

FICHE ORIGINE : GOBELIN

Personnage un peu chétif doué pour l'infiltration et le bricolage, les expériences, les manœuvres un peu lâches, les idées grotesques.

Sens développés, nyctalopie. Peut flairer le danger à 50 m. Ne parle pas la langue commune.

N'utilise pas de magie, quel que soit le support. Armure naturelle max. : PR4.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

Moi gobelin ! Pas taper ! Zwavezedah ! Zwavezedah ! Glibi tiplakidilu touga zovonichi !

COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.
- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- APPEL DU SAUVAGE : le héros a du mal à choisir son camp en présence d'une horde.
- ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.
- BRIC-À-BRAC : peut s'équiper d'armures sans malus d'adresse ou de parade.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- INSTINCT DU TRÉSOR (INT) : bonus aux épreuves pour trouver des trésors.
- RESSENTI DU SURNATUREL : sent les aura bénies ou magiques au contact.
- SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) – gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.
- TAQUINERIE DIVINE : en cas d'utilisation d'objet magiques ou bénis, le personnage sera victime d'une augmentation des échecs critiques.
- TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges ayant pour cible l'esprit du héros.
- VICIEUX : ignore un point de PR sur une cible quand il cause des dégâts.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Baragouinage des monstres (se faire comprendre de certains humanoïdes)
- ☐ Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- ☐ Désamorcer (un piège non magique)
- ☐ Escalader
- ☐ Forgeron (améliorer/réparer des armes)

