

# DEADLANDS : LISTE COMPLÈTE DES ATOUS

Voici la liste de *tous* les Atouts des Sources Deadlands édition 1.5, aussi bien les livres de base que les *location books* ou les *archetype books*. Cette liste est (j'espère) exhaustive. Chaque Atout est détaillé de la manière suivante :

**Nom** : Intitulé de l'atout

**Accès** : Conditions spécifiques pour acheter l'atout

**Coût** : Prix en points de l'atout

**Effet** : Descriptif précis de l'atout

**Source** : Livre d'où est issu l'atout (« Base » désigne le Livre de base de l'édition 1.5)

## **Abstention**

**Accès** : Sudiste

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Chaque niveau permet de passer 24 heures de jeûne sans perdre de points de souffle.

**Source** : Back East – The South

## **Ambidextre**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Un personnage *ambidextre* ne souffre pas de la pénalité de -4 s'il utilise sa « mauvaise » main. Il garde cependant la pénalité de -2 s'il utilise une arme différente dans chaque main.

**Source** : Base

## **Ami haut placé**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Le personnage connaît des gens qui peuvent éventuellement lui donner un coup de main en cas de problème. La valeur définit l'influence de l'ami et sa fréquence d'intervention.

**Source** : Base

## **Arcane**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Le personnage est capable de faire appel à des puissances surnaturelles pour aider ses amis ou éliminer ses ennemis.

**Source** : Base

### **Arts martiaux**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Le personnage a appris les arts martiaux. Il inflige au corps à corps des dommages létaux, avec un bonus de 1d6 aux dégâts en plus de sa Force. En outre, il connaît des manœuvres de kung fu redoutables pour mieux écraser ses adversaires (une par point en *combat* : *arts martiaux*).

**Source** : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

### **Aux aguets**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Le personnage ajoute +2 à tous ses jets de *Perception*, *détecter*, *pister* et *scruter*.

**Source** : Base

### **A vu l'ours**

**Accès** : Sudiste

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Chaque point ajoute +1 aux jets de *Tripes* face à quelque chose d'effrayant qui n'est pas surnaturel. Cet atout est cumulatif avec l'atout *Peur de rien*.

**Source** : Back East – The South

### **Baraqué**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Le héros gagne +1 en Taille, pour comptabiliser les niveaux de dégâts.

**Source** : Base / The Quick & The Dead

### **Belle gueule**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : Un personnage ayant cet atout gagne +2 en *persuasion*, ou toute autre situation où sa belle apparence jouera en sa faveur.

**Source** : Base

### **Cavalier**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 pour les Sudistes, 2 pour les autres personnages

**Effet** : Annule le malus de -2 en *tirer* quand le personnage est à cheval

**Source** : Back East – the South

**Choisi**

**Accès** : Lost Angel

**Coût** : 5

**Effet** : Le personnage peut obtenir une « avance » sur ses pépites à venir. Il peut prendre autant de pépites dans le pot qu'il a de points de Tripes (dans la limite de 10 pépites). À la fin du scénario, le Marshal déduit des points de prime que le joueur gagne la valeur correspondant au total des pépites tirées par anticipation pendant la partie.

**Source** : Lost Angels

**Chual Favori**

**Accès** : Arcane : Vaudou

**Coût** : 1 à 5, selon le Loa choisi

**Effet** : En réussissant un jet de *foi* : *vaudou* et en dépensant une pépite, le sorcier vaudou appelle son esprit fétiche. Chaque esprit a sa propre manière d'intervenir.

**Source** : River o' Blood

**Conscience**

**Accès** : Aptitude *foi* à 1.

**Coût** : 1

**Effet** : Chaque fois que le héros va commettre un péché, le Marshal le prévient.

**Source** : La Croix et le Colt

**Converti**

**Accès** : Indien

**Coût** : 1

**Effet** : L'Indien peut devenir Croyant, mais ne peut plus devenir Chamane. Il a un malus de -2 à ses interactions sociales avec ceux de sa tribu, mais le malus vis-à-vis des Visages Pâles qui seraient au courant est réduit de moitié.

**Source** : La Danse des Esprits

**Cran**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Chaque point ajoute +1 aux jets d'étourdissement et d'encaissement en combat.

