



FICHE ORIGINE : DEMI-ELFE-NOIR

Personnage polyvalent et adroit, pas forcément à l'aise en société. Transport de charges limité à 15 kilos.

Bonne vue, nyctalopie totale, bonne ouïe.

Armure naturelle max. : PR4. N'utilise pas d'armes de bourrins « non elfiques ».

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



BULLETIN CÉRÉBRAL

J'ai déjà entendu dire « ce qu'il se passe au temple de Slanoush reste au temple de Slanoush ». Eh bien ce n'est pas tout à fait vrai... Car parfois, des enfants naissent ! Et ça, c'est moi. Autrement dit, pas mal de gens ont essayé de m'oublier, de faire en sorte de nier mon existence. Ma jeunesse a été assez ennuyeuse, quand elle n'était pas triste ou infernale, et j'ai appris ce que j'ai pu des uns ou des autres. En fin de compte, je n'aime pas les gens. Ce n'est pas étonnant, hein ? J'aimerais bien partir à l'aventure pour oublier tout ça. Heureusement, j'ai maintenant plus d'un tour dans mon sac.



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.
- BÂTARD : malus en Charisme avec les Humains et les Elfes de tout type.
- MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Ambidextrie (permet d'utiliser deux armes en simultané)
- ☐ Chouraver
- ☐ Connaissances des cavernes
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Escalader
- ☐ Entretien du matériel
- ☐ Frapper lâchement
- ☐ Pister
- ☐ Runes bizarres (lecture des langages compliqués)
- ☐ Tirer correctement (utiliser les armes de jet)