

# Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Recueil des Origines

Shards of Destiny 1e, Origins' Collection

## Table des matières

Création de personnages.....	3
Origines.....	3
Humain.....	3
Elfe.....	4
Elfe lumineux.....	4
Elfe sombre.....	4
Nain.....	5
Orc.....	6
Therian.....	7
Chat.....	8
Tigre.....	8
Lion.....	9
Loup.....	9
Faucon.....	10
Corbeau.....	10
Héron.....	11
Dragon.....	11
Sang-mêlé.....	12
Marqué.....	12
Messager.....	13
Tieffelin.....	14

# Création de personnages

## Origines

### Humain

Les humains sont capables d'adaptation et font preuve d'ambition. Ils constituent l'origine la plus commune dans la plupart des mondes.

Leurs traits physiques sont assez variés : leur couleur de peau peut varier du blanc au presque noir ; leurs cheveux peuvent être noir, blonds, en passant par le roux ; etc.

**Âge.** Les humains atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et peuvent vivre jusqu'à un peu plus de 100 ans.

**Taille.** Les humains mesurent généralement entre 1,65m et 1,85m. Toutefois, certains humains peuvent être plus petits et mesurer dans les 1,55m, tandis que d'autres peuvent dépasser les 2m de haut. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine\*.** +1 dans 4 caractéristiques au choix parmi les caractéristiques de combat.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Expertise.** Points de Technique (PT) +5.

**Flexibilité.** Vous pouvez choisir l'un des traits suivants (une fois le trait choisi à la création du personnage, il ne peut plus être modifié) :

- INIT+5,
- Niveau d'arme +5 dans un type d'armes au choix parmi les armes maîtrisées par la classe,
- 4 Points de Caractéristique Social à répartir librement.

\*confère Règles de base section Origines

## Elfe

Les elfes sont des descendants des fées. Au fil du temps, 2 groupes d'elfes sont nés par clivage : les elfes lumineux, qui sont restés à l'extérieur, dans les forêts, et les elfes sombres, qui ont choisi d'habiter dans les cavités naturelles.

Quelle que soit leur nature, les elfes ont des oreilles pointues. Les elfes lumineux ont la peau claire, alors que les elfes sombres ont la peau plus brunie. Leur couleur de cheveux peuvent être de tout type, bien que les elfes sombres ont tendance à avoir une couleur de cheveux qui se rapproche du blanc.

**Âge.** Les elfes atteignent l'âge adulte vers leurs 100 ans, et peuvent vivre jusqu'à 750 ans. Leur maturité physique est cependant atteinte à peu près en même temps que celle des humains (vers leurs 20 ans).

**Taille.** Les elfes mesurent généralement entre 1,60m et 1,80m, certains pouvant mesurer dans les 1,50m et d'autres dans les 1,90m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'elfique.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** MAG+1, AGI+1, RES+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Ascendance féérique.** La magie ne peut pas vous infliger l'affliction Sommeil (SDM).

**Origines multiples.** Choisissez l'une des subdivisions suivante : Elfe lumineux ou Elfe sombre.

### Elfe lumineux

**Augmentation des caractéristiques supplémentaire.** AGI+1.

**Connaissance de la forêt.** Traverser le type de terrain Forêt ne coûte que 1 MOV.

### Elfe sombre

**Augmentation des caractéristiques supplémentaire.** MAG+1.

**Vision dans le noir.** Vision dans un brouillard de guerre +1 case. Effet non cumulatif.

## Nain

Les nains sont des êtres plus petits que la moyenne, mais extrêmement robustes. Ils vivent généralement dans des grottes dans les montagnes, où ils développent une expertise pour la pierre, le minage, et la forge. Leur teint de peau et leur couleur de cheveux sont les mêmes que les humains, mais ils ont tendance à avoir la peau brune ou ocre. Pour les nains de couleur de peau clair, leur cheveux sont généralement roux.

**Âge.** Les nains atteignent l'âge adulte vers leurs 50 ans, et peuvent vivre jusqu'à environ 300 ans. Ils vieillissent cependant à la même vitesse que les humains.

