

Points de personnalisation : Bénéfices raciaux et de background

| nom de la personnalisation | Description |
|--|--|
| Agilité de héros Coût: 2 | Les pouvoirs et augmentations de type Dextérité vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense dextérité de 6 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Ambidextre né Coût: 1 | Le personnage acquiert le pouvoir de ambidextre avancé |
| Chasseur né Coût: 1 | Le personnage acquiert les pouvoirs maniement des armes de jet et arme courte ainsi que attaque spéciale avec arme de jet |
| Coriace Coût: 1 | Le personnage débute avec 1 pv suppl. |
| Dextérité surhumaine Coût: 3 | Les pouvoirs et augmentations de type Dextérité vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense dextérité de 10 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Endurance surhumaine Coût: 3 | Les pouvoirs et augmentations de type Endurance vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense d'endurance de 10 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Endurci aux infections Coût: 1 | Le personnage acquiert le pouvoir " résistance aux maladies" qui ne lui coute aucun point de fatigue |

| nom de la personnalisation | Description |
|--|---|
| Extremement coriace Coût: 3 | Le personnage débute avec 2 pv suppl. |
| Facilite aux armures Coût: 1 | Le personnage acquiert les pouvoirs de port d'armure légère, moyenne et lourde |
| Force de communication Coût: 2 | Les pouvoirs et augmentations de type Logique vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense Logique de 6 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Force de héros Coût: 2 | Les pouvoirs et augmentations de type Endurance vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense d'endurance de 6 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Grande capacité de communication Coût: 1 | Les pouvoirs et augmentations de type Logique vous coûte 1 point de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense Logique de 4 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Grande dextérité Coût: 1 | Les pouvoirs et augmentations de type Dextérité vous coûte 1 point de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. de moins). Vous avez également un défense dextérité de 4 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Grande Force Coût: 1 | Les pouvoirs et augmentations de type Endurance vous coûte 1 point de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. de moins). Vous avez également un défense d'endurance de 4 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Grande Spiritualité Coût: 1 | Les pouvoirs et augmentations de type spirituel vous coûte 1 point de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense spirituelle de 4 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |

| nom de la personnalisation | Description |
|--|---|
| Jack of all trade Coût: 2 | Tous les pouvoirs niv 1 a 5 coûte -2 pts de pouvoir non cumulable avec d'autres bénéfiques et non valide sur les augmentations |
| Logique surhumaine Coût: 3 | Les pouvoirs et augmentations de type Logique vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense Logique de 10 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfiques) |
| Magie inné Coût: 1 | Le personnage possède 2 points de magie suppl. (inutile si le personnage n'a aucun sort) |
| Maitre d'armes Coût: 1 | Le personnage débute avec les pouvoirs mainement d'arme, courte, longue, 2 main et arme de jet |
| Nature magique Coût: 2 | Le personnage possède 2 points de magie suppl. (inutile si le personnage n'a aucun sort) Le personnage regénère 1 pts de magie suppl. par heure de repos léger. |
| Pouvoir inné mineur sans fatigue Coût: 1 | Le personnage peut choisir un pouvoir de niv 0 ou 1 sans augmentation. Celui-ci ne lui coûte pas de point de fatigue lorsque utilisé. Ce pouvoir ne pourra être augmenté d'aucune facon. (voir augmentations). Il n est pas nécessaire d'avoir les pré-requis. |
| Pouvoir mineur inné Coût: 1 | Le personnage peut choisir un pouvoir de niv 1 ou 2 sans augmentation. Ce pouvoir pourra être augmenté d'en payant les points nécessaires. (voir augmentations). Il n est pas nécessaire d'avoir les pré-requis. |
| Profession du passé Coût: 1 | Le personnage excercait une profession avant sa vie d'aventurier. Il gagne 15 pts de pouvoirs a investir dans la catégorie artisans et professions (obligatoire) |

| nom de la personnalisation | Description |
|---|---|
| Puissante énergie corporelle Coût: 3 | Le personnage possède 4 point de fatigue suppl. Le personnage régénère 1 pts de fatigue suppl. par heure de repos léger (non cumulable) |
| Résistance majeure à l'acide Coût: 2 | Le personnage est tres résistant à l'acide et subit 4 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |
| Résistance majeure à l'électricité Coût: 2 | Le personnage est tres résistantà l'électricité et subit 4 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. Le temps des autres effets est diminué de moitié |
| Résistance majeure au dégats "bénit" Coût: 2 | Le personnage est tres résistant au dégats "bénit" et subit 4 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. Le temps des autres effets est diminué de moitié |
| Résistance majeure au feu Coût: 2 | Le personnage est tres résistant à au feu et subit 4 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. Le temps des autres effets est diminué de moitié |
| Résistance majeure au froid Coût: 2 | Le personnage est tres résistant au froid et subit 4 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. Le temps des autres effets est diminué de moitié |
| Résistance majeure au dégats "maudit" Coût: 2 | Le personnage est tres résistant au dégats "maudit" et subit 4 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. Le temps des autres effets est diminué de moitié |
| Résistance mineure à l'acide Coût: 1 | Le personnage est résistant à l'acide et subit 2 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |

| nom de la personnalisation | Description |
|---|---|
| Résistance mineure à l'électricité Coût: 1 | Le personnage est résistant à l'électricité et subit 2 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |
| Résistance mineure au dégats "bénit" Coût: 1 | Le personnage est résistant au dégats "bénit" et subit 2 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |
| Résistance mineure au dégats "maudit" Coût: 1 | Le personnage est résistant au dégats "maudit"et subit 2 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |
| Résistance mineure au feu Coût: 1 | Le personnage est résistant au feu et subit 2 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |
| Résistance mineure au froid Coût: 1 | Le personnage est résistant au froid et subit 2 point de dégat de moins de tout dommage de cet élément. |
| Sage Coût: 1 | Le personnage a beaucoup de connaissances. Il gagne 15 pts de pouvoirs a investir dans la catégorie connaissance (obligatoire) |
| Sagesse de héros Coût: 2 | Les pouvoirs et augmentations de type spirituel vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense spirituelle de 6 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Sans fatigue Coût: 1 | Le personnage possède 1 points de fatigue suppl. |

| nom de la personnalisation | Description |
|---|--|
| Sens du combat Coût: 1 | Le personnage acquiert le pouvoir combat aveugle |
| Sixieme sens Coût: 2 | Le personnage acquiert le pouvoir sixieme sens |
| Spiritualité surhumaine Coût: 3 | Les pouvoirs et augmentations de type spirituel vous coûte 1 points de pouvoir de moins par niveau. (ex un pouvoir niv 3 vous coute 3 pts de pouv. De moins). Vous avez également un défense spirituelle de 10 (cumulable avec d'autres pouvoirs et bénéfices) |
| Tireur né Coût: 1 | Le personnage acquiert les pouvoirs maniement de l'arquebuse et maniement de l'arquebuse avance |
| Très coriace Coût: 2 | Le personnage débute avec 1 pv suppl. |
| Vision surhumaine Coût: 2 | Le personnage acquiert le pouvoir d'ultravision |