



FICHE ORIGINE : DEMI-OGRE ELFIQUE

Personnage de fort gabarit, au physique inhabituel et assez pataud. Entretien des rapports étranges avec la plupart des sociétés civilisées. N'utilise pas d'armes complexes.

Transport de charges limité à 30 kilos – Bonne vue, nyctalopie partielle, bon odorat.

Armure naturelle max. : PR4. N'utilise pas de magie sur des parchemins ni d'objets chargés.

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



BULLETIN CÉRÉBRAL

Je comprends pas tout. D'ailleurs, je comprends presque rien ! Je ne sais pas d'où je viens, ni pourquoi personne me ressemble. Je me souviens même pas de mes parents. J'aimerais faire des choses qui me viennent en tête parfois mais bon, j'y arrive qu'à moitié. J'ai l'impression que mes mains et mes pieds sont trop gros ! Et des fois ça m'énerve, alors je tape des gens. Et ça, je sais faire ! Et puis aussi, j'aime bien manger.



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- ARMES DE BOURRIN : possibilité d'utiliser des armes à deux mains.
- APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- APPEL DU VENTRE (INT) : le héros doit se nourrir souvent, ou bien il s'attaque aux équipiers.
- ERREUR DE LA NATURE : malus en Charisme important avec les origines non monstrueuses.
- INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son courage et son charisme.
- CHOURAVER (AD) : bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- VENTRE SUR PATTE : à le droit a 5 repas régénérants par jour.
- PUISSANT + : trait de combat - parer une attaque du héros se fait avec un malus de 5.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Chercher des noises (attaquer le premier)
- ☐ Jonglage et danse
- ☐ Langues des monstres
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)