

LIFE : AN AVATAR STORY

Les races

Les Arans	2
Les Asfell	4
Les Eltels	6
Les Erians	8
Les Ethériens	9
Les Helviir	11
Les Urkrag	13
Les Vana-ës	15
Les Vildren	17
Les Zixx	19
Le Métissage	21

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 leur ont permis de régner sur un grand nombre de conflits. Cette organisation martiale se ressent encore aujourd'hui dans leur hiérarchie sociale. Iels ont un immense respect pour les traditions et l'honneur, parfois même à l'extrême.

Les Arans sont des humanoïdes de taille moyenne, iels ont beaucoup de points communs avec les Éthériens ou les Vildren, la seule chose qui les distingue est leur couleur de cheveux. Ceux-ci sont naturellement d'une couleur allant du rouge au rose en passant par le mauve, le vert ou le bleu. Selon certaines études, cette pigmentation pourrait avoir un rapport avec leur forte affinité au mana.

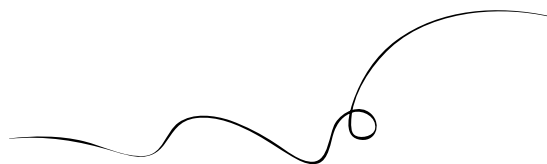
La culture arans est divisée en castes:

- **Les Sezu** sont les magisters des Arans. Au départ spécialisés dans la magie offensive, iels se sont tournés vers l'étude et l'enseignement de toutes les formes de magie.
- **Les Kimo** sont la caste des combattants arans. Au temps des grandes guerres, iels étaient des stratèges redoutables tant dans la prise de place forte que dans leur défense.
- **Les Juseï** sont les artisans arans. Auparavant essentiellement tournés vers la fabrication d'armes et d'armure, iels sont aussi des bâtisseurs actifs et beaucoup de fortifications présentes aujourd'hui sur LIFE viennent de leur ingéniosité.
- **Les Tsuna** sont les virtuoses arans, autrefois assez mal vus des trois autres castes qui voyaient dans leur pratique la perfidie et le déshonneur. Iels s'occupent aujourd'hui de tout le côté diplomatique, mais iels restent assez peu nombreux chez les Arans.

Ces castes sont perméables : par exemple, si un Kimo veut apprendre la magie grâce à son talent, la porte de la caste des Sezu sera ouverte. Et même s'il existait avant une hiérarchie entre ces castes, toutes savent aujourd'hui qu'elles ont besoin les unes des autres.

Il est de tradition dans la société Arans de s'adresser à une personne en faisant précéder son nom du titre de sa caste (ex: Sezu Sylar pour un mage, Kimo Minua, ...). Si d'autres races s'adressent à eux ainsi, iels le prendront pour une forme de politesse. Par contre, entre Arans, ne pas le faire peut être perçu comme un manque de respect.

L'âge vénérable d'un Arans se situe dans les 70 cycles et iels peuvent s'unir à beaucoup d'autres races de LIFE.



Les Asfell

Souvent très croyants et sages, les Asfell valorisent le calme et le silence. Il n'est pas rare qu'iels partent vivre en marge de la société dans des monastères, des clos ou dans des endroits reconnus pour leur quiétude.

Grâce au lien qu'iels ont noué avec la mana, leur constitution a changé pour les rendre capables de se nourrir de celle-ci. Ainsi certains Asfell peuvent rester en méditation pendant des centaines d'années sans manger ni boire, se nourrissant du mana émanant de la planète. En méditation, ces êtres n'ont pas conscience de ce qui les entoure. Cette affinité leur a aussi donné la capacité de garder en mémoire une grande quantité d'informations.

Du fait de ce lien très étroit avec la mana, les Asfell auront tendance à étudier la magie, les rituels, les astres ou même parfois à devenir fidèle d'une divinité. Ce sont aussi de très grands artisans et bâtisseurs. Même s'iels ont une connaissance quasi-encyclopédique du monde de LIFE, les Asfell ne gardent pas ce savoir pour eux. Les universités bâties par les Asfell sont renommées dans le monde de LIFE. Là, iels enseignent leurs savoirs à ceux qui veulent s'en nourrir. On en trouve dans toutes les grandes villes et de nombreuses races viennent s'y instruire.

