

# BEASTS & BARBARIANS

## ATOUTS & HANDICAPS

### BEASTS & BARBARIANS

### ATOUTS

**Acolyte** (*Légendaire, Joker*) Un Joker Novice se met au service du personnage. SWD68

**Acrobate** (*Novice, Agi d8, For d6*) Agilité +2 si lié à la souplesse, Parade +1 si non-encombré. SWD63

**Afflux de Pouvoir** (*Aguerri, Joker, Arcanes (...) d10*) +2d6 PP si Joker lors de l'Initiative. SWD68

**Amazone** (*Novice, For d6, Combat d6, Perception d6, être une femme*) Contre les hommes Parade +1 et action de Combat gratuite 1/tour sur 1 de Combat adverse. BB72

**Ambidextre** (*Novice, Agi d8*) Ignore le malus de -2 pour la main non directrice. SWD55

**Arcanes** (*Novice, Spécial*) Permet de disposer de pouvoirs surnaturels : Maîtrise du lotus, Sorcellerie ou Voie de l'Illumination. SWD55 BB66

**Arme fétiche** (*Novice, Combat ou Tir d10*) Combat ou Tir +1 avec une arme précise. SWD57

• **Arme fétiche adorée** (*Vétéran, Arme fétiche*) Combat ou Tir +2 avec une arme précise. SWD57

**Arts martiaux** (*Novice, Combat d6*) For+d4 à mains nues ; toujours considéré armé. SWD57

• **Maîtrise des arts martiaux** (*Vétéran, Art martiaux, Combat d10*) For+d6 à mains nues. SWD57

•• **Grand maître en arts** (*Légendaire, Maîtrise des arts martiaux, Combat d12+*) Dégâts +2 à mains nues. SWD69

**Assassin** (*Novice, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6*) Dégâts +2 contre une cible surprise. SWD64

**Attaque agile** (*Aguerri, Agi d8, Vig d6, Combat d8*) Peut remplacer Force par Agilité pour les dégâts d'une arme spécifique. Peut être pris plusieurs fois. JCV75

**Assistant** (*Aguerri, Int d8, Perception d8, Persuasion d6*) Conseille un ami proche (6 cases) en une action : +1/-2 sur Succès/1 de Perception -2. Jet coopératif : +1 en plus. BB77

**Attrape-mouches** (*Aguerri, Combat d8, Illumination d8, Perception d8*) Si non Secoué dévie un projectile vu sur Succès de Combat opposé au Lancer/Tir, le retourne à l'envoyeur sur Relance (Dégâts normaux). -2 cumulatif par usage le même tour. JCV77

**Aura impressionnante** (*Aguerri, Âme d6, Sorcellerie d6*) Peut remplacer Intimidation par Sorcellerie. -1PP si 1. BB70

• **Aura terrifiante** (*Héroïque, Aura impressionnante, Âme d8, Sorcellerie d8*) Sur Relance d'Épreuve de volonté d'Intimidation, -1PP et adversaire physiquement Secoué. BB70

**Aurige** (*Novice, Agi d8*) Conduite +2 (chars et chariots). Peut Encaisser pour le véhicule ou les animaux avec Conduite (sans le bonus) en payant un Jeton. BB66

**Bagarreur** (*Novice, For d8*) Dégâts +2 à mains nues. SWD57

• **Cogneur** (*Aguerri, Bagarreur*) Dégâts +d8 sur Relance à mains nues. SWD57

**Balayage** (*Novice, For d8, Combat d8*) Attaque tous les adversaires adjacents à -2. SWD57

• **Grand balayage** (*Vétéran, Balayage*) Attaque tous les adversaires adjacents. SWD57

