

# **JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS**

## **LE GNÔME FLIBIDI**



Voici ce qui arrive quand on tire n'importe quoi au dé... Une suite improbable de 6 et de 1 a donné ce personnage. J'aurai pu prendre plus efficace avec ces chiffres : un Elfe Noir par exemple... Mais j'en avais déjà un. Ce gnôme est adroit et intelligent mais n'a rien d'autre pour lui : tant pis, il s'adapte. Il est équipé d'une sarbacane qu'il a fabriquée lui-même (facile, avec 13 en adresse) et de petites fléchettes qu'il peut enduire de poison. Notez qu'il ne peut transporter que très peu de choses, et tout les objets vendus dans le commerce sont trop grands pour lui en général.

### **Fiches d'accompagnement :**

La fiche du gnôme des forêts du Nord, et éventuellement la feuille d'équipement de l'archer/voleur.

### **Notes :**

- Flibidi n'a que peu de vêtements, mais il ne peut en porter plus... Sans quoi ses talents s'évanouiront. Et puis les couturiers pour gnôme des forêts du nord ne courent pas les rues ! De toutes façons il n'est vraiment pas taillé pour le corps à corps et devra plutôt utiliser son adresse pour esquiver, fuir et se cacher (dans un trou, dans un tonneau...)
- Le couteau ne lui servira donc qu'à découper éventuellement les liens de ses camarades capturés... Qu'il n'aura aucun mal à délivrer en passant à travers les barreaux.
- Avec son adresse, il a toutes les chances d'être un as de l'arme de jet. Hélas, elles sont trop lourdes pour lui... Sauf la sarbacane ! Il en a fabriquée une avec un vieux morceau de bambou et a collecté quelques poisons.
- Le joueur ne devra pas oublier de choisir parmi les compétences optionnelles du gnôme des forêts du nord !

