

## Table des matières

Table des matières .....	1
Les Humains.....	2
Waldir .....	2
Al Aquine .....	2
Meldorsan .....	3
Caradorns .....	3
Saizou .....	3
Autres races.....	4
Vallasorns .....	4
Wartuls .....	4

## Les Humains

Race la plus répandue dans le monde civilisé, les humains se divisent cinq sous-races : les Waldirs, les Al Aquines, les Meldorsans, les Caradorns et les Saizous.

### ***Waldir***

Maquillage : Aucun si vous êtes blanc ou modérément bronzé, sinon utiliser un maquillage blanc ou beige.

Les Waldirs sont des humains des zones tempérées et chaudes. Ils peuvent avoir le teint très pâle, allant du beige très pâle, presque blanc, jusqu'au brun pâle (bronzé). Ces humains sont généralement dans les zones tempérées ou nordiques. Ils sont la masse démographique la plus importante sur le continent et dominant la plupart des gouvernements. Voici les habiletés raciales des waldirs :

- +1 à *fermier*.
- Savent lire et écrire, peuvent devenir diplomate sans entraînement.
- Commencent avec 2 de leadership et 2 de bravoure.

### ***Al Aquine***

Maquillage : Aucun si vous êtes modérément bronzé ou noir, les personnes au teint différent doivent porter un maquillage brunâtre.

Les Al Aquines sont les humains du désert et des côtes les plus chaudes. On les retrouve exclusivement dans le désert (de façon native) sur le continent, mais on peut aussi les retrouver dans des régions moins arides, voire même des régions tropicales. Les Al Aquines ont le teint foncé, pouvant aller de bronzé à carrément noir. Leur situation toujours difficile leur a permis de développer plusieurs talents dans la survie et le commerce.

- +1 à *survie*.
- Savent lire et écrire, peuvent devenir marchand sans entraînement.
- Commencent avec 2 de leadership et de réputation.

## ***Meldorsan***

Maquillage : Aucun si vous avez le teint très pâle, autrement vous devez porter un maquillage blanc, bleu poudre ou mauve très pâle. Un symbole bleu, mauve ou blanc est suffisant.

Humains au teint blanc, parfois même tournant vers le bleu ou le mauve très pâle, ces humains ont souvent une épaisse chevelure et une grande barbe (pour les hommes) qui peut être blanche, noire, bleu poudre ou mauve très pâle. Les Meldorsans se retrouvent dans des régions très difficiles à l'extrême nord; ils ne font pas toujours partie du monde civilisé. Ils sont par contre excellents en survie et résistent aux pires rigueurs de l'hiver.

- +1 à *survie*.
- Peuvent devenir éclaireur sans entraînement.
- Commencent avec 2 de bravoure et de karma.

## ***Caradorns***

Maquillage : Aucun si vous êtes noir, autrement un maquillage noir est nécessaire.

Les plus foncés parmi les humains, les Caradorns sont fort peu nombreux sur le continent. Ils ne sont présents que sur une petite île. Par contre, à travers le vaste monde, ils forment près du quart de la population. Les Caradorns sont de régions d'abondance, ils n'ont pas grand besoin d'aptitudes de survie ou d'une grande maîtrise de l'agriculture. C'est pourquoi ils ont généralement plus de temps à investir dans l'ésotérisme. Une grande tradition arcane s'est développée parmi les peuples caradorns, celle du continent étant une tradition abjurante.

- +1 à *dissimulation*.
- Peuvent devenir abjuteur sans entraînement.
- Commencent avec 2 de réputation et de karma.

## ***Saizou***

Maquillage : Aucun si vous avez le teint reconnu aux gens asiatiques, sinon un maquillage jaunâtre est nécessaire.

Les Saizous sont des humains aux yeux bridés et à la peau bronzée ou jaunâtre. Il n'existe pas de population saizou native du continent, mais il arrive que certains s'aventurent sur le continent à partir des colonies. Ils sont en général adressés comme des étrangers partout où ils vont et prennent plus de temps à s'intégrer.

- +1 à *fermier*.
- Peuvent devenir escroc sans entraînement.
- Commencent avec 2 de bravoure et de karma.

## Autres races

Il existe deux autres races jouables : les Vallasorns et les Wartuls, toutes deux étant incapables de se reproduire avec les humains, mais vivant avec eux.

### *Vallasorns*

Maquillage/déguisement : Le joueur doit porter certains items de déguisement faisant penser à un homme chien, que ce soit une queue ou des oreilles de chien ou plus élaboré si désiré.

Cette race existe principalement dans les forêts de Canavim. Ce peuple n'est pas reconnu comme citoyen de l'empire, car on les attribue souvent à l'activisme druidique. Physiquement, ils sont assez semblables aux humains, hormis quelques traits canins très subtils. S'ils possèdent des vestiges de griffes, il y a plusieurs générations qu'elles ne sont plus utilisables.

- +1 à *fermier*.
- Peuvent devenir moine guerrier sans entraînement.
- Commencent avec 2 de bravoure et de leadership.

### *Wartuls*

Maquillage : Vous devez porter un maquillage vert.

Autre créature de la forêt, les Wartuls sont des créatures à la peau verte qui ont été annexées à l'empire de Vanicant, qui a tout de suite vu leurs aptitudes au combat. Issus d'une tradition tribale guerrière, les Wartuls sont de redoutables adversaires, surtout dans la forêt où ils ont des aptitudes naturelles.

- +1 à *endurance*.
- Peuvent devenir thug sans entraînement.
- Commencent avec 2 de bravoure et de réputation.