

RÉSUMÉ DES ATOUTS

Atout	Prérequis	Effets	Terme anglais	Ref.
Acolyte	Joker, L,	Gagne les services d'un Joker Novice.	<i>Sidekick</i>	SaWo 37
Acrobate	N, Agilité d8, Force d6	+2 en Agilité pour toutes les actions acrobatiques. +1 en Parade si non encombré.	<i>Acrobat</i>	SaWo 34
Adrénaline magique	V, Compétence d'Arcane d12	+2d6 points de pouvoir quand un Joker est tiré à l'initiative.	<i>Power Surge</i>	SaWo 33
Agent	A, Intellect d8, Combat d6, Conn. (Loi) d4, Conn. (Occulte) d6, Tir d6, Perception d6, Investigation d6	Le personnage est membre de l'Agence	<i>Agent</i>	DLSW 9
Aimant à trésors	N, chanceux	Augmente la valeur des trésors de 25%, et la chance de présence d'objets magiques de 10%.	<i>Treasure Hound</i>	50F 21
Ambidextre*	N, Agilité d8	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice	<i>Ambidextrous</i>	SaWo 29
Arcane	N	Donne accès à un pouvoir surnaturel.	<i>Arcane Background</i>	SaWo 29 EN 16 50F 19 DLSW 6
Arme fétiche	N, Combat ou Tir d10	+1 en Combat ou en tir avec une arme particulière.	<i>Trademark Weapon</i>	SaWo 32
Arme fétiche améliorée	V, Arme fétiche	+2 en Combat ou en tir avec une arme particulière	<i>Improved Trademark Weapon</i>	SaWo 32
As	N	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire des jets de Résistance pour les véhicules à -2	<i>Ace</i>	SaWo 34
Athlétique*	N, Force d6, Vigueur d6	+1 en Résistance. La limite de poids est 8 x Force (au lieu de 5 x Force)	<i>Brawny</i>	SaWo 30
Attaque à deux armes	N, Agilité d8	Peut attaquer à deux armes sans le malus pour action multiples.	<i>Two-fisted</i>	SaWo 32
Attaque éclair	N, Agilité d8	Attaque automatiquement les adversaires qui arrivent au contact.	<i>First Strike</i>	SaWo 31
Attaque tournoyante	N, Force d8, Combat d8	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.	<i>Sweep</i>	SaWo 32
Attaque tournoyante améliorée	V, Attaque tournoyante	Attaque tous les adversaires adjacents.	<i>Improved Sweep</i>	SaWo 32
Attaque tornade	V, Agilité d8, Combat d8, deux armes	Attaque tous les adversaires sur le chemin d'une course à -4.	<i>Whirlwind</i>	EN 17
Attaque tornade suprême	V, Attaque tornade	Attaque tous les adversaires sur le chemin d'une course à -2.	<i>Improved Whirlwind</i>	EN 17



