

WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Angus McKintey

VOIE : Aventurier (chasseur de primes)

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 1

CRAN : 2

AGILITÉ : 1

MAGIE : 0

DÉFENSE : 1 + 2 (veste renforcée)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 10

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Colt Dragoon cat .44 D&B

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



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Annabelle Bradford

VOIE : Experte (pitote d'aérostat)

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 1

CRAN : 1

AGILITÉ : 2

MAGIE : 0

DÉFENSE : 2

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 6

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Remington pocket cat .33 D&B

Aérostat (ballon dirigeable)

6 passagers + 1 pitote



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Duncan

VOIE : Combattant elfe (pistotero)

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

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

Couteau de lancer D4

(étui d'avant-bras)



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : The Duke

VOIE : Combattant (pirate des dunes)

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 1

CRAN : 2

AGILITÉ : 1

MAGIE : 0

DÉFENSE : 1 + 2 (armure cuir)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 15

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Equalizer cat. 45 D8

Sabre D8 (combat CaC)

Couteau (caché dans la botte) D4



WEIRD WEST

NOM DU PERSONNAGE : Gareth

VOIE : Magicien halfelin (pilleur de tombes)

CARACTÉRISTIQUES

COMBAT : 0

CRAN : 1

AGILITÉ : 1

MAGIE : 2

DÉFENSE : 1 + 1 (amulette)

NIVEAU : 1

ÉTAT DE SANTÉ

ENDURANCE : 4

ÉQUIPEMENT & ARMEMENT

Derringer pocket cal .31 D6

Fouet D4

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

Lanterne-fée (lumière infinie)

Grimoire

Amulette de protection (+1)



WEIRD WEST

MAGIE & POUVOIRS ÉTRANGES

- Bouclier magnétique (bloque les attaques par projectile métallique, donc les balles)
- Innocent (ne peut être touché sauf si ciblé explicitement)
- Flèche acide de Nelf (3x/jour) D6