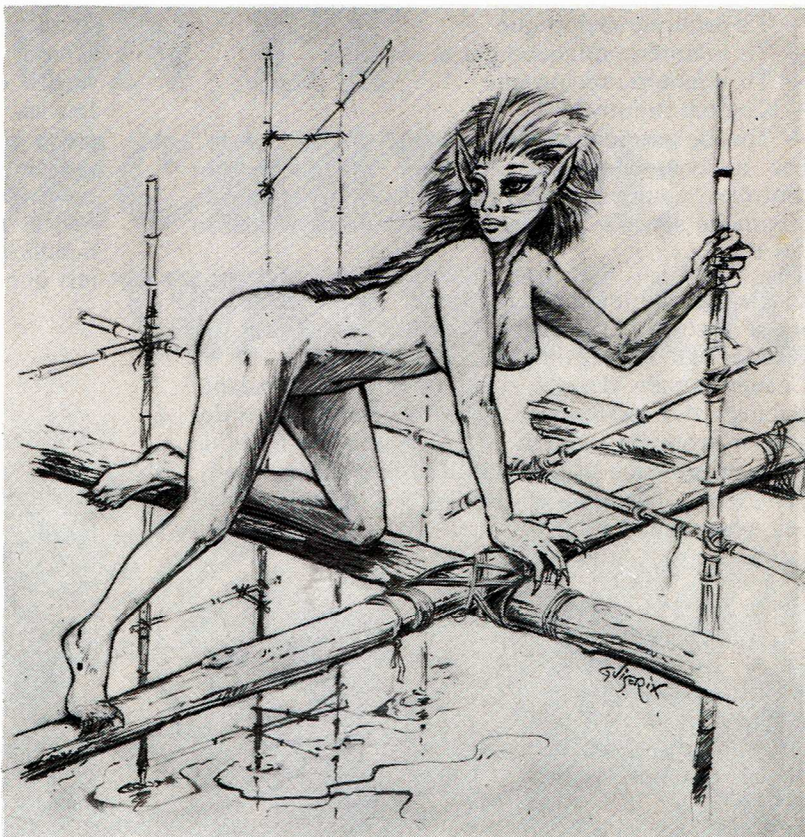


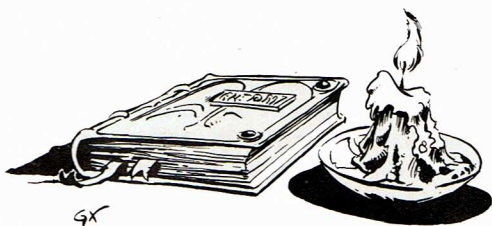
Proposition pour une nouvelle classe de personnages :

Les FÉLYS



Les Féllys sont une race à part entière, et l'on peut donc y trouver les différentes classes habituelles.

Les Féllys dorés, dont la civilisation se rapproche le plus de celles des humains, des elfes et des nains, sont généralement d'un alignement neutre droit. En effet, sans avoir de penchant plus particulier vers le bien ou vers le mal, ils se caractérisent par une morale très rigide. Hormis un grand respect des castes et du rang, ils fondent toutes leurs actions sur un profond code de l'honneur, dont on retrouve les règles dans le *Livre du Kedrat*, grimoire sacré qui est la possession de l'Ezlim-Tschiss, haut dignitaire, dépositaire de la pensée du Kedrat.



Plus généralement, un Kedrat est l'obligation, la nécessité d'agir de telle ou telle façon dans une circonstance donnée. Ainsi, un affront fait à un Féllys ne peut rester impuni, car il en va alors de son honneur.

Gare, alors à l'imprudent, c'est le clan, ou même toute la caste, qui répondra à l'offense. Toute latitude est laissée au maître du donjon pour déterminer l'opportunité d'un Kedrat, ainsi d'ailleurs qu'au personnage, sans perdre de vue, toutefois, que cela ne doit intervenir, pour en garder toute la valeur, qu'en cas d'action extraordinaire ou de but de haut intérêt.

Le Kedrat lie alors, la vie du Féllys à l'accomplissement de sa tâche.

La durée de vie d'un Féllys est d'environ 250 ans. Un Féllys peut dès 40 ans, entrer dans la classe choisie, par acceptation des sages de cette caste. Aussi, la notion de caste a-t-elle une grande importance.

Enfin, il faut souligner que, comme tous les non-humains, les Féllys sont relativement peu nombreux, vivant principalement dans des régions précises (voir ci-après), sous un climat, de préférence chaud, ce qui, nécessairement, limite leur présence dans les aventures.

Affinités raciales :

Féllys	Nains	Elfes	Gnomes	1/2 Elfes	Hobbits	1/2 Orcs	Humains	
préféré	neutre	toléré	toléré	neutre	neutre	neutre	toléré	Féllys

(on peut lire ce tableau dans les deux sens).

Modifications des caractéristiques :

- dextérité : + 1 ;
- constitution : — 1

Limitation des caractéristiques :

- force : 18/90 (3)
- intelligence : 18 (6)
- sagesse : 18 (3)
- constitution : 17 (3)
- dextérité : 19 (10)
- charisme : 18 (3)

(le nombre entre parenthèses représente le minimum).

Classes de personnages possibles et leurs limitations :

- Clerc : 7 ;
- Druide : S ;
- Guerrier : 13 ;
- Paladin : N ;
- Ranger : 13 ;
- Barbare : N ;
- Magicien : N ;
- Illusionniste : 8* ;
- Houri : N ;
- Voleur : S ;
- Assassin : S ;
- Moine : N.

* les félys rangers ne peuvent pas avoir de sort de magiciens

** pour les félys bruns et dorés.

N : signifie que les félys ne peuvent pas appartenir à cette classe.

S : signifie qu'il n'existe aucune limitation dans cette classe.

Ajustement des capacités de voleur :

bouger silencieusement : + 10 %

se cacher dans l'ombre : + 10 %

lire les langages : — 0,5 %

Capacités particulières :

Habitué à vivre dans la jungle ou la savane, les Félys sont quasiment invisibles en pleine nature, et donc très difficilement repérables. Ils ont la faculté de marcher très silencieusement et de changer sensiblement la teinte de leur pelage. En effet, en inclinant plus ou moins leurs poils, ils peuvent faire varier leur couleur de très foncé à très clair. Leur chance de passer inaperçus est de 75 %.

Ils sont nyctalopes et ont un odorat très développé. L'instinct qu'ils ont conservé, leur permet de suivre les pistes 75 % du temps en extérieur (+ ou —, les conditions de variation étant celles d'un Ranger en extérieur), mais pas dans un donjon. Grâce à ce même instinct, ils sont avertis 40 % du temps, lorsqu'un danger les menace.

Leurs griffes rétractiles leur permettent de se déplacer dans les arbres ou de grimper aux parois où elles peuvent se planter sans problème (95 %), mais elles sont aussi de redoutables armes. Deux fois par round, les Félys peuvent griffer en faisant de 2 à 5 points de dégâts (un dé à 4 plus un). □

Jean-Luc Yrondy

