

AVATAR 2022

LIFE : An Avatar Story



LES ARANS	1
LES ASFELL	2
LES ELTELS	3
LES ERIANS	4
LES ETHERIENS	5
LES HELVIIR	6
LES URKRAG	7
LES VANA-ËS	8
LES VILDREN	9
LES ZIXX	10



Stratèges émérites, les Arans ont fait de la guerre un Art. Même s'ils n'étaient pas de grands combattants, leurs tactiques, leurs manœuvres, leurs connaissances en poliorcétique ainsi que leurs fortifications ont régné sur bon nombre de conflits. Cette organisation martiale se ressent encore aujourd'hui dans leur hiérarchie sociale. Ils ont un immense respect pour les traditions et l'honneur, parfois même à l'extrême. Ces humanoïdes se distinguent des Éthériens par leurs cheveux naturellement très colorés, possible manifestation de leur lien avec la mana.

Inspiration : Humains





Faisant souvent preuve de zèle religieux et de sagesse, les Asfell valorisent le calme et le silence. Leur vive intelligence n'est plus à démontrer, comme en témoigne la création de grandes universités partout sur LIFE, lieux dans lesquels iels partagent leurs connaissances à qui veut bien les écouter. Leur affinité avec la mana en fait généralement des magisters de renom. Ces êtres arborent des bijoux fixés à leurs très longues oreilles pour évoquer les événements importants de leur longue vie ou les connaissances qu'iels auraient pu acquérir durant leur vaste existence.

Inspiration : Hauts-Elfes





Bien qu'ayant survécu à la grande guerre et ayant dominé pendant la guerre des quinze, les Eltels sont une ethnie pratiquement disparue aujourd'hui. Les survivants du royaume de Yu se sont dispersés dans le monde après une guerre intestine. On en retrouve de temps en temps à la tête d'expéditions ou encore comme soldats, chasseurs de prime, ou occupant un poste militaire. Peuple doué pour la guerre et l'aventure, les Eltels se distinguent par une corne poussant sur leur front, plus ou moins grande en fonction de l'âge de l'individu.

Inspiration : Onil





Vivant partout sur LIFE, les Erians est le nom donné à une race métamorphe capable de changer de forme à volonté entre humanoïde et animal hybride. Il existe cinq espèces ayant été bénies par LIFE. On retrouve ainsi les Erians boucs, lynx, loups, sangliers et rats. La famille étant le cœur de leurs préoccupations, iels donneraient leur vie pour protéger leur cercle de proches. Les Erians font souvent d'excellents virtuoses, de bons maîtres d'arme et magisters, mais de piètres artisans.

Inspiration : Hybride Animal





Prétendant descendre des premiers explorateurs, leur affinité particulière avec l'or a fait du commerce l'un de leurs domaines d'excellence. Leur réputation les décrit comme d'âpres négociateurs mais en dehors de cela les Éthériens sont bons vivants et chérissent l'art sous toutes ses formes. De fait ce sont des artisans hors pair, spécialement dans les domaines de la cuisine et de la forge d'armures ainsi que dans l'art du spectacle. Les Éthériens n'ont pas de signe distinctif racial propre au demeurant, cependant certains aiment arborer des runes sur leur visage.

Inspiration : Humains





Ancien peuple nomade, les Helviir aiment parcourir le monde. De ces voyages ressort une grande capacité à transformer les éléments qu’iels rencontrent au quotidien, ce qui fait des Helviir les meilleurs artisans de LIFE, à qui on doit certaines des plus grandes découvertes. Présentant de courtes oreilles pointues, iels arborent de nombreuses peintures corporelles qui font leur fierté. Bon nombre d’Helviir se tournent vers l’artisanat, mais on retrouve aussi de bons virtuoses, de rares magisters ou maîtres de guerre.

Inspiration : Elfes





Calmes et pacifiques, les Urkrag sont pourtant capables de combattre avec une rage qui leur est propre. Leur culture est orientée vers le respect de leurs ancêtres, à qui les Urkrag attribuent leurs connaissances en alchimie et en magie. On les retrouve dans les villes et les campagnes, où toutes et tous vivent sans oublier leurs racines, gardant avec eux breloques et autres symboles de leurs origines. Les Urkrag sont reconnaissables à leur mâchoire proéminente et leur peau tirant du gris au brun en passant par des teintes de vert.

Inspiration : Orkinoïdes





Les quatre éléments que sont l'eau, la terre, le feu et l'air occupent une place importante dans le monde et ce depuis l'aube des temps. Certains êtres ont tissé des liens si forts, si intenses et si profonds qu'ils ont fini par ne plus faire qu'un avec ces éléments. Iels sont connus depuis cette union sous le nom de Vana-ës. Et bien qu'ils soient l'incarnation d'un élément, iels ne maîtrisent pas celui-ci et ne disposent d'aucune immunité particulière face à leur élément d'origine. Leur peau et leurs cheveux ont pris une teinte rappelant facilement leurs affiliations et l'élément qui leur est lié.

Inspiration : Elémentaires





En symbiose avec la faune, les individus de cette ethnie vivent dans des villages, loin de la civilisation, dans les milieux les plus hostiles. Les Vildren considèrent tous les animaux comme leurs égaux, des insectes aux gigantesques béhémoths de Tekorie, et préféreraient mourir plutôt qu'avoir à blesser une créature. Maîtrisant très bien l'artisanat, leurs compétences vont de l'ébénisterie à la couture, en passant par la forge et la joaillerie. Les Vildren arborent traditionnellement des peintures simples, toujours noires, sur leur visage.

Inspiration : Humains





Race totalement chaotique, leurs émotions et désirs contrôlent souvent les Zixx et pour eux c'est très bien comme cela. Leur passion leur permet de briller dans tous les domaines, mais leur nature changeante les pousse rapidement vers d'autres défis, les empêchant de se concentrer sur une seule tâche. On reconnaît facilement les Zixx à leur chevelure blanche/argentée, à leur coiffure improbable ainsi que grâce à la paire d'ailes diaphanes décorant leur dos. Les Zixx sont des créatures souvent malicieuses et le non d'un jour peut tout à fait se transformer en oui le lendemain.

Inspiration : Faeries

