

Atouts

Atout	Prérequis	Effets
Armurier	N, Int d8, Réparation d8	+2 pour fabriquer des grenades, bombes à poudre, armes à feu ou munitions
Attaque Bondissante	V, Agi d8, Combat d8	Voir texte
Attaque Plongeante	N, Combat d8	Peut étendre l'allonge de son arme de mêlée de 1
Bonne/Mauvaise Réputation	V	Ajoute le Charisme aux jets d'Intimidation
Combat Rapproché	N, Agi d8, Combat d8	Bonus en Parade égal à l'Allonge de l'adversaire +1
Combat Rapproché Supérieur	N, Combat Rapproché	Bonus en Combat égal à l'Allonge de l'adversaire +1
Combattant Sournois	A	+2 aux Ruses
Combattant vraiment Sournois	A, Combattant Sournois	Peut dépenser un jeton pour obtenir une attaque surprise
Commandant des hommes	L, Commandement	Le héros peut utiliser des Atouts de Commandement sur des Jokers alliés
Détermination sans faille	H, Joker, Mâchoire d'Acier	Peut faire un jet d'encaissement gratuit pour éviter de passer en état critique
Entraver	A, Combat d8	Le personnage peut immobiliser le bras armé de son adversaire, le traitant comme un Défenseur Désarmé et incapable de retraire du combat.
Explorateur	N, Vig d6, Survie d8	+2 pour résister aux effets de la chaleur ou du froid.
Fanatisme	A, Âme d8, Commandement	Les suivants gagnent un bonus de +2 aux jets de Tripes
Mâchoire d'Acier	N, Vig d8	+2 aux jets d'encaissement
Maîtrise des armes improvisées	A, Int d6	N'a pas de pénalités en utilisant des armes improvisées
Mousquetaire	N, Tir d8, pas Deux Mains Gauches	Recharge une arme à poudre en 1 action
Mur d'acier	V, Florentine, Perception d8	Les adversaires ne gagnent pas de bonus pour attaquer à plusieurs contre vous
Puissant Sorcier	A, Arcanes, Compétence d'Arcanes d6, Connaissance (occulte) d8	Les modificateurs d'incantation pour les sorts sont réduits de 1 (minimum 0)
Très Puissant Sorcier	V, Puissant Sorcier	Les modificateurs d'incantation pour les sorts sont réduits de 2 (minimum 0)
Récupération Rapide	A, Vig d6, Arcanes	Récupère un niveau de fatigue dû à un contrecoup chaque 15 minutes
Récupération Très Rapide	H, Récupération rapide	Récupère un niveau de fatigue dû à un contrecoup chaque 5 minutes
Repérer les vulnérabilités	A, Int d8, Combat d8, Perception d6	Quand un adversaire fait un 1 sur son dé de Combat contre vous, vous gagnez un +1 aux jets de Combat contre lui.
Riche	N	Commence avec 15£, et a des revenus annuels de 300£
Très Riche	N, Noble ou Riche	Le héros commence le jeu avec 25£ et gagne 750£ par an
Volonté Inébranlable	N, Âme d8, Tripes d6	+2 aux jets de Tripes, -2 aux jets sur la Table de Terreur