

Les Fragments de la Destinée, Ière édition

Recueil des Origines

Shards of Destiny Ie, Origins' Collection

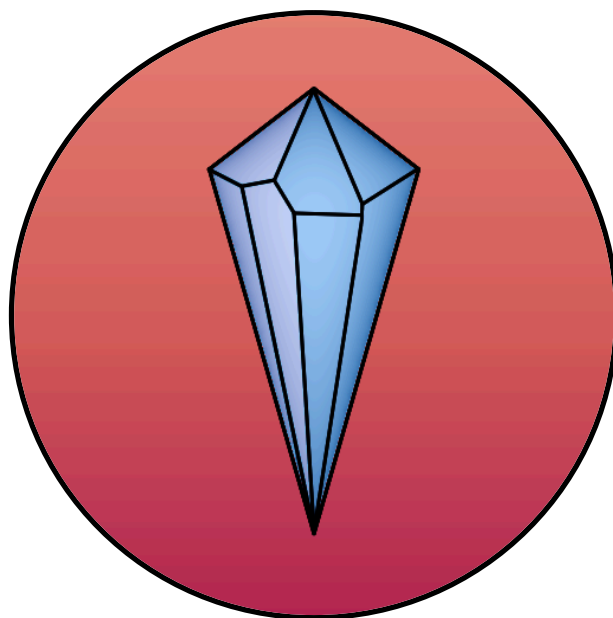


Table des matières

Humain	3
Elfe	4
Elfe lumineux	4
Elfe sombre	4
Nain	5
Orc	6
Therian	7
Chat	8
Tigre	9
Lion	10
Loup	11
Faucon	12
Corbeau	13
Héron	14
Dragon	15
Sang-mêlé	16
Marqué	16
Messenger	17
Tieffelin	18

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.

**confère Règles de base section Origines*

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 - L'unité gagne 5 points de technique (PT).

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 de maîtrise d'armes +1 dans un type d'armes au choix parmi les armes maîtrisées par la classe,
- 4 Points de Caractéristique Social à répartir librement.

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 féerique - La magie ne peut pas vous infliger l'affliction Sommeil (SOM).

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

Elfe lumineux

Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine - AGI+1.

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

Elfe sombre

Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine - 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.

Ascendance féérique - Avantage de +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 les chances d'infliger des afflications sont en trop grand nombre par rapport à la précision, c'est ce bonus de critiques qui prévaut sur les chances d'afflications.

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

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, présence d'une queue de lion, etc.).

Lorsqu'ils sont transformés, ils ressemblent trait pour trait à l'animal dont ils sont originaires, en ayant cependant une taille qui reste proportionnelle à celle de leur forme humanoïde. Ils fusionnent ainsi avec leurs vêtements, armures, ou autre équipement lors de leur transformation.

Les therians capables de se transformer sont nommés les therians natifs. Certains therians sont bloqués dans leur forme humanoïde : ces therians sont appelés les therians éloignés.

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, qui peuvent altérer entre leur forme humanoïde et leur forme animale (ils ont accès au trait "Changement de forme" et aux traits qui en dépendent),
- Les therians éloignés, qui sont bloqués dans leur forme humanoïde, et qui ne peuvent donc pas changer de forme (ils n'ont pas accès au trait "Changement de forme" et aux traits qui en dépendent).

Changement de forme - Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme afin de vous conférer de nombreux avantages (détaillés dans la description des sous origines). Lorsque vous êtes transformé, vous perdez la possibilité de changer d'arme de votre inventaire, mais vous pouvez utiliser l'arme que vous avez équipé avant de vous transformer, ainsi que les coups que la sous origine met à votre disposition (si la sous origine dispose de coups). Cette transformation dure 2 tours et a un temps de recharge de 2 tours.

Chat

Âge - Les therians chats atteignent l'âge adulte vers leurs 16 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 120 ans.

Taille - Les therians chats mesurent en moyenne 1m70. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine - HAB+2, AGI+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.

Type - Vous avez le type d'unité Bestiale.

Réflexes félins - Vous gagnez INIT+5.

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

Changement de forme - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Chat** - Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Chat) et Griffes (Chat), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Agilité du Chat** - HAB x 2 / AGI x 1.5 / MOV+2 / CON x 1.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Chat)	1	1	1d8 + FOR/3	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Chat)	1	1	1d6 + FOR/5	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

Tigre

Âge - Les therians tigres atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 150 ans.

Taille - Les therians tigres mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

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.

Type - Vous avez le type d'unité Bestiale.

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 - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Tigre** - Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Tigre) et Griffes (Tigre), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Force du Tigre** - PV x 1.5 / FOR x 2 / DEF x 1.5 / CON x 2

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Tigre)	1	1	1d8 + FOR/2	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Tigre)	1	1	1d6 + FOR/5	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

Lion

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

Taille - Les therians lions mesurent en moyenne 2m10. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

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.

