Présentation rapides des différentes races

Humains: Humains normaux, variété de couleurs de peau, rien de spécial. Les différents royaumes sont inspirés par la Numidie, l’Empire Ottoman, le Royaume d’Israël, le Royaume d’Aragon, le Royaume d’Irlande.

Gnomes: Taille inférieure à un mètre, constitution généralement faible mais avec une intelligence supérieure à la moyenne et très inventifs. Grande rivalité avec les Gobelins. Ils ont pour capitale Le Cratère qui est dirigée par un conclave de scientifiques, chacun dirigeant une branche différente des sciences.

Nains: Taille Inférieure à 1 mètre 40, robuste et courageux. Ils sont très habiles pour l'artisanat. Grands Amis des Gnomes pour de nombreuses raisons. Le peuple est fragmenté en de nombreux clans qui seraient aussi nombreux que les pics des montagnes. Ils sont tous dirigés par le clan royale qui siège à Tolbryn.

Elfes: Légèrement plus grand qu'un humain, ils ont tous une silhouette fine et une démarche gracieuse. Divisés en trois espèces différentes qui les Hauts Elfes habitués à occuper les villes, les Elfes Sylsvains habitants les forêts et les Elfes Noirs plus accoutumés aux grottes et ruines. Ils possèdes tous une affinité naturelle avec la magie. Ils sont dirigés par trois familles royales qui forment le conseil de Chochmah.

Avians: Hommes-Oiseaux de taille humaine possédant des ailes rétractables le long de leurs bras. Il leur est difficile de voler sur de longues distances dû au faite que leurs ailes soient trop courtes mais planer ne pose aucun problème. Ils sont très proche de la nature et ne mange que très rarement d'autres animaux même si ça n'a pas toujours été le cas. Ils vénèrent leurs dieux avec ferveur dans l'espoir de redevenir un empire puissant comme ce le fus jadis.

Marche-flamme: Élémentaires de feu nomades vivant dans le désert. Ils ne brûlent pas ce qu'ils touchent sauf si telle est leur volonté. Les grandes surfaces de « peau » sont une sorte d'argile variant du brun clair au noir, leurs articulations sont faites d'un feu vif et clair, leur crâne est un feu ardent. Ils se regroupent en clans qui sont guidés par des chamans dont les flammes sont devenues bleu lors de leur ascension spirituelle.

Hommes-Bêtes: Leur apparences est très variés, mais les plus communs semblent être les hommes-chèvres, les minotaures et les centaures. Les guerres entre les différents clans sont incessantes et d'une rare violence, ça ne les a pas empêché de fonder une capitale nommée Tyrn. Ils font régulièrement des raids vers Aleph mais souvent infructueux.

Orcs: L'une des races les plus robustes et des plus violentes de Yessod, les Orcs ne vivent généralement que pour la destruction et pour la gloire d'être le plus fort. Mais ils respectent les désirs de leurs dieux qu'ils pensent mortels et leurs offrent de nombreux sacrifices sur des autels ou bien sur des champs de batailles.

Ondins: Ils vivent dans les profondeurs, les Ondins sont capables de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre même si ils sont bien plus alaises dans les milieux aquatiques. Ils possèdent des jambes aux pieds palmés et leurs mains sont elles aussi palmés, ils sont capables de communiquer avec la faune marine. Ils sont majoritairement pacifistes et respectent l'art et la culture.

Gobelins: Petits, habiles de leurs mains, et très créatifs. Ils ont la peau qui varie du vert émeraude au rouge pourpre, leurs oreilles et leurs nez sont pointus et proéminents. Ils sont dirigés par un Khan élu jusqu'à sa mort. Leur rivalité avec les Gnomes remonte à des temps immémoriaux.

Nezumis: Les Nezumis sont des Hommes-Rats agressifs envers la majorité des autres races du monde mais capture souvent leurs ennemis pour faire de sombres expériences sur ces derniers. Ils sont dirigés par un Tyran qui méprise ses congénères.

Kitsunes: Hommes-Renards pieux dirigé par un prêtre suprême. Ils suivent un code de l'honneur très strict et ceux qui s'en écarte sont exécutés ou exilés. Ils ne quittent que très rarement leur montagne et peu sont les voyageurs à en être revenus en vie.

Orochi: Hommes-Serpents aux morphologies variées, certains ont une queue de serpent à la place des jambes, d'autres possèdes quatre bras. Ils sont en harmonie avec la nature et les autres êtres vivants bien qu'ils soient carnivores. Ils ont naturellement un don pour la discrétion et pour la chimie.

Lunariens: Élémentaires de vent, les Lunariens sont la race la plus proche des dieux, ils en sont les messagers directs. Ils ont une constitution extrêmement faible mais sont doués d'une grande habilité pour la magie. Certains parcours le monde pour conter les plus vieux mythes du monde.

Machines:

L’origine de Tosaigh est inconnue de tous les mortels et même de la majorité des dieux. Sauf pour son créateur évidement, Oriax dieu de la discorde. Le bût de cet artéfact n’est pas connu, comme tous les autres créés par le Maître de l’Atelier.

Les constructions mécaniques de Tosaigh ne «vivent» que pour étendre leur cité-île sur toute la surface du monde. Mais il est arrivé que certaines d'entre elles soient animées de volonté et d'une conscience unique. Cet esprit séparé de la conscience commune de Tosaigh les a fait se comporter autrement que violemment envers les êtres de chairs. Ces dernières avaient