**Blocage** (*Aguerri, Combat d8*) Parade +1. SWD58

• **Grand blocage** (*Vétéran, Blocage*) Parade +2. SWD58

**Brave** (*Novice, Âme d6*) Jet de Terreur +2. SWD55

**Bras d'acier** (*Aguerri, For d6, Lancer ou Tir d6*) Portée +50% arrondi inférieur si arme basée sur Force. BB69

**Bricoleur de génie** (*Novice, Arcanes (Science étrange), Int d8, Réparation d8, Science étrange d8, deux Conn.*)

*scientifiques d6*) Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu. SWD64

**Brute (Novice, For d6, Vig d6)** Dégâts +1 au Combat, +2 sur Relance. BB67

**Cavalier buffle (Novice, Vig d6, Équitation d6, Savane d'Ivoire)** Possède un buffle de guerre et une lance à buffle, est loyal envers sa monture, celle-ci est un sous-fifre et pourra devenir Joker. BB67

**Cavalier né (Novice, Agi d8)** Équitation +2. Peut Encaisser pour la monture avec Équitation (sans le bonus) en payant un Jeton. BB66

**Champion (Novice, Arcanes (Voie de l'illumination), Âme d8, For d6, Vig d8, Combat d8, Illumination d6)** Dégâts et Résistance +2 contre le mal d'origine surnaturelle. SWD64 BB66

**Chanceux (Novice)** +1 Jeton par session. SWD55

• **Très Chanceux (Novice, Chanceux)** +2 Jetons par session. SWD55

**Charismatique (Novice, Âme d8)** Charisme +2. SWD66

**Chasseur de démon (Aguerri, Guerrier saint, Illumination d8)** Conn. (Arcanes) et Conn. (Religion) +2 si rapport aux démons. Peut lier une âme de démon à un objet. BB71

**Chasseur de trésors (Novice, Agi d8, Int d6, Crochetage d6, Perception d6, Réseaux d6)** Perception (piège), Agilité (éviter piège) et Réparation (désamorcer piège) +2. Pécule max +25%. BB73

**Combat à deux armes (Novice, Agi d8)** Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans malus d'Actions multiples. SWD58

**Combatif (Aguerri)** +2 pour annuler Secoué. SWD58

**Commandement (Novice, Int d6)** +1 pour annuler Secouer pour les alliés dans l'aura de commandement de 5 cases. SWD61

• **Ferveur (Vétéran, Commandement, Âme d8)** Dégâts +1 pour les alliés dans l'aura. SWD61

• **Grande aura de commandement (Novice, Commandement)** Aura de commandement de 10 cases. SWD61

• **Inspiration (Aguerri, Commandement)** +2 pour annuler Secouer pour les alliés dans l'aura. SWD61

• **Leader naturel (Novice, Commandement, Âme d8)** Peut donner des Jetons aux alliés dans l'aura. SWD61

• **Meneur d'hommes (Vétéran, Commandement)** Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés dans l'aura. SWD61

• **Serrez les Rang ! (Aguerri, Commandement, Int d8)** Résistance +1 aux alliés dans l'aura. SWD62

• **Tacticien (Aguerri, Joker, Commandement, Int d8, Conn. (Bataille) d6)** En début de combat gagne une carte d'action par Succès et Relance de Connaissance (Bataille).

Durant le combat peut remplacer une carte alliée dans l'aura. SWD62

**Contacts (Novice)** Peut demander de l'aide à des amis bien placés. SWD66

**Contacts (Jalazar) (Novice)** Selon factions spécifiques. JCV80

**Contre-attaque (Aguerri, Combat d8)** Une attaque gratuite par Round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque. SWD58

• **Grande contre-attaque (Vétéran, Contre-attaque)** Contre-attaque sans le malus. SWD58

**Costaud (Novice, For d6, Vig d6)** Résistance +1 ; limite de poids à 4 × For. SWD55

**Coup Puissant (Aguerri, Joker, Combat d10)** Dégâts ×2 en mêlée si Joker lors de l'Initiative. SWD68

**Courage liquide (Novice, Vig d6)** Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort. SWD67

**Criminel (Novice, Int d4, Discrétion d4, Persuasion d4, Réseaux d6)** Persuasion (criminel) et Réseaux (criminel) +2. Peut rechercher 2 objets rares en interjeu. BB73