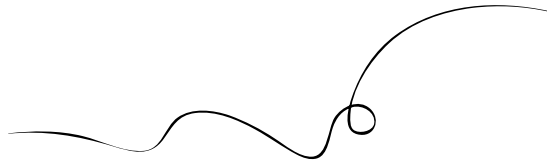
Comme iels peuvent avoir une vie très longue, les Asfell semblent souvent distraits : il n'est pas rare de voir certains artistes contempler des œuvres pendant des mois en essayant d'analyser la moindre ombre ou de voir des astrologues Asfell partir dans des discours de plusieurs jours sur leur dernier sujet d'étude. Cela peut parfois être perçu par les autres races comme de la nonchalance ou de l'étourderie.

Ce sont des humanoïdes de taille moyenne qui se distinguent par leurs longues oreilles pointues. Leur teint varie selon les régions d'où iels viennent mais iels ont toujours des reflets bleutés qui témoignent de leur symbiose avec la mana.

Les Asfell arborent des bijoux attachés à leurs oreilles, chaque bijou représente une partie de la vie, un événement particulier ou une connaissance que l'Asfell aura acquis dans un domaine.

Le métal dans lequel est forgé le bijou aurait aussi paraît-il une importance. Les Asfell peuvent se lier aux autres races de LIFE, leur union donnera un demi-Asfell. Souvent, l'enfant aura une affinité moindre avec la mana mais elle sera présente.

Hors méditation, la vie d'un Asfell dure jusqu'à 150 cycles.



Les Eltels

Les Eltels sont sur le déclin, le royaume dont iels étaient si fiers a disparu pendant la guerre intestine, laissant la population survivante diminuée et étalée dans les nations restantes.

La plus grande qualité du peuple Eltels est son esprit combatif, c'est hélas aussi son plus grand défaut. C'est ce qui les a conduits à s'entre-déchirer jusqu'à l'annihilation complète de leur royaume. Peuple guerrier et avide d'aventures, les Eltels se distinguent par une corne poussant sur leur front. La taille de cette corne est l'indicateur de leur âge, elle peut atteindre jusqu'à dix centimètres au terme de leur vie.

Les Eltels les plus âgés peuvent vivre jusqu'à 150 cycles. Cependant, le courage, la force et la soif de conquête étant au cœur de leur civilisation, l'âge moyen de mortalité ne dépasse pas les 60 cycles. La fleur de l'âge d'un individu se situe vers les 40 cycles.

Dans la société eltels, la force sous toutes ses formes et la renommée d'une personne sont la base de tout. De ce fait, les couples sont divers et variés : la force étant toujours au cœur des préoccupations, elle est aussi source de séduction. La biologie eltels fait qu'iels ne peuvent se reproduire qu'entre eux, il n'existe donc pas de demi-Eltels. Au fil des cycles, dans LIFE une altération de la race a vu le jour : les Ba'Thin.

Les Ba'Thin

"Né sans corne" dans la langue native des Eltels, iels n'en sont pas moins appréciés dans la société. Il est dit que c'est Naénumor qui choisit des élus et qui leur donne une flexibilité extrême, que ce soit au niveau du corps ou de l'esprit, à la place de leur force caractéristique. Après la chute du royaume de Yu, iels ont pris la route ensemble, arpentant les royaumes en tant que caravane nomade. Iels sont reconnus pour leur ingéniosité mais aussi craints pour leur goût des farces. À force de parcourir les routes, iels ont la peau peu soignée, c'est pourquoi iels aiment se couvrir de couleurs criardes afin de détourner l'attention de l'aspect verdâtre et crasseux de leur épiderme.

