu (Mineur — veut toujours avoir raison et n'admet jamais ses erreurs).

Atouts : Commandement, Grande aura de commandement, Inspiration, Leader naturel, Tacticienne, Vétéran de l'Ouest

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Commandement** : Annuler Secoué ou Sonné +1 pour tous les alliés à 10 cases.

* **Inspiration** : Stratégie pour Soutenir un Trait de tous les alliés à 10 cases, max. 1/tour.

☠ **Marque de la mort** : jets d'Encaissement du héros subissent un malus de -2.

* **Tacticienne** : Pioche 1 carte d'action et la donne à un allié à 10 cases qui décide laquelle garder

ACTIONS

☞ **Lance** : Combat d8, 3/6/12, d8+d6.

☞ **Arc** : Tir d6, 12/24/48, 2d6

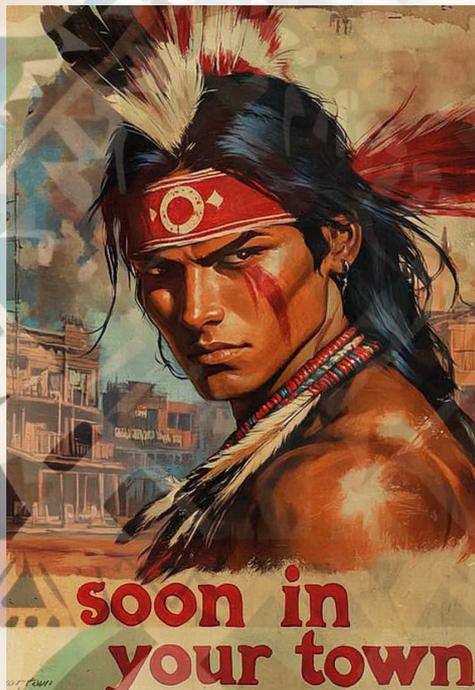
ÉQUIPEMENT

Grande lance, armure indienne (+1), bouclier indien moyen (Couvert -2), arc, carquois avec 40 flèches, sacoche et couverture, bon cheval, 35 \$.

INDIEN DE SPECTACLE



Un ancien guerrier ayant perdu la foi, devenu acteur dans des spectacles itinérants de reconstitution des batailles célèbres de la conquête de l'Ouest. Connu dans certains milieux, il sait aussi utiliser son charme pour se sortir des mauvais pas.



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8		d6	d6

Athlétisme	d6	Perception	d4
Combat	d6	Performance	d8
Culture générale	d4	Persuasion	d6
Discrétion	d4	Subterfuge	d4
Jeu	d6	Tir	d6
Équitation	d6		

ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE
6	5	5

Handicaps : Aimant à problème (Mineur), Mauvaise habitude (Mineur — alcoolique), Susceptible (Majeur — résister à Provocation -4).

Atouts : Bonne étoile (7e fils), Conteur, Notoriété, Réseau, Séduisant.

— CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Bonne étoile** (7e fils) : peut annuler les effets d'un jeton utilisé en sa présence s'il se défause d'un des siens.

* **Conteur** : Persuasion ou Performance +2 pour baisser le Niveau de Peur, +1 Conviction au conteur et ses Soutiens si Prouesse.

* **Réseau** : Culture générale et Réseautage +2 si underground ou criminel.

* **Séduisant** : Performance et Persuasion +1 si compatible avec la cible.

— ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d6 ou Athlétisme (lancer) d6, 2/4/8, 1d6+1d4.

✂ **Revolver Le Mat** : Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, SA, 9 coups.

— ÉQUIPEMENT

Revolver Le Mat (.40, canon central de calibre 20) avec 50 munitions, vêtements de ville, costume d'indien de théâtre, couteau, 150 \$.

Une femme au cœur espiègle, utilisant son humour acéré et ses ruses pour destabiliser ses adversaires et soutenir ses alliés. Recherchée pour neutre, elle se déguise depuis en homme à tout faire, rapidement embauché pour son savoir-faire.



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d4	d8	d6
Athlétisme	d4	Performance	d4	
Combat	d4	Persuasion	d6	
Culture générale	d6	Provocation	d8 ⁸	
Discrétion	d4	Réparation	d8+2	
Perception	d8	Subterfuge	d4	
ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE		
6	4	5		

Handicaps : Bizarrie (Mineur — vient toujours se placer presque nez-à-nez quand elle parle avec quelqu'un), Recherchée (Majeur — a tué un homme lors d'une bagarre), Secret (Mineur — est une femme déguisée en homme).

Atouts : Agitatrice, Bidouilleuse, Brave, Débrouillarde, Humiliation.

— CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Agitatrice** : Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, max. 1/tour.

* **Bidouilleuse** : Réparation +2, si Prouesse : temps /2.

* **Brave** : +2 contre la Terreur et -2 sur la table

* **Débrouillarde** : Improvise rapidement des engins.

— ACTIONS

✂ **Grosse clé à molette** : Combat d4 ou Athlétisme (lancer) d4, 2/4/8, 2d4.

— ÉQUIPEMENT

Boîte à outils, grosse clé à molette, sacoché, collier de perles d'os, 35 \$.



DANSEUSE DES OMBRES



Une guerrière redoutable, initiée à la voie des esprits, capable de manipuler les ombres pour se téléporter dans des espaces sombres, rendant ses attaques rapides et létales.



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Athlétisme	d6	Perception	d6
Combat	d8	Persuasion	d4
Culture générale	d4	Subterfuge	d8
Discrétion	d4	Survie	d4
Équitation	d4	Tir	d6
Foi	d6		

ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE
8 (d8)	6	6 (1)

Handicaps : Code d'honneur (Majeur — prendre soins des siens et aider ceux dans le besoin), Illettrée, Prudente.

Atouts : Arcanes (chaman), Assassin, Nouveaux pouvoirs, Sixième sens, Véloce.

— CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes** (chaman) : Foi d6, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos ou prière.

* **Assassin** : Dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.

* **Sixième sens** : Perception (pressentir danger +2, à -2 si pas de jet normalement).

— ACTIONS

✂ **Lame d'obsidienne** : Combat d8, 1d6+1d4.

✂ **Arc** : Tir d6, 12/24/48, 2d6.

✂ **Jeux des ombres** (ténèbres) : Foi d6, 2 PP, 6 cases, 10 min., Obscurité [Ténèbres], GG — zone déplaçable de 6 cases/tour ou attachable sur cible (+1).

✂ **Pas de l'ombre** (téléportation) : Foi d6, 1 PP, 6 cases, Inst., Téléporte la cible jusqu'à 12 [24] cases, limitation aux zones d'ombres — par cible supp. (+1), ennemi comme cible par action multiple de deux actions d'Attaque pour toucher, puis activation du pouvoir, résiste avec Âme (+2).

✂ **Ombres dansantes** (confusion) : Foi d6, 1 PP, 6 cases, Spé. Distrait et Vulnérable, résiste avec Intellect [-2] — GM (+2), GG (+3).

✂ **Yeux de nuit** (vision dans le noir) : Foi d6, 1 PP, 6 cases, 1h, ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité — par cible supp. (+1).

— ÉQUIPEMENT

Vêtements de cuir (+1), arc avec 40 flèches et carquois, lame d'obsidienne, bon cheval, 48 \$.

CRÉDITS

ÉCRITURE

Yann Poley

RELECTURE

Pascal Blatter
Etienne Decenière
Cyril Ronseaux

ILLUSTRATION

Yann Poley avec Midjourney (IA)

MAQUETTE

Chris « Torone » Cussat-Blanc

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP



TORGAN.NET
Savage rôlistes !