



FICHE ORIGINE : HOMME-BÊTE

Un personnage au physique rare, généralement le fruit d'expériences bizarres. Il est souvent assez enclin à la violence et aux « solutions de bourrin ».

Important : existe en plusieurs versions, avec chacune leurs spécificités. **Un choix est obligatoire.** Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.



BULLETIN CÉRÉBRAL

Beuh ? Il paraît que j'ai même pas des vrais parents ! En même temps, ça se comprend, je trouve personne qui me ressemble. Moi j'ai pas eu de facilités dans la vie, je peux vous le dire. Vivement que je parte à l'aventure, pour changer tout ça !



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.
- ERREUR DE LA NATURE : malus en Charisme important avec les origines non monstrueuses.
- CHERCHER DES NOISES : le héros frappe toujours en premier lors d'un combat.
- milieu confiné.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) – gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.
- TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges ayant pour cible l'esprit du héros.
- COMPRENDRE LES ANIMAUX : permet d'instaurer un genre de dialogue avec les bêtes.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Armes de bourrin (armes à 2 mains)
- ☐ Baragouinage des monstres (se faire comprendre de certains humanoïdes)
- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Escalader
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Intimider (pour faire peur aux ennemis)
- ☐ Nager
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

Version d'homme-bête : _____

Bonus et autres traits particuliers liés à cette origine : _____