**Source** : Base / The Quick & The Dead

**Digestion efficace**

**Accès** : Canadien

**Coût** : 1

**Effet** : En dehors des poisons mortels, le personnage peut avaler n'importe quoi sans souffrir de la moindre petite lourdeur d'estomac, même si le goût n'est pas forcément plus agréable.

**Source** : The Great Weird North

**Don des langues**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : Au terme de quelques minutes de conversation, un personnage comprend une langue qui lui est complètement inconnue comme s'il l'avait acquise au niveau 1.

**Source** : Base

**Dur à cuire**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Réduit d'1 niveau les pénalités de blessures.

**Source** : Base

**Elève doué**

**Accès** : Arcane : Magie du Sang

**Coût** : 2

**Effet** : À la création de personnage, un héros avec cet Atout peut acheter jusqu'à trois sorts de départ supplémentaires, au prix de 2 points d'aptitude chacun.

**Source** : Black Circle – Unholy Alliance

**Élevé par les Indiens**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Un personnage non-Indien fait maintenant partie d'une tribu, et peut même y être chamane. Dans la société des Visages Pâles, il ne se fera pas remarquer s'il est habillé à la mode. En revanche, si son appartenance à une tribu est connue des Blancs, il risque de s'attirer les foudres des intolérants.

**Source** : La Danse des Esprits

**Enfant de la Nature**

**Accès** : Canadien

**Coût** : 3

**Effet** : +2 à tous les jets impliquant le déplacement à travers la forêt (courir, éviter les branches, nager dans une rivière...)

**Source** : The Great Weird North

**Esprit protecteur**

**Accès** : Arcane : chamane

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Chaque point investi dans cet Atout permet de conserver en réserve un point d'Apaisement qui pourra servir à exaucer une faveur.

**Source** : La Danse des Esprits

**Esprit vif**

**Accès :** Néant

**Coût :** 2

**Effet :** Lorsque le personnage doit effectuer un jet de *Perception* pour éviter d'être surpris, le Seuil de Difficulté ne peut jamais être supérieur à 5. Même s'il a raté son jet, il tire tout de même une carte pour le round durant lequel il est censé être surpris.

**Source :** Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

**Estomac d'acier**

**Accès :** Lost Angel

**Coût :** 4

**Effet :** Tout résultat sur la table des séquelles de Terreur inférieur ou égal à « Mou du genou » (soit jusqu'à 15 points) est purement et simplement ignoré.

**Source :** Lost Angels

**Estomac solide**

**Accès :** Néant

**Coût :** 1

**Effet :** Si le personnage rate un jet de *tripes* à cause de la vue de sang ou d'un corps mort (mais pas mort-vivant), il peut ignorer tout résultat qui lui occasionnerait une perte de souffle ou une obligation de fuite. Toute autre pénalité reste appliquée.

**Source :** The Agency – Men In Black dusters

**Faire-valoir**

**Accès :** Néant

**Coût :** 5

**Effet :** Un personnage ayant cet Atout a un fidèle compagnon qui le suit partout. Cela nécessite la création d'un personnage supplémentaire qui sera moins fort que le héros, et qui restera sous le contrôle du marshal. Les deux personnages ont automatiquement le handicap *Loyal* l'un envers l'autre, sans que cela ne leur rapporte de points supplémentaires

**Source :** Base / The Quick & The Dead

**Fais pas chier**

**Accès :** Néant

**Coût :** 2

**Effet :** Additionner Xd4 aux dommages au corps à corps du personnage, X étant la valeur de sa plus haute pénalité de blessure (sans compter les Atouts qui permettraient d'ignorer ces modificateurs, comme *Dur à cuire*).

**Source :** Base / Le Grand Labyrinthe

**Familier**

**Accès :** Huckster

**Coût :** 5

**Effet** : Un petit animal (chat, chien, corbeau) a un lien avec le Huckster. L'Astuce et la Connaissance augmentent par rapport à l'archétype normal jusqu'à atteindre un niveau de moins que ceux du Huckster, l'animal comprend les mêmes langues et sait même lire. Tant que le familier est à 10 mètres du Huckster, ils peuvent communiquer télépathiquement, au-delà il ne pourra que transmettre que des émotions vagues. Le Huckster gagne également +1 à ses jets de *Sorcellerie* tant que le familier est dans les 10 mètres.

**Source** : le Livre des Hucksters

### **Frère de Sang**

**Accès** : Canadien

**Coût** : 2

**Effet** : Le personnage est accepté dans une tribu, apprécié par les alliés de celle-ci, et poursuivi par les mêmes ennemis.

