

## FICHE ORIGINE : DEMI-ELFE 2<sup>E</sup> GÉNÉRATION

Personnage polyvalent. Transport de charges limité à 15 kilos – Excellente vue, nyctalopie partielle.  
Armure naturelle max. : PR5. N'utilise pas d'armes de bourrins « non elfiques ».  
Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

### BULLETIN CÉRÉBRAL

Je suis né de l'union imprévue d'une elfe et d'un humain (ou l'inverse). Je ne sais plus trop. Mes parents ont cru bien faire, mais cela m'a causé pas mal de problèmes dans ma jeunesse car je n'étais vraiment accepté par aucun des deux peuples. Il est clair que j'ai gardé quelques avantages inhérents à mon sang elfique, cela dit je suis resté seul une bonne partie de ma vie. J'ai appris à me débrouiller dans cette jungle, alors je suis un peu touche-à-tout. Je suis rodé pour détecter les mensonges et l'hypocrisie. On dit que je suis plutôt charismatique, mais dès qu'on parle de mes origines, c'est la catastrophe, et ça dégénère. Pour le reste, j'ai la bonne moyenne en ce qui concerne les aptitudes au combat. Et pourquoi vous me regardez comme ça ? Qu'est-ce que je vous ai fait ?

### COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- 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.
- DÉTECTER : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.
- CHOURAVER (AD) : bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.
- MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.

### COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- ☐ Chevaucher (monter un animal)
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Escalader
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)
- ☐ Nager
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