Avatar de Solace	N, Chevalier Rouge ou Prêtre Solaire	Peut enflammer ses armes, ajoutant +2 aux dégâts.	<i>Avatar of Solace</i>	EN 17
Berserk*	N	Lors d'une blessure, jet d'Intellect ou état Berserk : +2 en Combat, +2 en Force, -2 en Parade, +2 en Résistance. Sur un jet de 1 en combat, touche une cible adjacente au hasard.	<i>Berserk</i>	SaWo 29 EN 16
Bidouilleur	N, voir texte	+2 en Réparation. Divise le temps de réparation par 2 avec un Degré.	<i>Mr. Fix it</i>	SaWo 34
Brave	N, Ame d6	+2 en Tripes	<i>Brave</i>	DLSW 6
Bricoleur de génie	N, voir texte	Peut créer une machine simulant un pouvoir une fois par session.	<i>Gadgeteer</i>	SaWo 35
Champion	N, voir texte	+2 en Dégâts et en Résistance contre le mal surnaturel.	<i>Champion</i>	SaWo 34
Chanceux*	N	+1 bon point par session.	<i>Luck</i>	SaWo 30
Très chanceux*	N	+2 bons points par session.	<i>Great luck</i>	SaWo 30
Charismatique	N, Ame d8	+2 en Charisme.	<i>Charismatic</i>	SaWo 36
Chevalier Rouge	N, humain, Ame d8, Force d6, Vigueur d8, Foi d6, Combat d8	Arcane (Miracle), +2 en charisme.	<i>Red Knight</i>	EN 18
Combat rapproché	N, Agilité d8, Combat d8	Bonus de (1 + Allonge de l'adversaire) en Parade contre un adversaire au contact avec une arme très courte comme un couteau.	<i>Close Fighting</i>	50F 19
Combat rapproché amélioré	N, Combat rapproché	Bonus de (1 + Allonge de l'adversaire) au Combat avec une arme très courte comme un couteau.	<i>Improved Close Fighting</i>	50F 19
Combattant des ténèbres	N, Combat d8	Divise par deux les pénalités dues au manque de lumière.	<i>Dark fighting</i>	EN 36
Combattant des Tunnels	N, Agilité d8, Combat d8	Dans un environnement souterrain, +2 aux feintes acrobatiques, et +1 en Parade.	<i>Tunnel fighter</i>	EN 36
Combattant peu honorable	A	+2 a toutes les feintes.	<i>Dirty Fighter</i>	50F 19
Combattant sans le moindre honneur	A, Combattant peu honorable	En décrivant son action et en dépensant un Bon Point, le personnage bénéficie d'une Attaque par Surprise automatique contre un adversaire.	<i>Really Dirty Fighter</i>	50F 20
Commandement	N, Intellect d6	+1 en Vigueur pour récupérer d'un état Secoué opur les troupes à moins de 5.	<i>Command</i>	SaWo 33
Coup puissant	Joker, A, Combat d12	Double les dégâts au contact quand un Joker est tiré à l'initiative.	<i>Mighty Blow</i>	SaWo 37
Cri de Guerre	A, ½ Orc	Jet d'intimidation sur tous les adversaires sur un grand gabarit	<i>War cry</i>	EN 17
Dans le mille !	Joker, A, Tir/Lancer d10	Double les dégâts à distance quand un Joker est tiré à l'initiative.	<i>Dead Shot</i>	SaWo 37
Dégaine rapide	N, Agilité d8	Peut dégainer son arme comme une action libre.	<i>Quick Draw</i>	SaWo 32
Don des langues	N, Intellect d8	Peut comprendre n'importe quel langage après quelques minutes.	<i>Gift of Gab</i>	DLSW 8
Drain d'âme	Spécial	Spécial	<i>Soul drain</i>	SaWo 33
Double tir	A, Elf ou ½ Elfe, Tir	Peut tirer deux flèches par round à -2 sur une même cible	<i>Double Shot</i>	EN 16



