

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 retraiter 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 |