Partageant la longévité des Eltels, les Ba'Thin n'enfantent pas. Par tradition iels adoptent les sans corne qui résultent des unions Eltels. Ces derniers sont donc la source unique de leur progéniture. Cela garde un lien serré entre les deux ethnies. Lorsqu'un nouveau Bath'in naît, ses pairs défilent dans les rues pour aller le chercher dans une procession de couleurs.



Maîtresse de guerre Eltels en armure Éthérienne.

Les Erians

Ayant la possibilité de changer de forme à volonté entre hybride animal et humanoïde, les Erians sont le nom donné à une race métamorphe parmi laquelle on peut distinguer cinq espèces : les humanoïdes-boucs, les humanoïdes-rats, les humanoïdes-lynxs, les humanoïdes-loups et les humanoïdes-sangliers.

Sous leur forme hybride , les Erians disposent des caractéristiques physiques spécifiques à leur ascendance animale. Sous leur forme humanoïde, iels gardent quelques "traces" caractéristiques de leur forme animale, que ce soit les pattes, les oreilles, la queue ou la présence de fourrure sur des parties du corps, mais il est toujours possible de les identifier rien qu'avec le visage ou la tête.

La taille et le poids varient selon le milieu de vie et l'occupation de tout un chacun. Les Erians sont de fervents défenseurs de LIFE et de la nature, iels les protègent autant qu'iels prennent soin de leur famille ou de toutes personnes qu'iels considèrent comme en faisant partie. En effet, même s'iels sont méfiants et mettent beaucoup de temps à accorder leur confiance aux autres, celle-ci est infaillible une fois acquise et s'associe à une loyauté et une droiture sans faille pouvant aller jusqu'à donner leur vie.

Au travers des âges, les Erians se sont établis parmi toutes les nations de Life. On en trouve donc partout, mais leur mentalité peut être fort différente d'une nation à l'autre. Certains privilégieront leur forme animale, tandis que d'autres s'amuseront à changer de forme suivant les circonstances. Quoi qu'il en soit, leur nature animale reste leur plus grande fierté.

S'iels vivent parmi les autres peuples sans soucis et peuvent avoir des aventures amoureuses avec n'importe quelle race, iels ne peuvent avoir d'enfant qu'à la suite d'une relation avec un ou une Erian de même espèce qu'eux.

La longévité des Erians est variable selon l'espèce mais ne dépasse que rarement les 70 cycles.

Les Éthériens

Les Éthériens sont un peuple extrêmement cosmopolite. Étant l'une des populations les plus nombreuses, iels se sont installés un peu partout dans le monde de LIFE. Le physique simple, ne portant aucune protubérance, pas de crocs ou de griffes, iels sont la race la plus passe-partout. D'ailleurs, lorsqu'un individu d'une race quelconque essaie de passer inaperçu, le plus souvent iel tentera de se faire passer pour un Éthérien.

C'est suite à cela que, par le passé, de nombreux Éthériens se sont inscrits une rune sur le visage. Parfois discret, parfois très voyant, ce tatouage est une fierté. Aujourd'hui tous n'en portent pas, mais certains groupes aiment perpétuer la tradition.

De nos jours, les Éthériens se sont mélangés à tout le monde et dans toutes les nations. Iels sont très bien vus par les autres races. Tout le monde sait que lorsqu'on discute affaires, ce sont de véritables terreurs mais qu'en dehors de cela iels sont bons vivants et friands de divers arts. Il est de coutume pour un Éthérien de toujours payer un service ou une information, et iel en attend de même en retour.

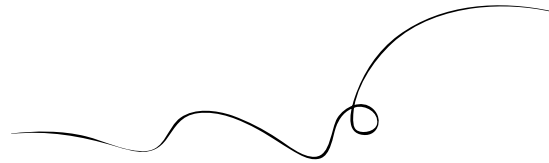
En dehors de cela, le peuple brille dans la culture et les Arts; iels chérissent tout ce qui touche au folklore et au spectacle. Les spécialités éthériennes sont la cuisine, la forge d'armure et l'art du divertissement. Ce sont des artisans hors pair qui ont noué énormément d'alliances grâce à leurs compétences de diplomate et ont su se faire apprécier de tous avec un sens du spectacle éclatant.

