

# Éléments de Background pour vos personnages

Voici une petite liste d'éléments et de leurs effets associés. Je trouve que dans l'ensemble, ils sont plutôt bien équilibrés. Bien entendu, je suis ouvert à toute nouvelle proposition.

## Éléments d'ordre familiaux :

Fils d'artisan :	+4 dans la compétence associée à la profession du père.
Fils de prêtre :	+2 en concentration, +4 en connaissance religion, +15 Point de Mana (permet de lancer des sorts de difficulté « Très facile »).
Fils d'un maître d'arme :	+2 au Bonus de Base à l'Attaque.
Fils d'érudit :	Langue maternelle au niveau 10, +8 en connaissance, une autre langue à 6.
Fils d'esclave :	+2 en diplomatie, +4 dans la compétence associée à la tâche des parents.
Enfant unique :	+2 en bluff, +2 en diplomatie.
Grande fratrie :	+2 en diplomatie, +2 en psychologie.
Sans famille :	+8 dans la compétence associée à une activité de subsistance.

## Éléments liés à l'éducation :

Formé par un maître d'arme :	+2 au Bonus de Base à l'Attaque.
Apprenti :	+4 dans la compétence associée à une profession.
Gang :	+2 en intimidation, +2 en vol à la tire.
Enfant de cœur :	+4 en connaissance religion.
Initié à la magie :	+15 Point de Mana (permet de lancer des sorts de difficulté « Très facile »).
Troupe d'artiste :	+4 en représentation au choix.
Découverte du potentiel :	+15 Point de Mana (permet de lancer des sorts de difficulté « Très facile »).

## Éléments d'ordre géographique :

Du nord :	+2 en diplomatie.
Du sud :	+2 en bluff.
De la ville :	+2 en estimation, +2 en diplomatie.
De la campagne :	+4 en sens de la nature.
Pas d'ici :	Maîtrise une langue à 8 et une autre à 6.