**Taille.** Les nains mesurent généralement entre 1,20m et 1,50m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le nain.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** DEF+2, CHA+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids de 70kg en moyenne.

**Connaissance de la pierre.** Avantage (+10) lors d'un jet de caractéristique de THE ou PRA sur un sujet lié à la pierre.

**Vigueur naine.** Lorsque vous utilisez l'action Esquiver, vous pouvez vous soigner de Nd6, avec N = Niveau/10.

## Orc

Les orcs sont de puissants êtres qui arborent les terres. Leur force native les rend généralement belliqueux. Leur couleur de peau peut varier du vert au gris. Ils ont une carrure imposante et 2 de leurs dents sont proéminentes (canines de la mâchoire inférieure).

**Âge.** Les orcs atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre rarement plus de 75 ans.

**Taille.** Les orcs mesurent généralement entre 1,90m et 2,10m, bien que certains orcs peuvent dépasser cette plage de valeurs. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'orc.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** FOR+2, DEF+1, AGI+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 120kg en moyenne.

**Manœuvres sauvage.** Vous gagnez CRIT+5. Dans le cas où les chances de critiques et des afflictions sont en trop grand nombre par rapport à la précision, c'est ce bonus de critiques qui prévaut sur les chances d'afflictions.

**Attaquant sauvage.** Lorsque vous portez un coup critique, vous pouvez lancer 1 dé de puissance supplémentaire (exemple : arme à 2d4 de puissance, vous en lancez à la place 3).

# Therian

Les therians sont des créatures douées de raison capable de prendre une apparence animale. Leur diversité en elle même crée des alliances et des rivalités entre leurs différentes subdivisions.

Les therians ont une apparence humaine sous leur forme de base, bien que certaines parties de leur corps laissent apparaître leur origine therian (comme leurs oreilles, chevelure, présence d'ailes de faucon bien que trop petites pour voler, présence d'une queue de lion, etc.).

Lorsqu'ils sont transformés, ils ressemblent trait pour trait à l'animal dont ils sont originaires, mais ils gardent tout de même leur squelette anthropomorphe. Ils gardent alors tout vêtement, armure, et autre équipement lors de leur transformation, ce qui doit être pris en compte par les forgerons et tanneurs pour la conception de leur équipement.

Les therians capables de se transformer sont nommés les therians natifs. Certains therians sont bloqués dans une de leurs 2 formes respectifs : les therians éloignés sont bloqués dans la forme humanoïde, et les therians primordiaux sont bloqués dans leur forme « animale ».

**Âge.** Les therians atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 180 ans.

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix.

**Origines multiples.** Choisissez l'une des subdivisions suivantes : Chat, Tigre, Lion, Loup, Faucon, Corbeau, Héron ou Dragon. De plus, il faut que vous choisissiez à quel type de therian vous appartenez :

- Les therians natifs peuvent changer de forme, ils ont accès aux traits dénotés avec la mention [Forme] lorsqu'ils changent de forme,
- Les therians éloignés ne peuvent pas changer de forme, et n'ont pas accès aux traits dénotés avec la mention [Forme],
- Les therians primordiaux sont constamment dans leur forme animale, ils ont accès aux traits dénotés avec la mention [Forme], mais ils n'ont pas accès aux bonus dénotés avec la mention [Natif].

## Chat

**Taille.** Les therians chats mesurent en moyenne 1m70. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** AGI+2, CHA+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 3 et 7. Cela correspond à un poids compris entre les 50kg et 70kg en moyenne.

**Alacrité.** INIT+10

**Réception réussie.** Vous ne pouvez pas être mis à terre.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Griffes.** Vous avez accès au coup unique Griffes (Chat), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Agilité du Chat.** Vous avez le type d'unité Bestiale. [Natif] : AGI+2, MOV+1.

## Tigre

**Taille.** Les therians tigres mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** PV+2, FOR+2, DEF+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 110kg en moyenne.

