



## FICHE ORIGINE : SEMI-HOMME

Personnage courageux mais peu gâté par la nature. Excellent cuistot, bon pour le moral des troupes. Les armes à 1 main classiques sont utilisées à 2 mains (sans modification aux dégâts). Armure max : PR3. Relativement réfractaire à la Magie (sauf arme / protection). Pas d'arc longs.

**Note** : du matériel spécifique pour cette origine est disponible dans l'extension Fernol/Caladie. Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.



### BULLETIN CÉRÉBRAL

Bon ben, me voilà ! Je suis un semi-homme, et je ne sais pas trop pourquoi j'ai décidé de partir à l'aventure. À l'origine, j'avais mis un rôti au four et il me fallait des herbes, je suis sorti et j'ai oublié la clé à l'intérieur de ma petite maison. Je n'ai pas pu rentrer chez moi du coup, et je me suis retrouvé comme ça dehors. Alors je me suis dit : « Bah ! Je vais partir à l'aventure, du coup ! ». Mais les gens me regardent un peu bizarrement. Parfois, ils pensent que je suis un enfant déguisé.



### COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.
- CUISTOT (AD) : permet à tout le groupe de récupérer des PV supplémentaires quand il prépare un repas.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- RÉSISTANCE DES PIEDS-VELUS : capacité spéciale permettant de résister aux malédictions.
- RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.
- SECOND PETIT DÉJEUNER : monte la limite à 4 repas régénérant journaliers.

### COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- ☐ Chouraver (vol à la tire)
- ☐ Connaissance culinaires
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Frapper lâchement (amélioration dégâts des lames courtes)
- ☐ Instinct du trésor (sentir trésors et cachettes)
- ☐ Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)
- ☐ Tirer correctement (avec armes adaptées à sa taille...)