**Dans le mille ! (Aguerri, Joker, Tir/Lancer d10)** Dégâts ×2 à distance si Joker lors de l'Initiative. SWD68

**Dégaine comme l'éclair (Novice, Agi d8)** Peut dégainer une arme en action gratuite. SWD58

• **Pluie d'acier (Aguerri, Dégaine comme l'éclair, Lancer d8)** Peut lancer 3 dagues ou apparenté en une action à -2. Force d8 maximum pour les dégâts. JCV76

**Derrière toi ! (Novice, Âme d8, Agi d6, Allure 6, Perception d6)** +1 jeton à chaque poursuite. Trouve la sortie la plus proche d'un lieu clos sur Succès d'Âme -2. BB77

**Distraction (Novice, Int d6, Combat d8, Sarcasme d4)** Peut faire un Ruse gratuite avant ses attaques, Dégâts -2 jusqu'au prochain tour. BB69

**Don des langues (Novice, Int d6)** Commence le jeu en maîtrisant Intellect langues ; peut se faire comprendre par n'importe qui avec Intellect à -2 après une semaine d'immersion. SWD55

**Don du mendiant (Novice, Âme d6, Mutilation JCV71)** Peut considérer toute mutilation comme handicap mineur. +1 jeton par séance et mutilation. Peut ignorer un tour les limites de ses mutilations en payant 1 jeton. Ruses et Agilité (interrompre ses adversaires) +1. JCV75

**Drain de l'âme (Aguerri, Arcanes (Sorcellerie), Conn. (Arcanes) d8, Sorcellerie d8)** Peut tenter Âme -X, si Succès +XPP immédiatement utilisables, si Échec +1 Blessure, si 1 ou moins inconscience pour 1d6 heures. SWD62 BB66

**Empoisonneur (Novice, Int d6, Discrétion d6, Réseaux d6, Soins d6)** Peut utiliser le Pouvoir Poison avec Intellect et (Int/2 + rang) PP. BB73

**Encore une ! (Aguerri, Int d6, Discrétion d6, Réparation d6)** Dispose chaque combat d'une réserve de lames à

lancer jusqu'à 1 sur Lancer. Peut sortir une dague ou un outil crochetage de nulle part une fois par session. JCV81

**Endurci (Léger)** Résistance +1. SWD69

• **Coriace (Léger, Endurci)** Résistance +2. SWD69

**Enragé (Novice)** Devient enragé quand Secoué ou Blessé. Parade -2, Résistance +2, Combat +2, Force +2 et dégâts +2 au Combat. SWD55

**Entraînement d'hoplite (Novice, For d6, Vig d6)** Poids de l'armure et bouclier /2 pour le calcul de l'Encombrement. Vigueur +2 pour résister à la fatigue de longue marche ou à la chaleur en armure. BB67

**Érudit (Novice, deux Conn. d8)** Ces deux Connaissances +2. SWD65

• **Sage (Novice, Érudit, Âme d6, Int d6, être Lettré)** Peut se souvenir des capacités spéciales d'une créature sur Succès de Culture générale. Une fois par session peut inventer un détail conférant +4 sur un jet ou une résolution automatique. 1 fois par session. BB75

**Esquive (Aguerri, Agi d8)** Inflige -1 aux attaques à distance. SWD58

• **Grande esquive (Vétéran, Esquive)** Inflige -1 aux attaques à distance. SWD58

**Ex-gladiateur (Novice, Agi d6, Combat d8, Intimidation d6)** Sur Succès d'Intimidation sur une cible adjacente peut faire une attaque gratuite en Combat. BB67

**Extraction (Novice, Agi d8)** Quand il retraite, évite une attaque gratuite sur Succès d'Agilité. SWD58

• **Grande extraction (Novice, Extraction)** Quand il retraite, évite toutes les attaques gratuites sur Relance d'Agilité. SWD59