**Lacération.** Les coups critiques infligent de 2,5 fois les dégâts de l'attaque de base, au lieu de 2 fois les dégâts.

**Tacle.** Amélioration de l'action Bousculer : si l'unité bousculée ne peut pas changer de case (si elle est bousculée vers un mur par exemple), elle est étourdie.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Crocs.** Vous avez accès au coup unique Crocs (Tigre), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Force du Tigre.** Vous avez le type d'unité Bestiale. [Natif] : FOR+2.



## Lion

**Taille.** Les therians lions mesurent en moyenne 2m10. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** PV+5, FOR+1, DEF+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 120kg en moyenne.

**Robuste.** Taux de croissance des PV+5%

**Rugissement.** Vous gagnez État : Étourdissement (10%) sur les attaques que vous portez avec vos armes (ces chances passent à 20% si vous utilisez l'arme Crocs (Lion)).

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Crocs.** Vous avez accès au coup unique Crocs (Lion), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Robustesse du Lion.** Vous avez le type d'unité Bestiale. [Natif] : PV+10, DEF+1.

## Loup

**Taille.** Les therians loups mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** FOR+1, AGI+2, INIT+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Tactiques de groupe.** Vous avez un avantage (+10) aux jets d'attaque si un allié est sur une case adjacente à votre cible.

**Surprise !.** Les attaques infligent 1,3 fois les dégâts de l'attaque de base, si vous attaquez le dos (l'arrière) de votre cible.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Crocs.** Vous avez accès au coup unique Crocs (Loup), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Tactiques du Loup.** Vous avez le type d'unité Bestiale. [Natif] : AGI+2, Esquive +10.

## Faucon

**Taille.** Les therians faucons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** PV+2, FOR+1, AGI+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 70kg et 100kg en moyenne.

**Observateur.** Si vous pouvez voir la bouche d'une créature alors qu'elle parle une langue que vous comprenez, vous pouvez interpréter ce qu'elle dit en lisant ses lèvres.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 5 cases.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Serres.** Vous avez accès au coup unique Serres (Faucon), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Présence du Faucon.** Vous avez le type d'unité Volante. [Natif] : PV+2, FOR+1, CON +1.

## Corbeau

**Taille.** Les therians corbeaux mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** AGI+2, CHA+1, INIT+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Évitement.** Esquive +10.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 5 cases.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Bec.** Vous avez accès au coup unique Bec (Corbeau), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Ruse du Corbeau.** Vous avez le type d'unité Volante. [Natif] : CHA+2, Esquive +10.

## Héron

**Taille.** Les therians hérons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** CHA+3.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 3 et 7. Cela correspond à un poids compris entre les 50kg et 70kg en moyenne.

**Heur.** Les alliés adjacent au Therian Héron peuvent aussi effectuer un jet de chance lorsque le Therian Héron utilise un ou plusieurs jetons d'inspiration.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 5 cases.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Effet passif – Céleste.** Les alliés adjacent au Therian Héron récupèrent MAG PV au début de leur tour (la caractéristique de MAG est celle du Therian Héron, pas celles des alliés).

**[Forme] Grâce du Héron.** Vous avez le type d'unité Volante. [Natif] : AGI+2, CHA+2.

## Dragon

**Taille.** Les therians dragons mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** MAG+2, DEF+1, RES+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 120kg en moyenne.

**Cuir du Dragon.** Tant que vous ne portez aucun bouclier : DEF+2 et RES+2.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**[Forme] Coup – Souffle.** Vous avez accès au coup unique Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**[Forme] Puissance du Dragon.** Vous avez le type d'unité Dragon. [Natif] : MAG+2, CON +1, MOV-1.

**[Forme] Lignée Draconique.** Votre Souffle inflige des dégâts élémentaires au choix. Une fois le type de dégâts choisi à la création du personnage, il ne peut plus être modifié.

## Sang-mêlé

Les sang-mêlés sont le fruit d'une union de 2 parents dont les origines sont différentes. Ils sont généralement ostracisés dans la société car ils inspirent le dégoût chez la plupart des habitants du monde. La plupart des sang-mêlés prennent des traits propres à leurs deux parents, comme leur teint de peau, leur couleur de cheveux, leurs traits caractéristiques comme les oreilles pointues des elfes ou les dents de orcs, bien qu'en demi-teinte.

