

LIFE : AN AVATAR STORY

Les races en quelques lignes

Présentation TO	2
Les Arans	4
Les Asfell	4
Les Eltels	5
Les Erians	5
Les Ethériens	6
Les Helviir	6
Les Urkrag	7
Les Vana-ës	7
Les Vildren	8
Les Zixx	8

Présentation TO

Avant de vous mettre à la lecture, nous voulons vous signaler que ces races, inspirées de la fantasy en général, ont été créées et adaptées pour être jouées en GN. Ce qui signifie que nous avons tenté de respecter les quelques principes suivants :

- Une race peut être jouée par tout le monde, il n'y a donc pas de description complète sur la taille, les proportions, la corpulence, le genre ou autre. Ainsi nous ne limitons pas les joueurs et joueuses qui peuvent choisir ce qu'ils veulent.
- **Le costume est propre à la nation, le physique à la race.** Nous n'imposons pas les vêtements de votre personnage. Quelle que soit sa race, vous pourrez vous habiller comme vous l'entendez. Nous préférons donc que vous basiez le style d'habits sur vos projets de nations plutôt que sur la race spécifiquement. Les images, que nous vous présenterons plus tard dans l'année, ne sont là qu'à titre d'indication et ne sont en aucun cas des obligations.
- Il doit être possible de jouer n'importe quelle race avec un budget minimum. C'est pour cela que nous avons limité les attributs physiques distinctifs de base à des matériaux peu complexes et peu coûteux. Cela ne vous empêche pas de venir avec des accessoires plus élaborés afin de représenter la race choisie de façon plus marquée. Exemple : Pour jouer un Erians (métamorphe), vous pouvez le faire avec un léger maquillage et un ou deux accessoires, avec un costume complet d'hybride (masque, prothèse, etc.) ou un mix entre les deux.
- Les races proposées vivent dans le monde de LIFE depuis des millénaires, elles se sont mélangées dans les différentes nations depuis des cycles et vivent ensemble en bonne harmonie. Nous avons donc limité les stéréotypes raciaux à leurs habitudes, leurs domaines de prédilection et ce genre de choses. Vous avez tout à fait le droit d'utiliser ces descriptions ou d'aller contre.



Exemple : Un Zixx est un personnage très chaotique dans son comportement. Vous pouvez le jouer comme tel, ou faire de lui une exception parmi les habitudes de son peuple, définissez-le comme vous le désirez, c'est votre histoire.

- Pensées pour éviter un costume trop lourd, les propositions de races visent aussi à alléger les prérequis de base pour la représenter. Avatar se déroulant en été, les chaleurs peuvent vite monter. Supporter un déguisement complet peut alors s'avérer difficile, voire dangereux. Il est donc de votre décision de pouvoir jouer votre race avec les accessoires de votre choix, afin de vous éviter trop de complications à cause de la chaleur.
- Les races proposées sont uniquement pour le roleplay, elles n'offrent pas d'avantages spécifiques en jeu. Ainsi le choix se portera spécifiquement sur les préférences individuelles plutôt que sur une obligation de règle pour accéder à des avantages en jeu.

Sachez aussi que certaines races peuvent se reproduire entre elles, il existe ainsi quelques races hybrides mélangeant certaines des races existantes. Vous découvrirez tout cela dans le Guide des races. Nous sommes conscients que toutes les races de la fantasy n'ont pas été réinterprétées, ce serait même presque impossible sans un livre de 300 ou 400 pages. C'est pourquoi nous avons concentré nos efforts sur des races plus facilement jouables et qui ont un rendu TI plus logique et intéressant.

De ce fait, nous espérons que chacun et chacune d'entre vous trouvera une race qui lui corresponde et pourra l'interpréter à sa façon dans ce nouveau monde qu'est LIFE !



Les Arans

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

Les Asfell

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'ils auraient pu acquérir durant leur vaste existence.

Inspiration : Hauts-Elfes



Les Eltels

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

Les Erians

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



Les Éthériens

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

Les Helviir

Ancien peuple nomade, les Helviir aiment parcourir le monde. De ces voyages ressort une grande capacité à transformer les éléments qu'ils 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

Les Urkrag

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 Vana-ès

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. Ils sont connus depuis cette union sous le nom de Vana-ès. Et bien qu'ils soient l'incarnation d'un élément, ils 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 : Élémentaires

Les Vildren

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

Les Zixx

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