

FICHE ORIGINE : HUMAIN

L'humain est l'origine la plus polyvalente, car en principe il peut faire n'importe quoi et s'équiper comme il veut. La charge transportée dépendra de sa force et/ou de son métier. Un voleur, par exemple, se chargera généralement peu !

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

BULLETIN CÉRÉBRAL

Je suis un humain. Le problème des humains, c'est qu'ils n'ont rien de spécial... Ni caractéristique exceptionnelle, ni défaut particulier. J'ai décidé de devenir aventurier car je refusais de passer ma vie à vendre des fraises sur un marché, à réparer des filets de pêche ou à planter des navets.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- Concernant les compétences de base : si le héros ne choisit pas de métier, il peut sélectionner trois compétences au choix dans la liste des compétences génériques (sauf « Appel du sauvage », et donc sans piocher dans les compétences spéciales). Sinon, il devra choisir deux compétences de métier dans la fiche correspondante et aura le droit de choisir une compétence dans la liste compétences génériques (sauf « Appel du sauvage »).
- Un héros qui ne peut / ne veut pas prendre de métier au niveau 1 pourra en choisir un plus tard, mais à partir du niveau 3.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- Il n'y a pas de compétences particulières à débloquent pour cette origine. voir les compétences de métier dans la fiche correspondante.