	d8			
Double tir amélioré	V, Double tir	Peut tirer deux flèches par round sur une même cible	<i>Improved double shot</i>	EN 16
Dur à tuer	Joker, N, Ame d8	Ignore les pénalités de blessures lors des jets de Vigueur sur les tables de KO ou de blessures.	<i>Hard to kill</i>	SaWo 31
Très dur à tuer	V, Dur à cuire	50% de chance de survivre à la mort.	<i>Harder to kill</i>	SaWo 32
Enquêteur	N, Intellect d8, Investigation d8, Conn. Rue d8	+2 en Investigation et Connaissance de la rue.	<i>Investigator</i>	SaWo 35
Epée d'os et armure Kraken*	N, Kraken	Equipement spécial en os de Léviathan : épée longue (For + 4) et armure (Armure +3).	<i>Kraken bone sword & Armor</i>	50F 19
Escrimeur	N, Agilité d8, Combat d8	+1 en Combat contre les cible portant une arme et sans bouclier. Ignore 1 point du bonus de groupe.	<i>Florentine</i>	SaWo 31
Esquive	S, Agilité d8	-1 pour être touché par les attaques à distance.	<i>Dodge</i>	SaWo 31
Grande esquive	V, Esquive	-2 pour être touché par les attaques à distance.	<i>Improved Dodge</i>	SaWo 31
Erudit	N, d8 dans 2 Connaissances	+2 pour les deux connaissances concernées.	<i>Scholar</i>	SaWo 35
Ferveur	V, Ame d8, Commandement	+1 aux dégâts de Combat pour les troupes commandés.	<i>Fervor</i>	SaWo 33
Fêtard	N, Intellect d8	Divise les prix de fête par 2. +2 pour éviter l'ivresse.	<i>Frugal</i>	50F 21
Forestier	N, Ame d6, Survie d8, Pistage d8	+2 en Pistage, Survie et Discrétion (en environnement naturel seulement).	<i>woodsman</i>	SaWo 35
Frénésie	S, Combat d10	1 attaque supplémentaire à -2.	<i>Frenzy</i>	SaWo 31
Frénésie suprême	V, Frénésie	Comme frénésie mais sans pénalité..	<i>Improved Frenzy</i>	SaWo 31
Galopade	A, Agilité d8, Semi-homme	-1 aux attaques des adversaires.	<i>Scamper</i>	EN 16
Gardez les rangs !	A, Intellect d8, Commandement	Les troupes commandées gagnent +1 en Résistance.	<i>Hold the Line</i>	SaWo 33
Grand Maître	Joker, L, Expert dans un trait.	Le dé joker est d10 pour ce trait	<i>Master</i>	SaWo 37
Grand maître d'armes.	L, Maître d'armes	+1 en Parade.	<i>Master of Arms</i>	SaWo 37
Guérison rapide	N, Vigueur d8	+2 en Vigueur pour les jets de guérison naturelle.	<i>Fast healer</i>	SaWo 30
Guerrier sacré/maudit	N, voir texte	Peut dépenser 1 point de pouvoir contre les créatures maléfiques/bénéfiques qui doit réussir un jet d'Ame ou être Secouée. Un jet de 1 tue un extra et blesse un Joker.	<i>Holy/unholy warrior</i>	SaWo 35
Inspiration	A, Commandement	+1 aux jets d'Ame des troupes commandées.	<i>Inspire</i>	SaWo 33
Kemosabe	N, histoire de la prise de contact	Le personnage a des amis dans une organisation traditionnellement ennemie	<i>Kemosabe</i>	DLSW 8



