

FICHE ORIGINE : GNÔME DES FORÊTS

N'utilise pas de magie, sauf sur arme ou protection. Ne parle pas la langue commune.

Armure naturelle max. : PR2.

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

Le petit Gnôme des Forêts du Nord ne parle pas la langue commune, mais s'il pouvait le faire il vous dirait qu'il est bien content d'avoir trouvé des copains pour partir à l'aventure, qu'il se nourrira de restes trouvés un peu partout et qu'il espère que personne ne va le frapper car il n'a pas l'impression d'être très solide.

- AGILE : il est presque impossible de saisir ou de bloquer le personnage tant il se faufile.
- AMBIDEXTRIE (AD) : possibilité d'utiliser deux armes en même temps dans les combats – sujet à restrictions.
- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.
- CHOURAVER (AD) : donne un bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.
- DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : donne un bonus aux épreuves de discrétion et d'infiltration.
- INSTINCT DU TRÉSOR (INT) : donne un bonus aux épreuves pour trouver des trésors.
- SUPER ESQUIVE : peut attaquer et esquiver à tous les assauts.

- ☐ Comprendre les animaux (dialogue avec les bêtes)
- ☐ Connaissances de la nature
- ☐ Désamorcer (un piège non magique)
- ☐ Détecter (pièges et embûches, danger)
- ☐ Escalader
- ☐ Jonglage et danse
- ☐ Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)
- ☐ Nager
- ☐ Serrurier (crocheter les mécanismes des portes/coffres)
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

