

Table de mutations des tieffelins

tirage	marque de métissage	effet secondaire (double tirage)	bénéfice (triple tirage)
1 à 2	odeur de soufre	malus de 2 en dressage	résistance à l'acide (5)
3 à 4	cornes sur le haut du front	malus de 2 en déguisement	télépathie (max. 10 m et une seule personne)
5 à 6	yeux rouges brillant	malus de 2 en détection	vision nocturne
7 à 8	dents pointues	ne peut plus se nourrir que de viande	attaque secondaire (morsure) à 1d6
9 à 10	langue bifide	malus de 2 en diplomatie	+ 5 aux jets de svg. contre les poisons
11 à 12	peau grisâtre et rugueuse	malus de 2 en évacion	réduction de dégâts de 2/bien
13 à 14	écailles sur le corps	malus de 2 aux jets d'initiative	armure naturelle augmentée de 1
15 à 16	mains griffues	malus de 2 en escamotage	attaque de base (griffes) à 1d4
17 à 18	queue fourchue	malus de 2 en équilibre	RM de (bonus de CHA) + (niveau de perso.)
19 à 20	sabots en guise de pieds	malus de 2 en déplacement silencieux	mouvement de base augmenté d'une case

Cette table de création propose quelques mutations pour la création d'un personnage tieffelin... Quel héritage votre ancêtre fiélon vous a-t-il laissé ?

Commencez par jeter 1d20, qui déterminera combien de tirages vous aurez à effectuer sur la table principale (voir ci-dessus).

1 à 8 = 1 tirage

9 à 14 = 2 tirages

15 à 18 = 3 tirages

19 à 20 = 4 tirages

Effectuez ensuite autant de tirages que nécessaire sur la table principale. Chaque tirage vous donnera une marque, dont votre tieffelin est affublé.

Un double tirage sur la même ligne indique que votre tieffelin souffre de l'effet secondaire de sa marque, trop développée pour être anodine.

Un triple tirage sur la même ligne indique que la marque est particulièrement forte chez votre tieffelin. Il souffre toujours des effets secondaires de celle-ci, mais en tire également le bénéfice indiqué.

Un quadruple tirage sur la même ligne (sait-on jamais) indique que votre tieffelin gagne le bénéfice de sa marque sans en subir les effets secondaires.

Des tirages sur différentes lignes indiquent que votre tieffelin hérite, dans une moindre mesure, de plusieurs traits mineurs de son ancêtre.

Développer les marques

Les marques peu développées pourront cependant l'être par la suite. Ainsi, à la place de choisir un don lorsque cela lui est offert par sa montée de niveau, un tieffelin peut choisir de développer une de ses marques. Il ne peut développer qu'une des marques tirées à la création, pas en créer de nouvelles. Un tieffelin qui décide de développer une marque de cette façon gagne automatiquement le bénéfice de celle-ci. S'il souffrait de l'effet secondaire de la marque, celui-ci disparaît. Le tieffelin a en effet appris à tirer pleinement parti de son héritage sans en subir les aléas. Chaque marque tirée à la création pourra ainsi être développée au prix d'un don.

Les différentes marques

Odeur de soufre : vous dégagez une odeur méphistophélique qui met mal à l'aise les animaux. cela est sans doute dû à la composition altérée de vos tissus, qui sont exceptionnellement résistants aux acides.

Cornes sur le front : voilà des appendices bien difficiles à cacher. Avec le temps, vous apprendrez peut-être à en saisir les bienfaits : c'est en effet via leurs cornes que les fiélons pratiquent la télépathie.

Yeux rouges et brillants : vos yeux sont entièrement rouges. S'ils sont plus efficaces que la moyenne lorsque l'éclairage est faible, ils perdent par contre en précision.

Dents pointues : seule la viande vous nourrit réellement. Vous pouvez manger d'autres aliments, mais vous n'en tirez aucun bénéfice. Votre dentition est adaptée à votre régime : vous pourriez trancher une corde d'un coup de mâchoires.

Langue bifide : une langue de serpent n'est pas un atout pour prouver son innocence. Par contre, comme le reptile, vous semblez nettement plus résistant aux poisons et venins.

Peau grisâtre et rugueuse : votre peau est fort épaisse, à tel point que certaines armes ont du mal à la percer. Cela dit, le simple fait d'enfiler vos vêtements vous prend de longues minutes, tant ils s'accrochent à votre épiderme.

Écailles sur le corps : certaines parties de votre corps sont recouvertes d'écailles épaisses capables de dévier un coup d'épée. Hélas, ces lourdes écailles semblent aussi influencer sur votre temps de réaction.

Mains griffues : pas vraiment pratiques pour manipuler avec précision de petits objets, ces griffes font toutefois des armes redoutables pour qui sait s'en servir.

Queue fourchue : il semble que ce soit leur queue qui fournisse à certains fiélons leur résistance aux effets magiques. En tout cas, ce machin qui traîne toujours au mauvais endroit risque fort de vous faire chuter si vous n'y prenez pas garde.

Sabots en guise de pieds : difficile de marcher sans faire de bruit avec de la corne au bout des pieds. Cependant, au-delà de ce désagrément, il est bien connu que les onguligrades se déplacent plus rapidement.