Type - Vous avez le type d'unité Bestiale.

Robuste - Votre taux de croissance en PV augmente de 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 - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Lion** - Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Lion) et Griffes (Lion), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Robustesse du Lion** - PV x 2 / FOR x 1.5 / DEF x 1.5 / CON x 2

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Lion)	1	1	2d6 + FOR/3	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Lion)	1	1	1d8 + FOR/4	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

Loup

Âge - Les therians loups atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 130 ans.

Taille - Les therians loups mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine - FOR+1, HAB+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.

Type - Vous avez le type d'unité Bestiale.

Tactiques de groupe - Vous avez un avantage de +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 - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Loup** - Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Loup) et Griffes (Loup), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Tactiques du Loup** - FOR x 1.5 / HAB x 1.5 / AGI x 2 / CON x 1.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Loup)	1	1	1d8 + FOR/4	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Loup)	1	1	1d6 + FOR/6	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

Faucon

Âge - Les therians faucons atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 150 ans.

Taille - Les therians faucons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

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.

Type - Vous avez le type d'unité Volante.

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 - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Faucon** - Vous avez accès aux coups uniques Bec (Faucon) et Serres (Faucon), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Présence du Faucon** - PV x 1.5 / FOR x 1.5 / AGI x 2 / CON x 2

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Bec (Faucon)	1	1	1d10 + FOR/3	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Faucon)	1	1	1d8 + FOR/5	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER

Corbeau

Âge - Les therians corbeaux atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 120 ans.

Taille - Les therians corbeaux mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

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.

Type - Vous avez le type d'unité Volante.

Évitement - Votre esquive augmente de 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 - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Corbeau** - Vous avez accès aux coups uniques Bec (Corbeau) et Serres (Corbeau), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Ruse du Corbeau** - AGI x 2 / CHA x 2 / CON x 1.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Bec (Corbeau)	1	1	1d8 + FOR/4	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Corbeau)	1	1	1d6 + FOR/6	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER

Héron

Âge - Les therians hérons atteignent l'âge adulte vers leurs 17 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 180 ans.

Taille - Les therians hérons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine - RES+1, 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.

Type - Vous avez le type d'unité Volante.

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 - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **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).
- **Grâce du Héron** - AGI x 1.5 / CHA x 3

Dragon

Âge - Les therians hérons atteignent l'âge adulte vers leurs 30 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 1000 ans.

Taille - Les therians dragons mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la hauteur.

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.

Type - Vous avez le type d'unité Dragon.

Lignée Draconique - Choisissez un type de dégâts élémentaires : il détermine le type de dégâts de votre souffle, ainsi que la protection élémentaires que vous gagnez. Ce type de dégâts se choisit à la création du personnage et ne peut pas être changé après.

Cuir du Dragon - Tant que vous n'équipez aucun bouclier : DEF+2 et RES+2.

Protection Draconique - Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaires de votre Lignée Draconique. De plus, vous pouvez utiliser une action pour ne subir aucun dégâts du type de dégâts de votre Lignée Draconique pendant les 3 prochains tours.

Changement de forme - (Confère trait "Changement de forme" des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- **Coup - Dragon** - Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Dragon), Griffes (Dragon), Queue (Dragon) et Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau ci-dessous (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- **Souffle élémentaire** - Votre Souffle inflige des dégâts élémentaires dont l'élément est défini par votre Lignée Draconique.
- **Puissance du Dragon** - MAG x 2 / DEF x 1.5 / RES x 1.5 / MOV-1 / CON x 2.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Dragon)	1	1	1d10 + FOR/5	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Dragon)	1	1	1d6 + FOR/5	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA
Queue (Dragon)	1-2	1	1d8 + FOR/5	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	IMP
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10 + MAG/3	50	0	-	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Affliction liée au type de dégâts choisi (10%)	MOD

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" décrite 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 - Vous vous déplacez de la 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.

Marqué

Il existe une exception chez les sang-mêlés : ceux ayant un parent therian et un parent d'une autre origine. 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 quelle forme et n'importe quelle taille. Cette marque est détectable au flair pour les therians, expliquant la raison de leur ostracisation par ces derniers.

Hérédité - Vous héritez de 2 traits spécifiques des origines de vos parents. Ces traits spécifiques ne peuvent pas être Changement de forme (et traits associés).

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 - FMAG+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 Châtiment 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 - L'affliction Posion ne vous inflige pas de dégâts résiduels, et vous subissez INIT-3 (au lieu de INIT-5) si l'effet secondaire de l'affliction vous atteint. 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.