L'énervez pas !	N, Joker	Les malus de blessure s'ajoutent aux dégâts de Combat au lieu d'en être soustraits.	<i>Don't get 'im Riled</i>	SWDL 8
Leader naturel	N, Ame d8, Commandement	Peut donner des bons points aux troupes qu'il commande.	<i>Natural leader</i>	SaWo 33
Lien animal	N	Le personnage peut utiliser des bons points pour ses animaux.	<i>Animal Bond</i>	SaWo 36
Lien mutuel	Joker, Ame d8	Peut donner des bons points à des amis.	<i>Common bond</i>	SaWo 36
Magicien	N, Voir texte	Chaque Degré sur le jet d'Arcane réduit le cout du pouvoir de 1.	<i>Wizard</i>	SaWo 35
Marchand	N, Persuasion d8	Achète avec un bonus de 25% en sa faveur.	<i>Merchant</i>	50F 20
Maître Marchand	N, Marchand	Revend avec un bonus de 25% en sa faveur.	<i>Master Merchant</i>	50F 20
Marque de Torquemada	N	Comme Résistance aux Arcanes, avec des obligations	<i>Mark of Torquemada</i>	50F 20
Maître d'armes	L, Combat d12	+1 en Parade.	<i>Weapon master</i>	SaWo 37
Maître des animaux	N, Ame d8	Vous avez un compagnon animal.	<i>Beast Master</i>	SaWo 36
Maîtrise Élémentaire	A, Arcane	Permet de maîtriser d'autres éléments que son élément originel. Permet a terme d'atteindre le statu d'Archimage.	<i>Elemental Mastery</i>	50F 20
Médecin	N, Soins d8+, Connaissance (Médecine) d8+	+2 aux jets de Soins - peut être cumulé avec Soigneur	<i>Physician</i>	ZR 4
Mentaliste	N, Arcane (psi), Intellect d10, Psioniques d6	+2 pour tout jet opposé de Psioniques.	<i>Mentalist</i>	SaWo 35
Mousquetaire	N, Tir d8	Peut tirer avec un mousquet tous les 2 rounds.	<i>Musketeer</i>	EN 17 50F 20 PB 3
Musclé	N, Athlétique, Force d8+	La limite de poids est 15 x Force. +1 aux dégâts de mêlée et pour briser des objets	<i>Power Lifter</i>	ZR 4
Nageur naturel*	N, race non aquatique	+2 en Natation, +1 à la vitesse de nage et 50% de temps en plus pour retenir sa respiration.	<i>Natural Swimmer</i>	50F 19
Nerfs d'acier	Joker, N, Vigueur d8	Ignore 1 point de pénalité du aux blessures	<i>Nerves of steel</i>	SaWo 32
Nerfs d'acier améliorés	N, Nerfs d'acier	Ignore 2 points de pénalité du aux blessures	<i>Improved Nerves of steel</i>	SaWo 32
Noble*	N	+2 en Charisme. Le personnage est de sang noble, incluant le statut et la richesse (Atout Riche).	<i>Noble</i>	SaWo 30
Nouveau pouvoir	N, Arcane	Le personnage gagne un nouveau pouvoir.	<i>New power</i>	SaWo 33
Poigne ferme	N, Agilité d8	Ignore la pénalité de -2 pour les plate-formes instables comme les véhicules ou les montures.	<i>Steady hands</i>	SaWo 32
Points de pouvoir	N, Arcane	+5 points de pouvoir. Une fois par rang seulement.	<i>Power points</i>	SaWo 33
Point faible	A, Nain	Ignore 1 PA lors de ses attaques.	<i>Sunder</i>	EN 16
Point très faible	V, Point faible	Ignore 2 PA lors de ses attaques.	<i>Improved Sunder</i>	EN 17



Prêtre Solaire	N, Humain, Ame d8, Foi d6	Arcane (Miracles), Charisme +2	<i>Sun Priest</i>	EN 18
Professionnel	L, d12 dans un trait	Le trait devient d12+1.	<i>Professional</i>	SaWo 37
Expert	L, Professionnel	Le trait devient d12+2.	<i>Expert</i>	SaWo 37
Rapide	N, Agilité d6	d10 en course au lieu de d6	<i>Fleet footed</i>	SaWo 31
Recharge rapide	A, Ame d6, Arcane	Regagne un point de pouvoir par demi-heure.	<i>Rapid recharge</i>	SaWo 33
Recharge très rapide	V, Ame d8, Recharge rapide	Regagne un point de pouvoir par quart-heure.	<i>Improved Rapid recharge</i>	SaWo 33
Réflexes de combat	A	+2 pour récupérer d'un état Secoué	<i>Combat reflexes</i>	SaWo 31
Relations	N	Peut faire appel à des amis avec des jets de Persuasion.	<i>Connections</i>	SaWo 36
Renommée	A, histoire	+2 en Charisme.	<i>Renown</i>	DLSW 8
Résistance aux arcanes*	N, Ame d8	+2 en Armure contre la Magie, +2 pour résister aux effets magiques.	<i>Arcane resistance</i>	SaWo 29
Grande résistance aux arcanes*	N, Résistance aux arcanes	+4 en Armure contre la Magie, +4 pour résister aux effets magiques.	<i>Improved arcane resistance</i>	SaWo 29
Résistant	L	+1 en Résistance.	<i>Tough as Nails</i>	SaWo 37
Très résistant	L, Résistant	+2 en Résistance.	<i>Improved tough as Nails</i>	SaWo 37
Riche*	N	Fonds de départ x3. Salaire annuel de \$75000.	<i>Rich</i>	SaWo 30
Très riche*	N, Riche ou Noble	Fonds de départ x5. Salaire annuel de \$250000.	<i>Filthy rich</i>	SaWo 31
Rock n' Roll	A, Tir d8	Annule la pénalité de -2 pour les tirs automatiques.	<i>Rock n' Roll</i>	SaWo 32
Science de la parade	A, Combat d8	+1 en Parade	<i>Block</i>	SaWo 31
Science de la parade suprême	V, Science de la parade	+2 en Parade.	<i>Improved Block</i>	SaWo 31
Scout	A	Jet de Perception à -2 pour détecter les dangers assez loin pour pouvoir les éviter. +2 en Perception contre les embuscades.	<i>Scout</i>	50F 21
Séduisant*	N, Vigueur d6	+2 en Charisme.	<i>Attractive</i>	SaWo 29
Très séduisant*	N, Séduisant	+4 en Charisme.	<i>Very attractive</i>	SaWo 29
Sens du danger	N	Jet de perception à -2 pour pressentir les attaques cachées ou les dangers.	<i>Danger sense</i>	SaWo 36
Seul maître à bord	A, Intellect d8, Navigation d10, Intimidation d8, Commandement	+2 aux jets de Navigation de l'équipage	<i>Master & Commander</i>	50F 20
Singe des cordes	A, Agilité d8, Escalade d10	Déplacement accru sur un bateau ou même dans une forêt. Peut surprendre des adversaires	<i>Rope Monkey</i>	50F 21 PB 3
Soigneur	N, Ame d8	+2 en soins.	<i>Healer</i>	SaWo 36
Soldat	Spécial	Le personnage est membre de l'armée.	<i>Soldier</i>	DLSW 10
Suivants	Joker, L	Attire 5 suivants.	<i>Followers</i>	SaWo 37
Tête froide	A, Intellect d8	Agit sur la meilleure de deux cartes.	<i>Level headed</i>	SaWo 32



