

FICHE ORIGINE : HAUT-ELFE

Personnage très polyvalent, doué pour la reconnaissance, la prêtrise, la magie, les combats tactiques.
Armures max : PR4. Pas d'armes de Bourrins « non elfiques ». Peut utiliser toute forme de magie.
Transport de charges limité à 10 kilos – Excellente vue, nyctalopie partielle.
Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

Je viens d'une cité, contrairement aux autres elfes qui vivent dans des cabanes au milieu des branches. Ma lignée n'a pas décidé de fuir les villes et de devenir un elfe des bois, j'ai donc conservé l'intelligence de mes ancêtres car j'ai grandi en milieu civilisé, auprès des humains même si ces derniers ne sentent pas très bon. Je suis également très beau et plutôt adroit, et je sais rester modeste. Mes qualités indéniables sont un atout pour n'importe quel groupe d'aventuriers, d'ailleurs je peux même partir seul à l'aventure. Le seul problème, c'est que je n'ai rien glandé pendant ma jeunesse, aussi je n'ai pas appris à faire grand-chose de mes dix doigts. Je suis attiré par la magie, la connaissance, la littérature, l'architecture et l'art sous toutes ses formes. Cela dit, quand il faut aller au combat, eh bien, j'y vais aussi.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- DÉTECTER (INT) : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.
- ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.
- RUNES BIZARRES (INT) : permet de lire ou d'interpréter les écritures étranges et symboles.
- TOMBER DANS LES PIÈGES : le héros est toujours le premier à tomber dans un piège si l'équipe en croise un (qui n'est pas détecté...).

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Ambidextrie (utilisation simultanée de 2 armes)
- ☐ Chef de groupe (décisionnel, persuader les alliés)
- ☐ Chevaucher
- ☐ Connaissances générales
- ☐ Héritage Meuldor
- ☐ Jonglage et danse
- ☐ Nager
- ☐ Premiers soins
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