**Source** : The Great Weird North

### **Fuero**

**Accès** : Mexicain, militaire ou homme d'église

**Coût** : 3

**Effet** : Le personnage ne peut être jugé que par un tribunal de son corps de métier.

**Source** : South o'the Border

### **Grade militaire**

**Accès** : Faire partie de l'armée, et donc prendre le Handicap *Obligation* : *armée* sans que cela ne rapporte de points supplémentaires.

**Coût** : 1 (Caporal), 2 (Sergent), 3 (Capitaine), 4 (Colonel), 5 (Général)

**Effet** : Plus le capital de points est important, plus le grade du personnage sera élevé.

**Source** : Base / Au nom de la Loi

### **Homme de loi**

**Accès** : *Obligation* ou *Serment* envers la Loi de son pays.

**Coût** : 1 (adjoint) / 3 (shérif) / 5 (Texas ranger ou Marshal fédéral)

**Effet** : Le héros gagne une autorité légitime qui s'étend plus ou moins loin selon son rang.

**Source** : Base / Au nom de la Loi

### **Heyoka**

**Accès** : Indien

**Coût** : 3

**Effet** : Le personnage se comporte de façon à se moquer perpétuellement de lui-même pour tout relativiser. Il marche à reculons, inverse « au revoir » et « bonjour », se sèche avant de se laver... Tant qu'il se conduit ainsi, le type de dé d'Âme du héros est augmenté d'un cran (si son type de dé d'Âme est déjà à d12, il passe à d12 +2). S'il cesse de se conduire en Heyoka trop longtemps, il devra réussir un jet de *foi* à 7 ou perdre l'avantage d'Âme de cet Atout, jusqu'à ce qu'il s'applique de nouveau à être contradictoire dans ses actes.

**Source** : La Danse des Esprits

### **Humour noir**

**Accès** : Sudiste

**Coût** : 2

**Effet** : Un personnage avec cet atout qui viendrait de rater un jet de Tripes peut immédiatement tenter un second jet en utilisant son aptitude de *ridiculiser*, avec le même seuil de difficulté. Le jet aura un modificateur selon la qualité de la vanne lancée par le joueur. Si la vanne était particulièrement bien sentie (et que les joueurs sont obligés de faire une pause pour reprendre leur souffle), le résultat peut remplacer aussi le jet de Tripes des alliés qui peuvent l'entendre.

**Source** : Back East – The South

### **Hurlement rebelle**

**Accès** : Sudiste

**Coût** : 2

**Effet** : Une fois par scène, le personnage peut pousser un grand cri, et gagner un bonus de +2 à ses jets de Tripes pour le reste du round. S'il prend quelqu'un par surprise, le seuil de difficulté de *Perception* de sa victime sera de 9 au lieu de 5.

**Source** : Back East – The South

### **Illumination**

**Accès** : Arts Martiaux

**Coût** : 3

**Effet** : Le karatéka peut acheter et utiliser des pouvoirs ki en utilisant l'aptitude *ki*.

**Source** : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

### **Inodore**

**Accès** : Canadien

**Coût** : 3

**Effet** : +2 à tous les jets de *dressage*, et les animaux qui montent la garde ne repère jamais le personnage quand il essaie de les éviter.

**Source** : The Great Weird North

### **Johnny deux-flingues**

**Accès** : Ambidextre

**Coût** : 3/5

**Effet** : Le malus de -2 infligé lorsqu'on utilise une arme dans chaque main tombe à -1 avec un Atout à 3 points, et disparaît complètement avec un Atout à 5 points.

**Source** : Au nom de la Loi

### **« La voix »**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 par voix

**Effet** : Une voix « apaisante » donne +2 en *persuasion*, une voix « moqueuse » donne +2 en *ridiculiser* et une voix « effrayante » donne +2 en *intimider*.

**Source** : Base

### **Lost Angel**

**Accès** : Californien

**Coût** : 0

**Effet** : Le personnage est un habitant de Lost Angels, une des pires villes du continent. Il peut acheter des Atouts et Handicaps réservés aux habitants de la capitale du Grand Labyrinthe.

