

FICHE ORIGINE : DEMI-GOBELIN

Un personnage au physique ingrat, assez chétif et mal vu dans la plupart des sociétés civilisées. Son enfance difficile lui a donné pas mal de talents !

Flaire le danger à 25 m. Bon odorat, bonne vue, nyctalopie partielle.

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

BULLETIN CÉRÉBRAL

Je suis né dans un milieu très défavorable, j'ai grandi comme j'ai pu, j'ai même entraîné avec des monstres complètement idiots car ils étaient les seuls à m'accepter. Et tout le monde a fait en sorte de m'oublier ou de me faire disparaître, mais au final, j'ai tout de même survécu ! Alors ça en dit long sur mes capacités et ma résilience, hein ? Voilà ce que je leur dis, moi, à tous ces gens qui me regardent de travers. Je vais leur montrer de quoi je suis fait ! Je vais me trouver un groupe partir à l'aventure, tiens ! Ou alors... Travailler pour un maître de donjon ? Ah, c'est une idée, ça...

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.
- ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.
- ERREUR DE LA NATURE : malus en Charisme important avec les origines non monstrueuses.
- FOUILLER LES POUBELLES : trouver les meilleurs objets quand on fouille.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- MENDIER ET PLEURNICHER : permet de gagner des PO entre deux aventures.
- SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) – gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.
- MÉFIANCE : savoir si un PNJ ment.
- VICIEUX : grâce à un ciblage soigneux, ignore un point de PR de ses opposants.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Baragouinage des monstres (communiquer avec des humanoïdes)
- ☐ Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- ☐ Déplacement silencieux
- ☐ Désamorcer (un piège non magique)
- ☐ Escalader
- ☐ Fariboles
- ☐ Frapper lâchement (bonus en dégâts pour attaque dans le dos)