**Florentine (Novice, Agi d8, Combat d8)** Combat +1 contre cible avec une arme et sans bouclier. Annule 1 point de bonus d'attaquants multiples. SWD59

**Fluide comme l'eau (Novice, Âme d8, Combat d6, Illumination d6)** -1PP sur Relance pour utiliser un Pouvoir précis en tenant une arme précise. BB71

**Forestier (Novice, Âme d6, Pistage d8, Survie d8)** Discrétion (nature), Pistage et Survie +2. SWD65

**Frappe éclair (Novice, Agi d8)** Attaque gratuite sur un ennemi par round arrivant au contact. SWD59

• **Frappe Foudroyante (Héroïque, Frappe éclair)** Attaque gratuite sur chaque ennemi arrivant au contact. SWD59

**Frénésie (Aguerri, Combat d10)** Peut faire une attaque de Combat supplémentaire, -2 à toutes les attaques du round. SWD59

• **Frénésie Suprême (Vétéran, Frénésie)** Peut faire une attaque de Combat supplémentaire. SWD59

**Guérison rapide (Novice, Vig d8)** Guérison naturelle +2. SWD56

**Guérisseur (Novice, Âme d8)** Soins +2. Guérison naturelle +2 pour jusqu'à 5 compagnons. SWD67

**Guerrier impie (Novice, Arcanes (Voie de l'illumination), Âme d8, Illumination d8)** Peut repousser les créatures angéliques, paladins ou personnages du bien ayant l'Atout Arcanes (Miracles) pour 1PP. Repoussé sur Échec d'Âme, +1 Blessure sur 1 au jet. SWD65 BB66

**Guerrier saint (Novice, Arcanes (Voie de l'illumination), Âme d8, Illumination d8)** Peut repousser les morts-vivants et les démons pour 1PP. Repoussé sur Échec d'Âme, +1 Blessure sur 1 au jet. SWD65 BB66

**Harcèlement (Aguerri, Int d6, Combat d6, Intimidation d6, Sarcasme d6)** Peut décider d'agir après un allié adjacent ayant une carte de 7 ou moins au lieu de sa propre carte. Donne +2 de bonus d'attaquant multiple. JCV75

**Héros en cape (Novice, Agi d8, Combat d6, Discrétion d6)** Parade +1. Une Ruse avec sa cape affecte un Petit Gabarit d'Explosion tangent au héros. JCV76

• **Maître de la cape (Héroïque, Héros en cape, Charisme +1, Persuasion d8)** Ruse +(Charisme/2 arrondi sup) avec sa cape. La cape compte comme armure légère compatible avec l'Atout Héros en page. JCV76

**Héros en page (Novice, Joker, Agi d8, Vig d6)** Encaissement gratuit si pas d'armure. BB69

• **Déité en page (Héroïque, Joker, Héros en page, Esquive, Vig d8)** dé Joker d'Encaissement augmente d'un type si pas d'armure. Peut ajouter Charisme à un Encaissement par session. BB69

**Improvisation martiale (Aguerri, Int d6)** Ignore les malus d'arme improvisée (Combat et Parade). SWD59

**Increvable (Novice, Joker, Âme d8)** Ignore le malus de Blessures sur les jets d'État critique. SWD59

• **Trompe-la-mort (Vétéran, Increvable)** 50 % de chance de survivre à une « mort ». SWD59

**Instinct de tueur (Héroïque)** Remporte les oppositions en cas d'égalité. Peut relancer un 1 sur un jet Opposé. SWD60

**Investigateur (Novice, Int d8, Recherche d8, Réseaux d8)** Perception (recherche d'indice), Recherche et Réseaux +2. SWD65

**Lanceur d'élite (Novice, Agi d6, Vig d6, Lanceur ou Tir d8)** Choisir une arme de métier parmi arc, fronde et javelot. La Force requise baisse d'un type. Sur 1 au Trait, il peut relancer ce dé mais pas le dé Joker. Dotation gratuite. BB74

