

WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Emity « Ripper »

VOIE : Aventurière

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 1

CRAN : 1

AGILITÉ : 2

MAGIE : 0

DÉFENSE : 2

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 6

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Colt Ripper cat. 44 D8

Carabine Winchester cat. 44 D10



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Garn Mgor

VOIE : Combattant Orc

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 2

CRAN : 1

AGILITÉ : 1

MAGIE : 0

DÉFENSE : 1 + 1 (peau épaisse)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 9

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Shotgun WE cat. 44 spécial D12

(2x) Colt Peacemaker cat. 44 D8

Couteau D6



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Seth Bullock

VOIE : Combattant

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 2

CRAN : 1

AGILITÉ : 1

MAGIE : 0

DÉFENSE : 1 + 2 (plastron cuir)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 8

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Colt Peacemaker cat .44 D8

Couteau de lancer D4 (étui d'avant-bras)

Sabre de cavalerie D6

Shotgun Silver cat. 44 D8

Plastron en cuir renforcée (-1 test d'Agilité)



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Custer O'Brian

VOIE : Expert (mécanicien nain)

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 1

CRAN : 1

AGILITÉ : 2

MAGIE : 0

DÉFENSE : 1 + 1 (peau épaisse)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 10

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Couteau (caché dans la botte) D4

Clé à molette D6

Couteau D4

Pistolet double-canon cat .44 (2 coups) D10



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Drusita

VOIE : Magicienne (elfe)

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 0

CRAN : 1

AGILITÉ : 1

MAGIE : 2

DÉFENSE : 1 + 1 (amulette)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 4

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Derringer pocket cat .31 D6

Sac à dos (50% d'y trouver quelque chose d'utile)

Grimoire

Amulette de protection (+1)



WEIRD WEST

MAGIE & POUVOIRS ÉTRANGES

- Bouclier magnétique (bloque les attaques par projectile métallique, donc les balles)
- Electromancie (3x/jour) D12
- Télékinésie (petits objets)
- Orbe de lumière (lumière infinie)