

AVATAR 2022

LIFE : An Avatar Story



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



Uitmuntende strategen, de Arans maken van oorlog een kunst. Hoewel ze zelf niet de beste krijgers en soldaten zijn, laten hun tactische inzicht, hun manier van bewegen en hun expertise in verdedigingsstructuren steeds een sterke indruk na op de veldslagen waarin ze betrokken zijn. Deze krijgersstructuur kan je tot op de dag van vandaag voelen in hun sociale hiërarchie. Ze hebben een enorm respect voor waarden en tradities, soms tot in het extreme. Uiterlijk verschillen ze van de Éthériens door hun zeer gekleurde haren, mogelijk is dit een manifestatie van hun link met mana.

Inspiratie: Humans





Vaak erg gericht op religieuze ijver en wijsheid, hechten de Asfell veel belang aan stilte en rust. Door hun oprichtingen van grote universiteiten doorheen LIFE, hoeven ze hun intelligentie niet steeds aan te tonen. In deze universiteiten delen ze hun kennis aan eenieder die luisteren en leren wil. De Asfell zijn ook gekend voor hun grote affiniteit met mana, dit maakt van hun vaak uitstekende magisters. Asfell hebben de traditie om belangrijke levensgebeurtenissen te vieren met de toevoeging van juwelen in hun grote lange oren.

Inspiratie : High-Elves





Hoewel ze de Grote Oorlog hebben overleefd en zelfs domineerden tijdens de Oorlog van de Vijftien, kom je tegenwoordig niet zo vaak meer Eltels tegen. De overlevenden van het Yu koninkrijk hebben zich na een burgeroorlog overal verspreid in de wereld. Eltels kan je hier en daar vinden aan het hoofd van een expeditie, als soldaten, premiejagers of andere militaire beroepen. Een volk gemaakt voor oorlog en strijd. Een Eltels kan je herkennen aan de hoorn op z'n voorhoofd, deze groeit met de jaren.

Inspiratie : Oni





De Erians; een ras dat overal in LIFE te vinden is; zijn metamorphen die onbeperkt tussen hun menselijke en dierlijke vorm kunnen wisselen. LIFE heeft 5 rassen gezegend, er bestaan dus Erians met een dier vorm van een bok, lynx, wolf, wild zwijn of rat. Familie staat bij hun centraal, zij zouden hun leven geven om hun familie te beschermen. De Erians zijn vaak uitstekende virtuosos en goede wapenmeesters en magisters, maar slechte ambachtslui.

Inspiratie: Metamorphen





De Éthérien beweren afstammelingen te zijn van de eerste ontdekkingsreizigers, specifiek maakt hun affiniteit met goud van hun uitmuntende handelaars. Volgens velen zijn ze harde onderhandelaars, een deal met een Éthérien sluit je niet zomaar. Al zouden ze van zichzelf zeggen dat ze bons vivants zijn, die kunst in alle vormen appreciëren. Eigenlijk zijn ze ook uitstekende ambachtslieden, goede koks en prima smeden. Etherianen hebben geen specifieke raskenmerken, maar soms kan je ze wel herkennen door rune op hun gezicht.

Inspiratie: Humans





Van oudsher zijn de Helviir nomaden, ze houden van de wereld rondtrekken om te ontdekken wat deze te bieden heeft. Door hun trektochten hebben ze de capaciteit ontwikkelt om de elementen beter te beheersen dan eender welk ander ras op LIFE. Dit maakt van hun de beste ambachtslui en wie we enkele van de grootste ontdekkingen te danken hebben. Ze hebben korte puntige oren en beschilderen vaak hun lichaam met tekeningen. Buiten Ambachtslui kan je Asfell ook vinden als Virtuosen, zelden als Magisters of Krijgers.

Inspiration : Elves





Hoewel hun karakters meestal kalm en vreedzaam zijn, bezitten de Urkrag een razernij die de naam waard is. Hun cultuur is gebaseerd op respect voor de ouderen en de voorouders. Aan deze voorouders kennen de Urkrag hun kennis over alchimie en magie toe. Urkrag vind je overal, in dorpen of op het platteland, waar ze volgens hun oude tradities leven, zonder hun roots te verloochenen. Ze zijn ervoor gekend om relikwieën of andere oude symbolen bewaren. Uiterlijk kan je een Urkrag zeer goed herkennen door hun prominente onderkaak en hun huidskleur die van grijs naar bruin naar alle soorten groen trekt.

Inspiratie: Orcs





De vier elementen (water, aarde, vuur en wind) spelen al sinds het prille begin een belangrijke rol in deze wereld. Jaren, eeuwen waren ze op zoek naar een diepere connectie met de elementen, zo diep, dat ze er uiteindelijk één mee zijn geworden. Sindsdien dragen ze de naam Vana-ës. Het is niet omdat ze uiterlijk gevormd zijn door een element dat ze er ook de eigenschappen van dragen. Dit is puur uiterlijk, maar zal natuurlijk hun interesse in dat element voeden. Hun huid en haren nemen de kleur van het element aan waarmee ze geboren zijn.

Inspiratie: Elementairen





De Vildren kan je vinden in meest onherbergzame gebieden, waar ze in kleine dorpen samentroepen. Steeds met het hoogste respect voor Fauna en Flora. De Vildren beschouwen alle dieren als hun gelijke: van de kleinste insecten tot de gigantische behemoths van Tekorie. Ze zouden nog liever hun eigen leven geven alvorens opzettelijk een dier te moeten kwetsen. Vildren zijn gekend voor hun Ambachten, waar hun expertise voornamelijk te vinden is als timmerman, naaier, smid of juwelier. Vildren hebben steeds zeer zwarte tekens op hun gezicht.

Inspiratie: Humans





De Zixx zijn een wispelturig ras, ze leven bij de flow van hun emoties en verlangens. En dat vinden ze prima zo! Hun passie voor alles staat hen toe om uit te blinken in alle domeinen, maar evengoed gaan ze morgen een andere uitdaging aan. Ze zijn zeker niet gemaakt om hun hele leven dezelfde taak uit te voeren. Zixx zijn heel makkelijk te herkennen aan hun Witte/Zilveren haren met de meest ondenkbare kapsels. Ze hebben ook kleine doorschijnende vleugels op hun rug.

Inspiratie: Feeën.