Les sang-mêlés dont les 2 parents sont des Therians peuvent choisir parmi l'un des 2 traits "Changement de forme". Pour les sang-mêlés n'ayant qu'un seul parent Therian, veuillez vous référer à la sous origine Marqué ci-dessous

**Âge.** Les sang-mêlés atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, ont une espérance de vie avoisinant la moyenne de celle de ses parents.

**Taille.** La taille d'un sang-mêlé avoisine la moyenne entre celle de ses deux parents. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun ainsi que l'une des langues parlée par l'un de vos parents. Si vos parents ne savent parler que le commun, vous pouvez choisir une langue supplémentaire de votre choix à la place.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** 4 points maximum à choisir parmi les origines parentes (+2 points max dans une caractéristique).

**Mouvement.** Moyenne de la vitesse de déplacement des origines parentes, arrondie à l'inférieur.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) comprise entre la moyenne du minimum et la moyenne du maximum des origines parentes, arrondie à l'inférieur.

**Hérédité.** Vous héritez de 2 traits spécifiques des origines de vos parents. Ces traits spécifiques ne peuvent pas être Changement de forme.

## Marqué

Il existe une exception chez les sang-mêlés : ceux ayant un parent therian. Ces derniers ont un héritage physique provenant uniquement de leur parent non therian, ainsi qu'une marque attestant qu'ils ont du sang therian qui coule dans leurs veines. Cette marque peut être sur n'importe quelle partie de leur corps, et peuvent prendre n'importe qu'elle forme et n'importe qu'elle taille. Cette marque est détectable au flair pour les therians, expliquant la raison de leur ostracisation par ces derniers.

**Hérédité.** Le trait "Hérédité" change légèrement pour les marqués. Pour ce qui est des traits de leurs parents Therian, ils ne peuvent choisir que les traits des Therian éloignés (c'est-à-dire les traits qui ne sont pas dénotés par [Forme])

## Messenger

Les messagers sont des humains choisis par la (ou les) divinité.s du monde afin de répandre la bonne parole. Ils ont donc une apparence humaine, mais leur sélection leur a valu de développer des ailes composées de plumes blanches : une paire sur leur dos, qui leur sert notamment à voler de par leur taille imposante, ainsi qu'une paire sur le haut de leur tête, dans leurs cheveux, qui sont elles très petites, mesurant du quart au tiers de leur tête. Les messagers peuvent être de toute ethnicité, bien qu'ils ont généralement le teint clair et les cheveux blonds.

**Âge.** Les messagers atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et ont une espérance de vie de plus de 100 ans.

**Taille.** Les messagers mesurent généralement entre 1,65m et 1,85m, avec certaines exceptions. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le céleste.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** MAG+1, RES+2, CHA+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Résistance céleste.** L'affliction Mystique dure 1 tour de moins.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 5 cases. Vous avez le type d'unité Volante.

## Tieffelin

Les tieffelins sont le fruit de l'union de certains humains avec des créatures infernales, et sont généralement marginalisés dans la société à cause de ça.

Leur peau peut prendre des nuances tirant généralement vers le violet, bien que les nuances humaines et le rouge peuvent aussi être aperçues. Ils possèdent des cornes pouvant prendre tout type de forme, une fine queue, des dents plus pointues que celles des humains. Leurs yeux peuvent prendre des couleurs uniques, comme le rouge, le violet, le jaune, le noir, l'argent, l'or, etc. Leurs cheveux sont généralement sombres, bien que pouvant tirer sur le brun, le rouge, le bleu, le pourpre, etc.

**Âge.** Les tieffelins atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et ont une espérance de vie de plus de 100 ans.

**Taille.** Les tieffelins mesurent généralement entre 1,65m et 1,85m, avec certaines exceptions. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'infernal.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** FOR+1, RES+1, AGI+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Ascendance infernale.** Vous ne pouvez être affecté que par 2 charges de l'affliction Poison au maximum. De plus, l'affliction Brûlure dure 1 tour de moins.

**Vision dans le noir.** Vision dans un brouillard de guerre +1 case. Effet non cumulatif.