**Lien animal (Novice)** Peut donner des Jetons à ses animaux. SWD67

**Lien mutuel (Novice, Joker, Âme d8)** Peut donner des Jetons à ses compagnons. SWD67

**Main et demi (Aguerri, Agi d6, For d6, Combat d8)** Peut tenir une arme moyenne à deux mains : Parade +1 ou Dégâts +1 pour son tour. BB70

**Maître d'armes** (*Légitime*, *Combat d12*) Parade +1. SWD69

- **Maître d'armes légendaire** (*Légitime*, *Maître d'armes*) Parade +2. SWD69

**Maître des bêtes** (*Novice*, *Âme d8*) Dispose d'un compagnon animal. SWD68

- **Fauconnier** (*Aguerri*, *Maître des bêtes*, *Int d8*, *Survie d6*, *avoir un oiseau come compagnon*) L'oiseau devient Sous-fifre, donne +2 au lieu de +1 d'attaque à plusieurs, Ruse +1 si à moins de 6 cases du maître. JCV78

**Maître du déguisement** (*Novice*, *Int d6*, *Perception d6*, *Persuasion d6*) Int et Persuasion +2 pour préparer et utiliser un déguisement JCV105. Peut ignorer la pénalité de manque d'équipement. JCV81

**Monte-en-l'air** (*Novice*, *Agi d8*, *Âme d6*, *Allure 6+*, *ne pas être Couard*) Sur les toits : Escalade, Force (sauter) et autres jets +2, annule Dégâts de chute sur Succès d'Agilité, les réduit sur Échec. JCV79

**Moine** (*Novice*, *Âme d8*, *Illumination d8*) Handicap Poches percées, Persuasion +1. Si **contemplatif** : Handicap Pacifiste (Majeur), +2 aux Pouvoirs Dissipation et Bannissement, peut utiliser Âme pour Encaisser ou Culture Générale. Si **militant** : les Pouvoirs à portée Toucher passent à Personnelle, à mains nues ou arme de moine peut activer un Pouvoir Personnel sans malus d'action multiple. BB74

**Moine de l'ombre** (*Novice*, *Âme d8*, *Discrétion d6*, *Illumination d8*, *Perception d6*, *Persuasion d6*) Pouvoir Détection / Dissimulation d'Arcanes gratuit utilisable sans PP limité à magie et présence démoniaque. Peut utiliser Illumination au lieu de Discrétion en payant 1PP. JCV79

**Nerfs d'acier** (*Novice*, *Joker*, *Vigueur d8*) Ignore 1 point de malus lié aux Blessures. SWD60

- **Bec et ongle** (*Vétéran*, *Nerfs d'acier*) Dégâts +1 par Blessure, +2 max. BB68

- **Nerfs d'acier trempé** (*Novice*, *Nerfs d'acier*) Ignore 2 points de malus liés aux Blessures. SWD60

**Noble** (*Novice*) Charisme +2, Atout Riche offert, statut, richesse, troupes et responsabilités. SWD56

**Noble déchu** (*Novice*) Charisme +1. Un suivant ou fonds de départ x3 ou relique mineure. BB68

**Nouveau Pouvoir** (*Novice*, *Arcanes*) Obtient un nouveau pouvoir. SWD62

**Panache** (*Novice*, *Âme d8*) +2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (Encaissement inclus). SWD60

**Poète** (*Novice*, *Âme d6*, *Int d6*, *Conn. (Légendes et traditions) d6*) Peut utiliser Conn. (Légendes et traditions) au lieu de Persuasion ou Sarcasme si à-propos. +1 Jeton par interlude. JCV79

**Poigne Ferme** (*Novice*, *Agi d8*) Ignore la pénalité de Plateforme instable. SWD60

**Points de pouvoir** (*Novice*, *Arcanes*) +5. Limité à une fois par Rang. SWD62

**Port d'armure** (*Novice*, *Joker*, *Vig d8*, *Combat d6*) Peut ajouter son armure à un Encaissement. L'armure perd 1 point après. BB70

