

Atouts

Atout	Prérequis	Effets
Acolyte	L, Joker	Un Joker Novice se met au service du personnage.
Acrobate	N, Agi d8, For d6	+2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
Afflux de Pouvoir	Joker, A, Compétence d'Arcane d10	+2d6 PP en cas de Joker lors de l'Initiative.
Ambidextre *	N, Agi d8	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Adepte	N, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé ; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
Arcanes *	N, Spécial	Permet de disposer de pouvoirs surnaturels.
Arme fétiche	N, Combat ou Tir d10	+1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arme fétiche adorée	V, Arme fétiche	+2 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arts martiaux	N, Combat d6	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé
Maîtrise des arts martiaux	V, Art martiaux, Combat d10	For+d6 pour les attaques à mains nues
As	N, Agi d8	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.
Assassin	N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6	+2 aux dégâts contre une cible surprise
Balayage	N, For d8, Combat d8	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
Grand balayage	V, Balayage	Attaque tous les adversaires adjacents.
Bagarreur	N, For d8	+2 aux dégâts à mains nues
Cogneur	A, Bagarreur	Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
Bidouilleur	N, Arcanes (Science Étrange), Int d10, Réparation d8, Science Étrange d8, deux Connaissances scientifiques d6	+2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
Blocage	A, Combat d8	Parade +1
Grand blocage	V, Blocage	Parade +2
Brave *	N, Âme d6	+2 aux jets de Terreur
Bricoleur de génie	N, Arcanes (Science Étrange), Int d8, Réparation d8, Science Étrange d8, deux Connaissances scientifiques d6	Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.
Champion	N, Arcanes (Miracles), Âme d8, For d6, Vigueur d8, Foi d6, Combat d8	+2 au dégâts et en Résistance contre le mal d'origine surnaturelle.
Chanceux *	N	+1 Jeton par session.
Très Chanceux *	N, Chanceux	+2 Jetons par session.
Charismatique	N, Âme d8	Charisme +2
Combat à deux armes	N, Agi d8	Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples
Combatif	A	+2 pour récupérer d'un état Secoué.
Commandement	N, Int d6	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
Ferveur	V, Âme d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux dégâts.
Grande aura de commandement	N, Commandement	L'aura de commandement a un rayon de 10 cases.
Inspiration	A, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
Leader naturel	N, Âme d8, Commandement	Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.
Meneur d'hommes	V, Commandement	Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés
Serrez les Rangs !	A, Int d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux Résistance.
Tacticien	A, Commandement, Joker, Int d8, Conn. (Bataille) d6	Le joueur fait un jet de Connaissance (Bataille) et gagne une carte d'action par Succès et Relance. Il peut par la suite remplacer la carte d'un allié par une de celles-ci durant le combat.
Contacts	N	Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
Contre-attaque	A, Combat d8	Attaque gratuite par Round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque.
Grande contre-attaque	V, Contre-attaque	Comme ci-dessus, sans le malus de -2.
Costaud *	N, For d6, Vig d6	Résistance +1, limite de poids à 4 x For