**Source** : Lost Angels

### **Mestizo**

**Accès** : Californien

**Coût** : 0

**Effet** : Le personnage est un Mestizo, moitié indigène, moitié Espagnol. Il peut acheter des Atouts et Handicaps liés à cette ethnie. Il ne peut prendre le Handicap « Expatrié », sauf s'il quitte Lost Angels.

**Source** : Lost Angels

### **Mécano**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : Un personnage avec cet Atout gagne un bonus de +2 aux jets pour comprendre ou réparer une machine, en particulier *Bidouiller* et *Science Folle*.

**Source** : Base

### **Mœurs locales**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 pour une culture proche, 2 pour une culture totalement étrangère.

**Effet** : Le personnage connaît les différents us et coutumes d'une culture donnée en dehors de la sienne. Exemple de culture proche : Protestants vis-à-vis des Mormons. Exemple de culture différente : Visages pâles vis-à-vis des Chinois ou des Indiens.

**Source** : Base

### **Money, money**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 (250 / 100), 2 (500 / 500), 3 (1000 / 2000), 4 (2000 / 5000), 5 (5000 / 10 000)

**Effet** : Le personnage détient des fonds supplémentaires. Le premier nombre définit le cash de départ d'un personnage avec cet Atout, le deuxième nombre ce qu'il a en réserve à la banque.

**Source** : Base

### **Né à cheval**

**Accès** : Indien

**Coût** : 2

**Effet** : Annule le malus de -2 lorsque le héros se bat à cheval.

**Source** : La Danse des Esprits



### **Né de bon augure**

**Accès** : Aztèque

**Coût** : 5

**Effet** : Le personnage ne se plante que si 75% de ses dés ou plus (arrondis à l'unité inférieure, comme toujours) tombent sur 1. De plus, le personnage tire immédiatement une pépite chaque fois qu'il obtient 5 degrés ou plus sur un jet de Trait ou d'Aptitude.

**Source** : South o'the Border

### **Patte de velours**

**Accès** : Canadien, ne pas avoir l'Atout « Baraqué ».

**Coût** : 2

**Effet** : +2 aux jets d'*Agilité* quand il s'agit de traverser la glace ou la neige, et +1 à tous les jets de *furtivité* sur ces surfaces.

**Source** : The Great Weird North

### **Nerfs d'acier**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : Un personnage ayant cet Atout qui rate un jet de *tripes* et qui est normalement contraint de fuir peut continuer à rester pour se battre, tout en gardant les autres pénalités.

**Source** : Base / The Quick & The Dead

### **Œil de lynx**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : +2 à tous les jets de *Perception* pour repérer les choses à distance.

**Source** : Base / The Quick & The Dead

### **Oreille fine**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : +2 à tous les jets de *Perception* impliquant l'audition.

**Source** : Base

### **Petit prodige**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : L'apprentissage d'un sort se fait seulement avec la moitié du temps requis, et il faut seulement réussir un jet d'*universalis : occultisme* à 3 pour réduire le temps d'apprentissage. En outre, la création d'un nouveau sort est facilitée, et les jets de dés nécessaires auront un Seuil de Difficulté de 5 seulement.

**Source** : Le Livre des Hucksters

**Peur de rien**

**Accès :** Néant

**Coût :** 2

**Effet :** +2 à tous les jets de *tripes*.

**Source :** Base

**Pied de cavalerie**

**Accès :** Sudiste

**Coût :** 1 à 5

**Effet :** Chaque point donne un bonus de +1 à tous les jets de *Vigueur* fait pour marcher sur des distances très longues.

**Source :** Back East – The South

**Pied léger**

**Accès :** Néant

**Coût :** 1 à 5

**Effet :** Chaque point investi rajoute 1 à l'Allure d'un personnage (qui correspond normalement au type de dé de son *Agilité*).

**Source :** Base / The Quick & The Dead

**Possessions**

**Accès :** Néant

**Coût :** 1 à 5

**Effet :** Selon le nombre de points investis, le héros peut avoir un objet, du cheval rapide (1) à un train (5) en passant par une Gatling gun (3).

**Source :** Base

**Possessions : Livres d'arcane**

**Accès :** Néant

**Coût :** 1 (un livre mineur), 2 (deux livres mineurs), 3 (un livre majeur ou trois livres mineurs)

**Effet :** Le personnage possède un ou plusieurs livres de la magie Whateley, avec des sortilèges plus ou moins clairement rédigés (mais toujours en gallois).