Enfin, les Éthériens sont touchés à tout ; s'iels se démarquent spécialement dans les arts et le divertissement, ce sont de piètres magisters ou maîtres d'armes.

Il existe bien sûr quelques exceptions, comme les "Descendants de Malaédras", caste de Magisters réputée dont les membres arborent une mèche couleur or, qui a traversé les âges et est célèbre pour ses exploits.

Mais si tout le monde sait que les Éthériens ne sont pas un peuple guerrier, beaucoup de chants et de ballades rappellent le sort du peuple Lucaari qui avait tenté jadis de leur marcher sur les pieds.

Les Éthériens vivent en moyenne 90 cycles et peuvent se reproduire avec presque toutes les races donnant des métis.se.s demi-Urkrag, demi-Asfell, demi-Helviir, ou autre mélange.



Les Helviir

Les Helviir sont un peuple d'explorateurs. Assoiffés de connaissances, iels parcourent le monde en quête de découvertes et de matériaux leur permettant de renouveler sans cesse leur passion première : l'artisanat.

Reconnaissables facilement à leurs peintures corporelles et leurs petites oreilles pointues, leur teint varie du rose pâle à un teint hâlé. En tant qu'artisans et nomades, iels ont la fibre marchande et sont de bonne compagnie. Ayant parcouru toutes les nations, il n'est pas rare d'en trouver dans toutes les grandes cités.

Ce peuple nomade aux mains d'or est à l'origine de nombreux objets et articles du quotidien utilisés dans bon nombre de cités, de l'encre à parchemin au célèbre jeu de cartes nommé "T'akhagh", en passant par la Drene, cette étoffe capable de résister au tranchant d'une lame, les Helviir ont marqué LIFE de leurs talents.

Iels profitent de leurs voyages et des découvertes qu'ils en retirent pour présenter contes et légendes dans l'ensemble des nations. Ainsi, de la petite fête de village aux banquets royaux, les Helviir font rêver tous les habitants de LIFE et, en grands curieux, iels sont toujours en quête d'une nouvelle histoire ou d'une nouvelle légende à découvrir ou à décrypter.

Des lointaines guerres du passé est née une caste guerrière chez les Helviir, "les coureurs des sables", de vaillants combattants de l'ombre, vouant leur vie à la défense de leur caravane.

Agissant en petit nombre, iels sont formés à des attaques rapides, apparaissant en un éclair et disparaissant en laissant sans vie les corps de leurs ennemis. Si à l'origine elles étaient uniquement composées d'Helviir, les caravanes marchandes ont vite été rejointes par de nombreux autres peuples, si bien que de nos jours, celles-ci sont dirigées par un conseil reprenant un représentant de chaque commerce.

Aujourd'hui les Helviir se sont liés à différentes nations en fonction de leurs préférences et y ont élu domicile. Mais cela ne les empêche pas de partir en caravane quand cela leur chante pour parcourir encore et encore ce monde merveilleux qu'est LIFE.

Vivant jusqu'à 200 cycles, iels cohabitent facilement avec les autres races, de ce fait il n'est pas rare de trouver des demi-Helviir dans l'ensemble des nations.



Marchande Helviir

Les Urkrag

*"J'aime ta manière d'interrompre ma méditation, mon frère.
Mais si tu insultes encore mes ancêtres, je serais contraint
de déplorer ce que ma rage te fera..."*

Les Urkrag sont reconnaissables à leur mâchoire proéminente et leur peau tirant du gris au brun en passant par des teintes de vert. Leur culture enseigne que chaque être vivant retourne à LIFE à la fin de sa vie, c'est pourquoi les Urkrag considèrent que leurs ancêtres sont partout, veillant sur leur descendance et étant même à l'origine de la magie, que ce peuple maîtrise très bien. Les Urkrag prônent la paix et la réflexion, dépréciant la violence mais ne l'interdisant pas dans le cas où quiconque manquerait de respect à leurs ancêtres.

