



FICHE ORIGINE : DEMI-ELFE-NAIN

Personnage qui fait son possible pour survivre dans un monde qui n'est pas forcément fait pour lui ! Il a des caractéristiques un peu au-dessus de la moyenne, mais avec un lourd passé.

Armure naturelle max. : PR5.

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



BULLETIN CÉRÉBRAL

Que s'est-il passé durant cette fête de la pomme de terre ? Est-ce que l'alcool était gratuit ? Toujours est-il que mes parents ont pu s'y rencontrer et se sont « un peu » laissé aller... Et je suis né de cette étrange nuit. Par la suite, tout s'est révélé très compliqué ! J'espère qu'au moins, avec un groupe d'aventuriers j'aurai un semblant de famille. Un groupe sans Elfe ni Nain ! Sinon je vais encore me faire charrier.



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.
- APPEL DU TONNEAU : a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- ERREUR DE LA NATURE : malus en Charisme important avec les origines non monstrueuses.
- CHOURAVER (AD) : bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.
- INSTINCT DU TRÉSOR (INT) : bonus aux épreuves pour trouver des trésors.
- MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.
- PÉNIBLE (INT) : le héros agace les membre de son groupe, et ça peut lui valoir des baffes.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Arnaque et carambouille (bonnes affaires chez les marchands)
- ☐ Bourre-pif (combat à mains nues et coups spéciaux associés)
- ☐ Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- ☐ Chercher des noises (pour attaquer le premier)
- ☐ Déplacement silencieux
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Forgeron (réparation et amélioration des armes)
- ☐ Jonglage et danse
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)
- ☐ Tirer correctement (utiliser les armes de jet)