Tête très froide	A, Sang froid	Agit sur la meilleure de trois cartes.	<i>Improved level headed</i>	SaWo 32
Texas Ranger	A, Vigueur d8, Combat d6, Equitation d6, Tir d6, Conn. De la rue d6, Survie d6, Pistage d6	Le personnage est membre des Texas Rangers.	<i>Texas Ranger</i>	DLSW 9
Tireur d'élite	A	Le personnage peut utiliser l'action de viser (+2 en tir) s'il ne bouge pas.	<i>Marksman</i>	SaWo 32
Tueur	A, avoir combattu un Arachnéen	Contre un arachnéen, le personnage double ses dégâts en cas de réussite.	<i>Slayer</i>	EN 36
Tueur de géant	V	+4 aux dégâts contre les grosses créatures.	<i>Giant killer</i>	SaWo 31
Ventiler	A, Tir d8	Peut ventiler sans le malus de -2.	<i>Fanning the Hammer</i>	SWDL 8
Vétéran du Weird West*	-	Commence à un rang supérieur, contre des événements passés généralement peu enviables.	<i>Veteran o' the Weird West</i>	SWDL 6
Vif*	N	Défausse les cartes de 5 ou moins.	<i>Quick</i>	SaWo 30
Vigilance*	N	+2 en Perception	<i>Alertness</i>	SaWo 29
Vise la tête	N, Tir d8+	Malus de seulement -2 quand vise la tête d'une cible lente (ex: zombie). Ne s'applique pas contre des cibles de vitesse normale en combat (ex: humain qui tente d'éviter)	<i>Headshot</i>	ZR 4
Voleur	N, Agilité d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8	+2 en Escalade, Crochetage et Discrétion et à tous les jets de feinte, pour tromper et pour rechercher ou désamorcer les pièges.	<i>Thief</i>	SaWo 35
Volonté de fer	N, Intimidation d6, Sarcasme d6	+2 en Intimidation et Sarcasme. +2 pour y résister.	<i>Strong willed</i>	SaWo 36

* Atouts de background – Ne peuvent être pris que lors de la création de personnages.

SaWo : livre de règles de Savage Worlds

EN : Evernight

50F : 50 Fathoms

DLSW : Deadlands – The Savage West

PB : Privateer's Bounty

ZR : Zombie Run