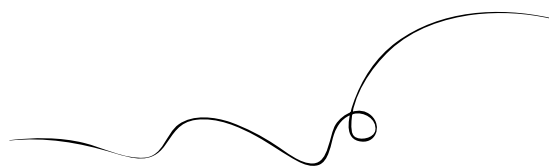
Leur connaissance de LIFE et de sa flore leur permet d'avoir en leurs rangs la fine fleur des alchimistes, herboristes et autres adeptes de la médecine et des soins. Les Urkrag n'en sont pas moins parmi l'élite de LIFE en matière de combat, ne se faisant surpasser en la matière que par les Eltels. Leurs guides spirituels sont habiles à réveiller leur rage sur les champs de bataille, juste le temps des combats, avant que toutes et tous retournent à leur sérénité habituelle.

La vaste majorité des Urkrag connaît et maîtrise la langue des signes. Héritage vieux de milliers d'années, elle trouve son origine à une époque où l'ethnie était divisée en plusieurs tribus ne parlant pas la même langue, mais se servant des signes pour se comprendre.

Gens de confiance, volontaires et de bons conseils, les Urkrag s'épanouissent dans les villes comme dans les campagnes, sans jamais oublier leur culture ni ce qu'elle leur enseigne. Chaque Urkrag possède dans sa demeure ou non loin, un endroit lui permettant de méditer et de prier.

Un endroit de calme où se ressourcer tout en rendant hommage à ses ancêtres. Les Urkrag ont une durée de vie moyenne de soixante cycles, mais les études sur le sujet prenant en compte les décès de vieillesse comme ceux sur champ de bataille, il est possible que ce nombre augmente d'une dizaine ou deux lors des Féria peu sanglantes.

Il est rare mais possible de croiser des métisses de cette ethnie, reconnaissables à leur peau pas toujours de la même teinte que celle de leur parent Urkrag, malgré des dents et une mâchoire proéminentes, particularités physiques imposées par les gènes dominants de ce peuple pacifique.



Les Van-aë

D'un naturel calme et stable, les Vana-ës sont des créatures humanoïdes dont le physique varie selon leur lieu de naissance et leur élément de création. Les Vana-ës ne forment pas un peuple uni, certains se réunissent en clans affiliés à un élément tandis que d'autres préfèrent vivre une vie solitaire au milieu des autres races, ne croisant peut-être jamais la route d'un autre membre de leur peuple.

La couleur de cheveux et de peau d'un Vana-ës est liée à son élément. Liés à l'eau, iels auront des variantes de bleu. Liés à l'air, iels tireront vers le gris pâle voire argenté. Pour ceux liés au feu, ce sera la couleur orange ou rouge qui sera prédominante et des variantes de beige en passant par le brun pour l'élément de la terre. L'intensité des couleurs peut varier en fonction de son lieu de naissance. Un individu ne ressemblera jamais à un autre.

Bien qu'iels soient liés à un élément, leur ascendance n'influe que sur leur apparence. Iels ne sont pas immunisés à leur élément d'origine et ne peuvent pas non plus le contrôler.

À la fin de leurs 50 cycles, les Vana-ës retournent à leur élément. C'est durant un rite appelé le Vaëgnihr que le corps du défunt sera rendu à son élément d'origine. Après plusieurs jours, là où l'éloge funèbre s'est déroulé, naîtra un nouveau Vana-ës qui repartira de zéro. Comme iels se réincarnent, les Vana-ës ne se reproduisent pas et leur nombre reste constant. Mais certains Vana-ës refusent leur destin et désirent plus... Iels se transforment alors en Anat-ës

Les Anat-ës

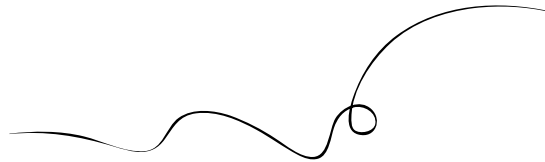
"Des êtres qui ont rompu le lien qui les liait à leur élément pour ne faire plus qu'un avec une divinité de leur choix lors d'un rite particulier appelé l'Anahlen".