**Prêtre / Philosophe** (*Novice*, *Âme d6*, *Int d6*, *Conn. (Religion) d8*) Choisir une divinité. Conn. (Religion) +2, Persuasion +1. Implorer l'aide divine en action gratuite : +1 jeton sur Succès d'Âme, -4 par tentative dans la même session, sur 1 -1 jeton et capacité neutralisée pour la session. BB75

**Professionnel** (*Légitime*, *Trait d12*) Ce Trait +1. SWD69

- **Expert** (*Légitime*, *Professionnel*) Ce Trait +2. SWD69

- **Maître** (Légitime, Joker, Expert) d10 en dé Joker pour ce Trait. SWD69

**Rat des rues** (*Novice*, *Âme d6*, *Vig d6*) Résistance +1, Vigueur (résister aux maladies) et Survie (urbain) +2. Atout Costaud interdit. JCV75

**Recycleur** (*Novice*, *Chanceux*) Peut avoir sur lui un équipement utile une fois par session. SWD68

**Repousser** (*Novice*, *For d6*, *Combat d8*) Peut repousser d'une case sur Relance de Combat au lieu de +d6 et suivre. Sur case libre sinon victime Secouée. En terrain difficile, victime chute sur Échec d'Agilité. Déclenche des attaques de retraite pour les alliés. JCV76

**Réserve de lotus** (*Aguerri*, *Int d8*, *Conn. (Arcanes) d6*, *Maîtrise du lotus d8*) Peut sortir une potion gratuite de sa besace une fois par session en payant un Jeton. BB72

**Résistance aux arcanes** (*Novice*, *Âme d8*) Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux Pouvoirs. SWD56

- **Grande résistance aux arcanes** (*Novice*, *Résistance aux arcanes*) Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs. SWD56

**Riche** (*Novice*) Fonds de départ x5. SWD56 BB67

- **Très riche** (*Novice*, *Riche*) Fonds de départ x10. SWD56 BB67

**Rituel de permanence** (*Héroïque*, *Int d10*, *Conn. (Arcanes) d10*, *Sorcellerie d10*) Permet de rendre permanent les effets d'un sort sans avoir à le maintenir. BB71

**Rock n' Roll !** (*Aguerri*, *Tir d8*) Ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas. SWD60

**Sang de goule** (*Novice*, *Vig d6*, *être Cairnois*) Résister +2 aux pouvoirs des morts-vivants qui lui sont généralement non hostile. Guérison naturelle tous les 2 jours. BB68

**Sans pitié** (*Aguerri*) Peut utiliser des Jetons sur les dégâts. SWD60

**Sauvage** (*Novice*, *Survie d8*) En milieu naturel, utilise Attribut lié si meilleur pour Escalade, Perception ou Soins sinon +1 et pas de malus de manque d'équipement. BB68

**Séduisant** (*Novice*, *Vig d6*) Charisme +2. SWD56

- **Très séduisant** (*Novice*, *Séduisant*) Charisme +4. SWD56

**Sixième sens (Novice)** Perception -2 pour anticiper pièges et embuscades. SWD68

**Sorcier danseur (Novice, Arcanes (Sorcellerie), Agi d6, Vig d6, Savane d'Ivoire)** Peut maintenir un Pouvoir sans PP en dansant. Compte pour une action. Chaque heure et au final, se fatigue sur Échec de Vigueur. BB76

**Sorcier des égouts (Novice, Arcanes (Sorcellerie), Âme d8, avoir accepté le Pacte des égouts JCV83)** Uniquement à Jalizar : +1 Jeton des égouts par session, choisit quand reçoit un Jeton si normal ou des égouts, +5PP à dépenser immédiatement en payant un Jeton des égouts. JCV77

**Source de pouvoir (Aguerri, Arcanes, Âme d6)** +1PP par 30 minutes. SWD62

• **Grande source de pouvoir (Vétéran, Source de pouvoir)** + 1PP par 15 minutes. SWD62

