

Bienfaits – V.1.0.0

Événement	Effet(s)	D100
Divine providence	Un point de destin pour chaque membre du groupe	1
Tous en route pour le niveau 10	Tout le groupe gagne 1 niveau	2
Familier Mythique	Un aventurier reçoit un familier mythique	3
Objet Mythique	Un aventurier gagne un objet mythique	4
Pluridisciplinaire	Un aventurier peut augmenter 2 branches de métier en même temps	5
Providence	Un aventurier gagne un point de destin	6
En route pour le niveau 10	L'aventurier gagne un niveau	7
Apprentissage de qualité	Chaque aventurier gagne +1 à une caractéristique au choix	8
Tellement de puissance	Augmente de 1 la puissance des critiques	9
Pas cette fois	Une fois par combat, peut esquiver un critique	10
X-Man	Un aventurier gagne une mutation au choix	11
La roulette des stats	Chaque aventurier gagne +1 à une statistique aléatoire	12
Spécialiste	Un aventurier peut passer une statistique à 13	13
Ecuyer	Un aventurier gagne un écuyer qui porte son équipement et le sauve d'une mort	14
Cadeau d'un forgeron de runes de haut niveau	Gagne une rune d'indestructibilité	15
Hypervitesse	Peux faire une deuxième action à chaque assaut	16
L'ambidextrie nécessite 2 mains	Un aventurier gagne ambidextrie et ne peut plus se faire couper les mains	17
Formation subventionnée	L'aventurier gagne une compétence au choix	18
Le champ des possibles	L'aventurier gagne une APE de 1 à 10	19
Héritage	L'aventurier gagne 2000po	20
Familier Épique	Un aventurier reçoit un familier épique	21
Le choix du roi	Un aventurier gagne +1 à une caractéristique au choix	22-25
L'autre choix du roi	Un aventurier gagne +1 AT ou PRD	26-29
50% vérité, 100% Arnaqueur	Un aventurier gagne arnaque et carambouille	30
Chirurgie esthétique	Reçoit une potion de purge de mutation	31-35
Viva la vida	Un aventurier gagne 1D6+2 de vie initiale	36-40
Echange équitable	Un aventurier peut faire +1/ -1 entre 2 caractéristiques	40-45
Nouveau Familier	Un aventurier reçoit un familier	46-50
Tuto rapide	Un aventurier reçoit une compétence aléatoire	51-60
Cadeau d'un forgeron de runes	+1 PR sur une pièce d'armure	61-66
Cadeau d'un samurai	+1 dégât sur une arme	67-68
L'appel du 7eme ciel	Deviens une walkyrie de niveau équivalent	69
Soin passif de la sorcière du coin	1D6+2 soins sur tout le groupe au prochain combat	70-75
Handicap bien mérité	Au prochain combat les ennemis ratent 2 assauts	76-80
Pommade magique d'herboriste en chef	Le groupe gagne 3 onguents	81-82

Pommade magique d'herboriste confirmé	Le groupe gagne 2 onguents	83-84
Pommade magique d'herboriste amateur	Le groupe gagne 3 onguents	85
Or à gogo	L'aventurier gagne 4D100 po	86
Or en pagaille	L'aventurier gagne 3D100 po	87
Or à foison	L'aventurier gagne 2D100 po	88
Beaucoup d'Or	L'aventurier gagne 1D100 po	89
Pas mal d'Or	Gagne 3D20 po	90-93
Un peu d'Or	Gagne 2D20 po	94-96
De l'Or	Gagne 1D20 po	97-98
Des larmes	Gagne 1po	99
Infortune assez mal venue	Le bienfait est en fait une calamité	100