Ce rituel implique certains changements chez l'Anat-ës. D'un point de vue psychologique, les émotions domineront l'individu. D'un point de vue physique, en rompant le lien avec leurs éléments, les Anat-ës vont voir apparaître des cornes, des crocs ou d'autres appendices sur leur anatomie pendant que leur nature précédente s'évacue de leur corps.

Cette rupture leur accorde une plus longue espérance de vie, de près de 150 cycles, et iels gagneront aussi la possibilité de se reproduire avec les autres races de LIFE.

Ayant cassé le lien avec leur nature, à leur mort les Anat-ès ne retournent pas à leur ancien élément et aucun Anat-ès ne naîtra là où iels sont enterrés, brisant ainsi le cycle des Vana-ès. En passant le rite Anahlen, les Anat-ès s'engagent dans l'Ordre des Unifiés.

Cet ordre a pour but de former les Anat-ès et de leur apprendre à maîtriser leurs émotions pour qu'elles ne prennent pas le contrôle de l'individu. L'Ordre s'apparente à un ordre chevaleresque, avec ses valeurs et des règles spécifiques en fonction de la divinité à laquelle se lie l'Anat-ès. Certains quittent l'ordre, mais finissent souvent seuls et sombrent petit à petit dans la folie.



Les Vildren

Toi qui es loin de chez toi, si tu rencontres un b h moth, prie la Traqueuse. Car s'il n'y a pas de Vildren   l'horizon, ton heure est venue.

Vivant exclusivement en milieu rural, les Vildren pr f rent de loin le calme de la nature   l'agitation des villes. Leur force et leur endurance les pr disposant aux milieux hostiles, ce peuple n'en est pas moins cultiv , r fl chi et plein de ressources. Leur esp rance de vie est relativement moyenne pour une peuplade de LIFE, tournant autour des 90 cycles.

Les Vildren ont une tr s forte affinit  avec la faune et sont capables de tisser des liens d'amiti  avec n'importe quelle cr ature, des plus petits insectes aux gigantesques b h moths de Tekorie. Ainsi, toutes et tous consid rent les animaux comme leurs  gaux, allant m me jusqu'  voir ceux qui les c toient comme des membres de leur propre famille.

On retrouve des Vildren dans diff rents corps de m tier en lien avec leur mode de vie, o  toutes et tous peuvent mettre   profit leur ma trise du pistage ou leurs talents de guides. Dans l'arm e, on les retrouve la plupart du temps dans les avant-gardes, o  leur expertise du terrain coupl e   leurs comp tences martiales les rend extr mement efficaces.

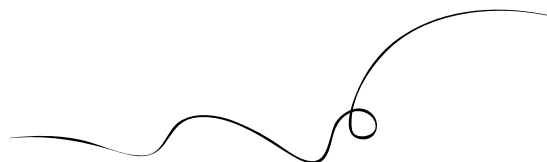
Les Vildren excellent aussi en artisanat, travaillant comme personne l'acier, le tissu ou encore le bois, au point de pousser leur client le   faire plusieurs jours de marche pour leur acheter leurs cr ations, ces derni res n' tant disponibles que dans leurs villages  loign s de toute civilisation. Le m tissage avec cette ethnie est tout bonnement impossible mais les couples mixtes peuvent tout   fait se tourner vers l'adoption. Cette derni re est courante dans la culture Vildren, la famille  tant un concept allant bien au-del  des liens de sang, comme le prouve leur relation  troite avec les cr atures de LIFE.

Le m tissage avec cette ethnie est tout bonnement impossible mais les couples mixtes peuvent tout   fait se tourner vers l'adoption. Cette derni re est courante dans la culture Vildren, la famille  tant un concept allant bien au-del  des liens de sang, comme le prouve leur relation  troite avec les cr atures de LIFE. Ainsi, les enfants adopt s, par des couples mixtes ou non, peuvent se d finir comme  tant de culture Vildren si tel est leur d sir, et ce quelle que soit leur race d'origine.