**Suivants (Légendaire, Joker)** Attire 5 suivants. SWD69

**Tatouage Jan Tong (Novice, Agi d6, Âme d6, Réseaux d6, membre du Jan Tong)** +1 type de dé Joker sur un focus (Agilité, Combat (à mains nues ou arme de moine), Discrétion ou Intimidation) choisis au rang N, V et L. JCV80

**Tentateur (Novice, Int d8, Charisme +4, Persuasion d8)** Peut charmer en utilisant le Pouvoir Augmentation / Diminution de Trait avec Persuasion et (Charisme + rang) PP. Plus manipulation que magie. BB77

**Tête froide (Aguerri, Int d8)** Agit sur la meilleure de deux cartes d'Initiative. SWD60

• **Sang-froid (Aguerri, Tête Froide)** Agit sur la meilleure de trois cartes d'Initiative. SWD60

**Timonier (Novice, Agi d8)** Navigation +2. Peut Encaisser pour le navire avec Navigation (sans le bonus) en payant un Jeton. BB66

**Tireur d'élite (Aguerri)** Tir +2 si pas de mouvement (Visée). SWD60

**Tradition chimique (Aguerri, Int d6, Conn. (Arcane) d8, Maîtrise du lotus d8)** Crée 2 doses pour le prix d'une sur Succès mais Il faut 2 Relances pour avoir leur effet. BB72

**Tradition de l'encens (Vétéran, Int d8, Conn. (Arcanes) d8, Maîtrise du lotus d8)** Peut stocker un Pouvoir dans un orbe à encens en x exemplaires. Utilisable par tous, durée basique, portée 6/12/24. Un seul orbe par personne. JCV78

**Touche-à-tout (Novice, Int d10)** Ignore le malus de -2 sur les Connaissances non maîtrisées. SWD66

**Tueur de géant (Vétéran)** Dégâts +1d6 contre les grandes créatures (Taille +3). SWD60

**Véloce (Novice, Agi d6)** Allure +2, dé de Course d10. SWD56

**Vif (Novice)** Retire les cartes d'Initiative de 5-. SWD57

**Vigilant (Novice)** Perception +2. SWD57

**Voleur (Novice, Agi d8, Crochetage d6, Discrétion d8, Escalade d6)** Crochetage, Discrétion (urbain), Escalade et désamorcer les pièges +2. SWD66

