

Les Félys sont une race d'humanoïdes félidés, dont le corps est recouvert de poils qui varient d'un individu à l'autre. La plupart ornent une crinière plus ou moins épaisse et décorée, signe d'appartenance à tel ou tel clan, mais aussi de rang social parmi la race. Sans avoir de penchant plus particulier pour le Bien ou 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.

Chaque tribu de félys est autonome et la seule autorité reconnue par tous est le "conseil des fourrures blanches", une assemblée de chamans âgés qui vénèrent le Seigneur des Félyns et méditent sur les paroles du livre sacré. Ces vieux chamans s'intéressent assez peu aux affaires des Félys, excepté quand il faut choisir un nouveau chef spirituel pour une tribu, quand une affaire délicate demande leur jugement ou bien quand des situations graves menacent la société Félyns. Autrefois, cette société était strictement de type matriarcale, les femelles dirigeaient et les mâles exécutaient. Ces derniers ne servaient qu'à la reproduction et à la guerre et ne s'occupaient pas de l'éducation des jeunes. Hommes et femmes vivaient donc généralement séparés, chaque sexe ayant ses chefs. Les choses ont depuis évolués, désormais le chef de la tribu est un mâle mais il en est resté un immense respect pour les femelles qui sont toujours consultées lors des décisions importantes. De plus, ce sont elles qui choisissent leurs compagnons sur des critères très sévères. Chaque félys a un rang social fixé dès la naissance. Celui qui oublie son rang est sévèrement puni par ses supérieurs, voir tué s'il persiste.

La durée de vie d'un Félys est d'environ 250 ans. Un Félys 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. Les Félys sont omnivores mais ont une nette préférence pour la viande saignante de part leur empathie avec les félyns. Avec le temps, de nombreux félys se sont habitués aux villes et grandes cités, et sont appelés par les leurs les "félys gris". Ces derniers sont généralement méprisés par les félys traditionnels qui les considèrent comme des dégénérés. Alors que les félys gris considèrent à leur tour les autres

comme des "cousins de la campagne" ! En définitive, les caractéristiques principales de la race semblent être un goût certain pour le jeu et une curiosité insatiable qui les poussent souvent à parcourir les endroits les plus éloignés.

**Notes:** Le Félys est une classe de personnage proposée par Jean-Luc Yrondy et publiée dans le Casus Belli n°2 (nov/dec 1980). Néanmoins, les parties trop marquées par le background furent modifiées pour permettre son utilisation dans d'autres univers. Référence : <http://www.rat-creve.com>

**Traits de personnalité communs :** Curieux, indépendant, farouche, vif, volontaire.

**Traits physiques communs :** Recouvert de poils, crinière plus ou moins épaisse, mains griffues, oreilles pointues.

**Exemples de noms :** Klarr, Charss, Meer.

**Dons ethniques :** Rôdeur des plaines (Félys doré), Rôdeur des forêts (Félys brun), si vous ne choisissez aucun de ces dons, vous êtes alors un Rôdeur des cités (Félys gris).

**Type :** Humanoïde bipède de Taille moyenne avec une Allonge de 1. Vos blessures maximales sont égales à votre valeur en Constitution.

- **Caractéristiques :** +4 Dextérité, -2 Constitution
- **Vitesse de base :** 6 cases (9 mètres)
- **Attaque naturelle I :** Vous obtenez une attaque naturelle Griffes I. Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le degré de l'attaque devient égal au Degré le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V. (Ex Griffes IV, Griffes III et Griffes I deviennent Griffes V).
- **Vision dans le noir I :** Vous ignorez les effets d'une lumière douce ou faible.
- **Grâce féline :** Vous subissez 1 dé de dégâts de moins lorsque vous chutez.
- **Athlétisme inné :** Votre rang de Athlétisme maximal est égal à votre niveau de carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

## Dons ethniques

### Rôdeur des plaines :

Parcourant la plaine, les félys dorés sont plus que les autres amenés à courir sur de longues distances. Néanmoins ils craignent l'eau plus que tout.

**Conditions :** Félys, Niveau 1 uniquement.

**Avantages :** Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion en plaine et votre vitesse au sol augmente de 3 mètres. Lorsque vous utilisez l'Athlétisme pour toute action ayant une chance de vous plonger dans l'eau (par exemple sauter au dessus d'un cours d'eau) ou dans l'eau (par exemple nager), votre bonus de compétence est limité par votre bonus de Volonté. Lorsque vous choisissez Maitrise des compétences I vous gagnez l'accès à un nouveau domaine : Félys doré (Détection et Discrétion)

### Rôdeur des forêts :

La forêt est leur habitat, les félys bruns sont plus rudes et sauvages que leurs congénères.

**Conditions :** Félys, Niveau 1 uniquement.

**Avantages :** Le DD des jets de pistage vous prenant pour cible augmente de 10. Votre caractéristique la plus faible entre la Constitution et la Force augmente de 2. Lorsque vous choisissez Maitrise des compétences I vous gagnez l'accès à un nouveau domaine : Félys brun (Camouflage et Survie)

### Crinière flamboyante :

Vous faites partie de l'une des plus haute caste du peuple félys. Votre crinière est resplendissante.

**Conditions :** Rôdeur des plaines ou Rôdeur des forêts

**Avantages :** Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 à tous vos jets d'Intimidation et votre Train de vie augmente de 1.

## Améliorations d'armures

Les armures de cuir félys sont traitées et améliorées pour mieux camoufler son porteur sans le gêner dans ses mouvements.

**Nom :** Félys

**Effet :** Souple uniquement ; bonus d'équipement de +2 au Camouflage sur un terrain au choix (à déterminer définitivement lorsque l'amélioration est appliquée).

**MAJ :** +1

**Poids :** -25 %

**Comp :** +5

**Coût :** +100 %

## Archétype des Figurants

### Félys (+ 7px)

**Avantage :** Sa vitesse augmente de 3m et sa Dextérité de 2. Il gagne également Vision dans le noir I, Sens aiguisés (ouïe) et Toujours prêt.