Au quotidien, les Vildren sont surtout reconnaissables aux peintures noir charbon dont toutes et tous décorent leurs visages.

Initialement utilisées seulement en temps de guerre, ces peintures sont récemment devenues un moyen de se démarquer des autres races, même s'il n'est pas rare que les Vildren s'attirent des regards étranges de la part des membres des autres peuples qui se souviennent très bien de l'origine belliqueuse de ces décorations, qui donnent en outre l'impression que chaque fleuriste est en permanence susceptible de monter sur le champ de bataille.

De nombreuses personnes pourraient penser que les Vildren partent avec un avantage certain lors de la Féria car leurs fidèles compagnons les suivent partout, mais il est bon de rappeler que les animaux et autres béhémoths sont interdits d'accès à l'événement. Ce qui ne dérange pas du tout les Vildren, qui s'en voudraient de faire quitter leur milieu naturel à leurs amis sauvages, et de mettre en péril leur bien-être.



Les Zixx

Aucun mot, d'aucune langue, ne décrit correctement les Zixx. C'est une race totalement chaotique : les Zixx sont souvent dominés par leurs désirs et leurs émotions et pour eux c'est très bien comme cela. Ils sont un des peuples les plus nombreux de LIFE.

Pouvant briller dans tous les domaines, mais trouvant cela ennuyeux à un moment ou l'autre, les Zixx font partie des plus mauvais artisans au monde. Leurs constructions sont éphémères et les outils façonnés un jour sont déjà inutilisables le lendemain. Vivant au jour le jour, les Zixx sont souvent bien incapables de se projeter sur plus de deux ou trois semaines. Il existe deux types de Zixx en fonction de leur habitat. Les Zixx qui habitent les plaines, les forêts et les villes auront la peau blanche, presque malade et les yeux cerclés de noir. Ceux des grottes auront la peau sombre et légèrement brillante. Leurs points communs sont leurs cheveux argentés/blancs coiffés de façon improbable ainsi que la paire d'ailes diaphanes décorant leur dos.

Du plus petit au plus grand, leurs ailes peuvent se cacher dans leur dos jusqu'à en devenir pratiquement invisibles. Ce peuple est le seul de LIFE à savoir voler. Cette particularité leur a été interdite magiquement pendant la Féria, les Juges ne voulant pas que cet avantage déséquilibre trop les épreuves.

Enjoués et libres, leur réputation est celle d'êtres rêveurs et d'artistes accomplis. Experts en magie de naissance, on ne les retrouve que très peu dans les postes à responsabilité et encore moins dans les édifices d'apprentissage.

A quoi bon construire ou fabriquer quand la magie peut faire les choses pour vous ? La discipline, n'en parlons pas, impossible de tenir une ligne ou même de s'entraîner longuement ; les Zixx font de piètres maîtres de guerre. Très appréciés pour leur optimisme sans limite et leur vision carpe diem du monde, ce sont de très bon compagnons qui ont toujours une bonne histoire à raconter.

N'ayant pas de notion de couple, leurs relations sont volages et suivent une optique polyamoureuse permanente. Leur union est possible avec n'importe quelle autre race qui le permet. Les gènes Zixx sont tellement chaotiques qu'ils peuvent se déclarer n'importe quand. Il n'est pas rare qu'un demi-Zixx se voit pousser des ailes après bien des cycles de sa vie.

La longévité d'un Zixx est extrêmement variable, allant de 10 cycles à parfois 150. Ce qui explique pourquoi iels préfèrent vivre au jour le jour.



Haut magister d'un conseil Zixx

Le Métissage

Certaines races peuvent se reproduire entre elles, ce qui donne naissance à des sangs mêlés.

Voici la liste des unions possibles.

- Métissages possibles : Etherien, Arans, Urkrag, Asfell, Helviir, Anat-ès et Zixx
- Métissages impossibles : Eltels & Ba'Thin, Vana-ès, Vildren, Erians