**Volonté de Fer (Novice, Intimidation d6, Sarcasme d6)** Intimidation, Sarcasme et y résister +2. SWD67

**Yeux de la nuit (Novice, Perception d8)** Réduit de 1 les malus de mauvais éclairage si autres sens possibles. JCV75

**Âgé (Majeur)** Allure -1, Force et Vigueur -1, +5 points de Compétences liées à l'Intellect. SWD47

**Anémique (mineur)** Vigueur -2 pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement. SWD47

**Arrogant (Majeur)** Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres. SWD48

**Aveugle (Majeur)** -6 à toute action impliquant la vision, -2 sur les jets sociaux, +1 Atout. SWD48

**Bavard (mineur)** Ne sait pas tenir sa langue. SWD48

**Bizarrie (mineur)** Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement. SWD48

**Boiteux (Majeur)** Allure -2, dé de course d4. SWD49

**Borgne (Majeur)** Charisme -1 si non masqué, -2 aux jets nécessitant une perception de la profondeur. SWD49

**Chimères (Majeur, mineur)** Croit des choses non fondées. SWD49

**Code d'honneur (Majeur)** Tient toujours sa parole et agit en gentleman. SWD49

**Couard (Majeur)** Âme -2 pour résister à la peur. SWD49

**Crédule (mineur)** -2 pour résister aux Ruses d'Intellect, aux oppositions de Persuasion et Conflits sociaux. JCV71

**Cupide (Majeur, mineur)** Obsédé par la richesse. SWD49

**Curieux (Majeur)** Veut tout savoir. SWD49

**Dupé et volé (Majeur)** En fin de scénario tire une carte et perd ses gains sur un cœur. JCV73

**Dur d'oreille (Majeur, mineur)** Perception -2 si mineur. Sourd si Majeur. SWD49

**Ennemi (Majeur, mineur)** A un ou plusieurs ennemis connus. SWD49

**Étranger (mineur)** Charisme -2. Mal vu dans la société de référence. SWD50

**Fêtard (mineur)** Tire 2 cartes Évènements quand il fait la fête, le MJ choisit celle gardée. BB64

**Frêle (Majeur)** Résistance -1. SWD50

**Gamin (Majeur)** 3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, +1 Jeton par session. SWD50

**Héroïque (Majeur)** se comporte héroïquement et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin. SWD50

**Ignorant (Majeur)** Culture générale -2. SWD50

**Irrascible (mineur)** Ne supporte pas les insultes. Résistance -2 aux Sarcasmes et Ruses d'Int. Si Atout Enragé, Int -1 pour ne pas passer en mode enragé. BB64

**Loyal (mineur)** Ne trahira jamais ses amis. SWD50

**Malchanceux (Majeur)** -1 Jeton par session. SWD51

**Manchot (Majeur)** N'a qu'un bras valide. -4 aux actions nécessitant deux bras (ex : Escalade). SWD51

**Mauvaise habitude (Majeur, mineur)** A une habitude énervante ou une addiction. SWD51

**Moche (mineur)** Charisme -2 à cause de son apparence hideuse. SWD51

**Mordant (mineur)** Est sarcastique. Sarcasme +1, Persuasion limitée à d8. Doit commencer tout combat par un Sarcasme ou payer un Jeton. JCV74

**Myope (Majeur, mineur)** Lancer, Perception et Tir -2 à plus de 5 cases. SWD51

**Obèse (mineur)** Résistance +1, Allure -1, dé de course d4. SWD52

**Pacifiste (Majeur, mineur)** Ne combat que pour se défendre, jamais si handicap Majeur. SWD52

**Perdu sur la Voie (Majeur, mineur)** Arcanes (Illumination) requis. Illumination limitée à d8. Majeur interdit les Atouts Nouveau Pouvoir et Points de Pouvoir. JCV74

**Personne en détresse (Majeur)** Combat, Terreur et Résister aux Épreuves de volonté -2. Charisme +2, +1 jeton par séance pouvant être offert à un protecteur. Chaque progression annule un malus sur Âme -4, annule le Jeton quand plus de malus. BB64

**Personne dépendante vo (Majeur)** Accompagné d'un sous-fifre à protéger créé par le meneur. SEPG69

**Peur de la magie (Majeur, mineur)** Doit éviter d'utiliser ou de faire face à la magie, ni objet magique ou de potion de lotus si Majeur. Jet de Peur si forcé et Majeur. BB66

**Phobie (Majeur, mineur)** -2/-4 sur les jets de Traits en présence de l'objet de sa phobie. SWD52

**Poches Percées (mineur)** Fonds de départ et pécule /2. SWD52 BB64

**Présomptueux (Majeur)** Pense qu'il peut arriver à tout. SWD52

**Prudent (mineur)** Excessivement prudent. SWD52

**Rancunier (Majeur, mineur)** Revanchard, jusqu'au meurtre si Majeur. SWD52

**Recherché (Majeur, mineur)** Recherché par les autorités pour une ou plusieurs infractions à la loi. SWD52

**Rien à perdre (mineur)** Souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie. SWD53

**Sale Caractère (mineur)** Charisme -2 à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle. SWD53

**Sanguinaire (Majeur)** Ne fait jamais de prisonniers. Charisme -4 si cela se sait. SWD53

**Serment (Majeur, mineur)** A fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion. SWD53

**Têtu (mineur)** Veut toujours avoir raison. SWD53

**Unijambiste (Majeur)** Allure -2, dé de course d4 avec béquille ou pilon sinon Allure 2, pas de course, Jet -2 quand nécessitant de la mobilité. SWD53