

# JE SUIS UN SEMI-HOMME *(c'est bientôt l'heure du dîner ?)*

Personnage courageux mais peu gâté par la nature. Excellent cuistot, bon pour le moral des troupes. Les armes à 1 main classiques sont utilisées à 2 mains (sans modification aux dégâts). Armure max : PR3. Relativement réfractaire à la Magie (sauf arme / protection). Pas d'arc. Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Bon ben, me voilà ! Je suis un semi-homme, et je ne sais pas trop pourquoi j'ai décidé de partir à l'aventure. À l'origine, j'avais mis un rôti au four et il me fallait des herbes, je suis sorti et j'ai oublié la clé à l'intérieur de ma petite maison. Je n'ai pas pu rentrer chez moi du coup, et je me suis retrouvé comme ça dehors. Alors je me suis dit : "Bah ! Je vais partir à l'aventure, du coup !". Mais les gens me regardent un peu bizarrement.

Je suis né avec les compétences suivantes :

APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.

CUISTOT (AD) : permet à tout le groupe de récupérer des PV supplémentaires quand il prépare un repas.

INSTINCT DE SURVIE : capacité spéciale permettant de toujours trouver la nourriture.

ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.

RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.



Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- ☐ Chouraver (vol à la tire)
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter — INT minimum 10)
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Frapper lâchement (amélioration dégâts des lames courtes)
- ☐ Instinct du trésor (sentir trésors et cachettes)
- ☐ Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet : lance-pierre, poignard et shuriken seulement)