**Source :** Black Circle – unholy alliance

**Regard d'acier**

**Accès :** Néant

**Coût :** 1

**Effet :** +2 aux jets d'*Intimider* si le personnage est suffisamment près pour que sa cible puisse voir ses yeux.

**Source :** Base

### **Renommée**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 (bien connu dans une ville), 3 (connu dans une région), 5 (héros national)

**Effet** : Le personnage a une bonne réputation. On peut le reconnaître avec un jet d'aptitude à 5, voire à 3 dans les lieux proches de l'endroit où il est établi.

**Source** : Base

### **Saint office**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 (prêtre), 2 (évêque), 4 (archevêque)

**Effet** : Le personnage tient une place plus ou moins élevée dans la hiérarchie de son ordre.

**Source** : La Croix et le Colt

### **Saint Patron**

**Accès** : Aptitude *Foi* : *Anahuac*

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Chaque point investi dans cet Atout permet de conserver en réserve un point d'Apaisement qui pourra servir à exaucer une faveur.

**Source** : Lost Angels

### **Sang Whateley**

**Accès** : Néant

**Coût** : 3

**Effet** : Le sang des Whateley coule dans les veines du personnage. Cela lui donne des yeux verts. Il peut utiliser des Pépites pour utiliser des pouvoirs du Sang (mais cela le corrompt peu à peu), et peut également acheter l'Atout Arcane : Magicien de Sang Whateley.

**Source** : Black Circle – Unholy Alliance

### **Sens de l'orientation**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : Avec un jet de *Perception* à 5, le héros saura trouver le nord. Avec un jet d'*Astuce* à 9, il peut aussi déterminer l'heure qu'il est.

**Source** : Base

### **Solide comme un roc**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1 à 5

**Effet** : Chaque niveau acheté ajoute 2 points de Souffle

**Source** : Base

### **Sommeil léger**

**Accès** : Néant

**Coût** : 1

**Effet** : +2 aux jets de *Perception* pour se réveiller rapidement.

**Source** : Base

### **Tête froide**

**Accès** : Néant

**Coût** : 5

**Effet** : Au début d'un round, le personnage peut jeter sa plus mauvaise carte et en tirer une autre, sauf s'il a tiré le Joker Noir sur son premier tirage.

**Source** : Base, The Quick & The Dead

### **Veinard**

**Accès** : Néant

**Coût** : 5

**Effet** : Le personnage tire une pépite supplémentaire en début de partie. Elle ne pourra pas être convertie en points de prime à la fin de l'aventure.

**Source** : Base

### **Vertueux**

**Accès** : Croyant

**Coût** : 3

**Effet** : Dans le cas où le Croyant doit faire un jet sur la table des péchés pour une faute qu'il a commis « pour la bonne cause » (en combattant le Mal), il effectuera son jet de *foi* avec un type de dé d'un cran plus élevé (+2 au jet si son type de dé d'Âme est déjà d12).

**Source** : Lost Angels

### **Vétéran du *Weird West***

**Accès** : Néant

**Coût** : 0

**Effet** : Le personnage gagne quinze points de personnage supplémentaire, mais doit tirer une carte pour déterminer un incident qui a pu lui arriver pendant ses aventures.

**Source** : Base – the Quick & The Dead

### **Vieux de la vieille**

**Accès** : Huckster avec *universalis* : *occultisme* à 4.

**Coût** : 3

**Effet** : Chaque fois que le Huckster ayant cet atout tire ses cartes pour lancer un sort, il peut les tirer une par une, et s'arrêter dès qu'il a une main suffisante pour ce qu'il veut faire, et limiter ainsi les risques de tirer le Joker Noir.

**Source** : Le Livre des Hucksters

**Visage inscrutable**

**Accès :** Indien

**Coût :** 3

**Effet :** Tous les jets d'aptitudes de type social faites à l'encontre du personnage sont faits avec un type de dé d'un niveau inférieur à leur type normal.

**Source :** La Danse des Esprits

**Visage pâle :**

**Accès :** Indien

**Coût :** 1

**Effet :** Bien qu'il ait des parents Indiens, le personnage ressemble à un Visage Pâle. Dans sa tribu, ça ne gêne personne, et s'il s'habille comme un Visage Pâle, les citoyens des villes américaines s'y laisseront prendre.

**Source :** La Danse des Esprits