



Nouvelles Races de personnages

mardi 9 novembre 2004, par [Merin](#)

Les Humanofélidés

Au temps d'Alinor, Zeafen était la puissance des animaux sauvages. Son rôle était de maintenir l'équilibre entre les espèces animales dans les contrées inhabitées. Comme Zeafen était une puissance fainéante au delà de toute imagination, elle créa des êtres capables de faire le boulot à sa place. Zeafen créa 3 espèces ayant chacune un but bien précis : les Graol étaient des chasseurs qui devaient s'assurer que les individus faibles ou blessés des autres espèces finissent rapidement leur séjour dans les Contrées Oubliées. Les Warks étaient les gardiens et les protecteurs des forêts. Ils sont présents partout dans les Contrées oubliées.

	Force	Vitalité	Agilité	Perception	Intelligence	Intuition
Les Kraö	60	60	40	50	10 / 20	40
Les Warks	40	40	50	50	30	50
Les Mwron	30	30	40	50	60	50

Tous les membres de la famille des Humanofélidés sont "allergiques" aux sels noirs ou bruns (leurs poils sécrètent une substance qui réagit violemment (comme tout fluide animal) au contact des sels noirs) et ils ont 70% de malus au jet de contrôle d'un sort et 70% de bonus au jet de conséquences (la magie est donc à proscrire avec ce genre de personnage...).

De plus, lorsqu'un humanofélidé absorbe une potion contenant des sels noirs, il a 30% de chance en plus d'obtenir des conséquences désagréables...

De plus, les Humanofélidés possèdent des "dons" (ou capacités spéciales). A la création d'un humanofélidé, tirez en un au hasard, le personnage développera les autres au cours des parties (sur un 01 en Intuition uniquement et seulement si le jet avait une réelle importance ; pas de jet juste pour

récolter un don...)

- Infravision (30m) : Bien que les humanofédés aient une excellente vision de nuit, celle-ci est limitée (comme pour un chat, l'iris des humanofélidés s'agrandit pour capter plus de lumière). Les individus possédant ce don peuvent voir les sources de chaleur sur une distance de 30m avec un léger inconvénient : leurs yeux luisent rouge vif... (pas top pour la discrétion, mais pouvant produire un effet particulièrement amusant : Bhou !!!)

- Croissance capillaire : Les individus possédant ce don peuvent à volonté faire croître ou décroître leurs poils pour se protéger du froid. Ce don permet d'obtenir une fourrure protégeant comme une armure de cuir souple.

- Coloration Capillaire : les individus possédant ce don peuvent changer la couleur de leur fourrure, couleur comprise entre le brun foncé et le blanc cassé (couleurs "normales" pour un félin). Le temps nécessaire pour le changement de couleur est variable (suivant la couleur à obtenir et la couleur de base), la moyenne étant de 2 à 3 heures (c'est pas instantané, ce serait trop puissant).

- Contrôle des griffes (pour Kraö et Warks uniquement) : Permet à son possesseur de rentrer ses griffes ou de les sortir indépendamment les unes des autres (possibilité de n'en sortir qu'une ou deux... ou toutes).

- Contrôle des Crocs (pour Kraö et Warks uniquement) : permet de faire croître/décroître les crocs de la mâchoire supérieure jusqu'à une longueur de 40cm provoquant des blessures identiques à une épée courte.



- Don de velours (uniquement pour les Mwrons) : L'individu ayant ce don possède une sorte de "magnétisme verbale", il possède une voix et une aisance orale remarquable.

Les Kraö ou Hommes-Lions

(Cette race est exclusivement réservée aux PNJ.)

Les Kraö sont des Lions Humanoïdes de près de 3m de haut qui vivent en moyenne 140 ans.

Les Kraö furent les premiers Humanofélides créés par Zeafen, leur but principal étant de maintenir l'équilibre entre les espèces vivantes. Les Kraö tuent les individus faibles ou blessés, ce qui permet ainsi d'éviter les épidémies et de ne conserver que les individus forts (c'est la loi de la jungle...). Après la disparition de Zeafen, le nombre de Kraö dans les contrées oubliées diminua de moitié (il n'est pas courant d'en rencontrer un, heureusement pour les PJ...), et les survivants sont les individus les plus forts et les plus agressifs...

En terme de jeu, les Kraö ont une intelligence fixe (en 10 et 20) comme tout animal. Ils ne possèdent pas de langage parlé et sont d'un ordinaire solitaire, sauf pendant la saison des amours où ils sont particulièrement agressifs. Chaque Kraö évolue sur un vaste territoire et toute forme vivante évoluant sur ce même territoire est une proie potentielle... Ils attaquent de préférence à la tombée du jour et dans les endroits à végétation semi-dense (ce qui leur permet une approche discrète et dans le dos de ses futures victimes). Il n'y a que les Warks et quelques TRES RARES rangers qui connaissent la façon d'opérer des Kraö, et qui savent quand ils se trouvent sur le territoire de l'un d'eux (compétence spécialisée de "connaissance des humanofélidés").

Les Kraö possèdent de base les compétences suivantes : Acrobatie : 50% Discrétion : 60% Esquive : 30% Pistage : 70%

Les Warks ou Hommes-Tigres à dents de sabres

Les Warks sont des Tigres Humanoïdes qui possède des crocs très développés (les crocs de la mâchoire supérieure sortent de la bouche et ont une longueur de 10 à 20cm). Leur fourrure est de couleur variable et ne possède pas forcément les rayures des tigres standards. Ils mesurent entre 1m70 et 2m10, et vivent en moyenne 70 ans.

Les Warks furent créés par Zeafen dans le but de protéger les forêts et les étendues sauvages des abus des autres espèces dites "intelligentes" (sorte de gardes Forestiers). La disparition de Zeafen n'a pas eu de conséquence sur le nombre des Warks dans les Contrées Oubliées.

En terme de jeu, les Warks sont limités aux carrières de Forestier, Passeur et Vagabond. De plus, les Warks sont des individus habitués aux étendues sauvages, et de ce fait ils ont un malus de 5 à 50% en perception et pistage dans les zones habitées (malus proportionnel au nombre d'habitants, ex : 50% dans Gaëdor).

Les Mwron ou Hommes-Chats

Les Mwrons sont des Chats Humanoïdes, de 1m50 à 1m80, ils vivent en moyenne 60 ans et ont une fourrure de couleurs harmonieuses (comme nos chers chats domestiques...).

Zeafen a créé les Mwron comme les diplomates et les observateurs des autres races. Après la disparition de Zeafen, ils sont devenus de redoutables politiciens ayant une prédilection pour la manipulation et les intrigues diplomatiques (on dit bien qu'un chat retombe toujours sur ses pattes, et bien c'est aussi vrai en politique....)

En terme de jeu, les Mwrons sont limités aux carrières politiques et/ou ayant un rôle stratégique (marchant, guildes diverses, gouverneur...).