Atouts

Coup Puissant	Joker, A, Combat d10	Double les dégâts en mêlée en cas de Joker lors de l'Initiative.
Courage liquide	N, Vig d8	Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.
Dans le mille !	Joker, A, Tir/Lancer d10	Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
Débrouillard	N, Int d6, Réparation d6, Perception d8	Peut improviser des gadgets.
Dégaine comme l'éclair	N, Agi d8	Peut dégainer une arme en action gratuite.
Don des langues *	N, Int d6	Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.
Drain de l'âme	A, Arcanes (tout sauf Science Étrange), Conn. (Arcanes) d10	Spécial.
Endurci	L	Résistance +1
Coriace	L, Endurci	Résistance +2
Enragé *	N	Voir texte.
Érudit	N, d8 dans les Compétences concernées	+2 dans deux Connaissances.
Esquive	A, Agi d8	-1 aux attaques à distance contre le personnage.
Grande esquive	V, Esquive	-2 aux attaques à distance contre le personnage.
Extraction	N, Agi d8	Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
Grande extraction	N, Extraction	Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.
Florentine	N, Agi d8, Combat d8	+1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.
Forestier	N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8	+2 en Survie, Pistage et Discrétion.
Frappe éclair	N, Agi d8	Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
Frappe Foudroyante	H, Frappe éclair	Peut attaquer tous les adversaires se portant au contact.
Frénésie	A, Combat d10	Peut faire une attaque supplémentaire avec un malus de -2.
Frénésie Suprême	V, Frénésie	Peut faire une attaque supplémentaire.
Guérison rapide *	N, Vigueur d8	+2 au jets de guérison naturelle.
Guérisseur	N, Âme d8	+2 au jets de Soins.
Guerrier saint / impie	N, Arcanes (Miracles), Âme d8, Foi d6	Voir texte
Improvisation martiale	A, Int d6	Ignore les pénalités en utilisant une arme improvisée.
Increvable	N, Joker, Âme d8	Ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique.
Trompe-la-mort	V, Increvable	50 % de chance de survivre à une « mort ».
Instinct de tueur	H	Remporte les oppositions en cas d'égalité. Possibilité de relancer un 1 sur un jet Opposé.
Investigateur	N, Int d8, Recherche d8, Réseaux d8	+2 en Recherche et Réseaux.
Lien animal	N	Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.
Lien mutuel	N, Joker, Âme d8	Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.
Mage	N, Arcanes (Magie), Int d8, Conn. (Arcanes) d8, Magie d6	Chaque Relance sur le jet d'Arcanes réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
Maître d'armes	L, Combat d12	Parade +1
Maître d'armes légendaire	L, Maître d'armes	Parade +2
Maître des bêtes	N, Âme d8	Vous obtenez un compagnon animal.
Mentaliste	N, Arcanes (Psioniques), Int d8, Psioniques d6	+2 pour tout jet de Psioniques Opposé.
Nerfs d'acier	N, Joker, Vigueur d8	Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.
Nerfs d'acier trempé	N, Nerfs d'acier	Ignore 2 points de malus liés aux Blessures.
Noble *	N	Riche, Charisme +2, Statut et richesse.
Nouveau Pouvoir	N, Arcanes	Le personnage obtient un nouveau pouvoir.
Panache	N, Âme d8	+2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement)
Poigne Ferme	N, Agi d8	Ignore la pénalité liée à une plate-forme instable, -1 si course
Points de Pouvoir	N, Arcanes	+5 PP, une fois par Rang.
Professionnel	L, d12 dans le Trait	Le Trait passe à d12+1
Expert	L, Professionnel dans le Trait	Le Trait passe à d12+2

Atouts

Maître	L, Joker, Expert dans le Trait	Le dé Joker passe à d10 pour ce Trait.
Recycleur	N, Chanceux	Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session
Résistance aux arcanes *	N, Âme d8	Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.
Grande résistance aux arcanes *	N, Résistance aux arcanes	Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
Riche *	N	3 fois les fonds de départ, 150 000 \$ de salaire annuel.
Très riche *	N, Riche	5 fois les fonds de départ, 500 000 \$ de salaire annuel.
Rock n' Roll !	A, Tir d8	Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.
Sans pitié	A	Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.
Séduisant *	N, Vig d6	Charisme +2
Très séduisant *	N, Séduisant	Charisme +4
Sixième sens	N	Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
Source de pouvoir	A, Âme d6, Arcanes	Regagne 1 PP toutes les 30 minutes.
Grande source de pouvoir	V, Source de pouvoir	Regagne 1 PP toutes les 15 minutes.
Suivants	L, Joker	Attire 5 suivants.
Tête froide	A, Int d8	Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
Sang-froid	A, Tête Froide	Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
Tireur d'élite	A	La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
Touche-à-tout	N, Int d10	Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisées.
Tueur de géant	V	+1d6 aux dégâts contre les grandes créatures.
Véloce *	N, Agi d6	Allure +2, le dé de Course passe à d10.
Vif *	N, Agi d8	Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
Vigilant *	N	+2 en Perception
Voleur	N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8	+2 en Escalade, Crochetage, Discrétion, et pour désamorcer les pièges.
Volonté de Fer	N, Intimidation d6, Sarcasme d6	+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

* atouts de background