

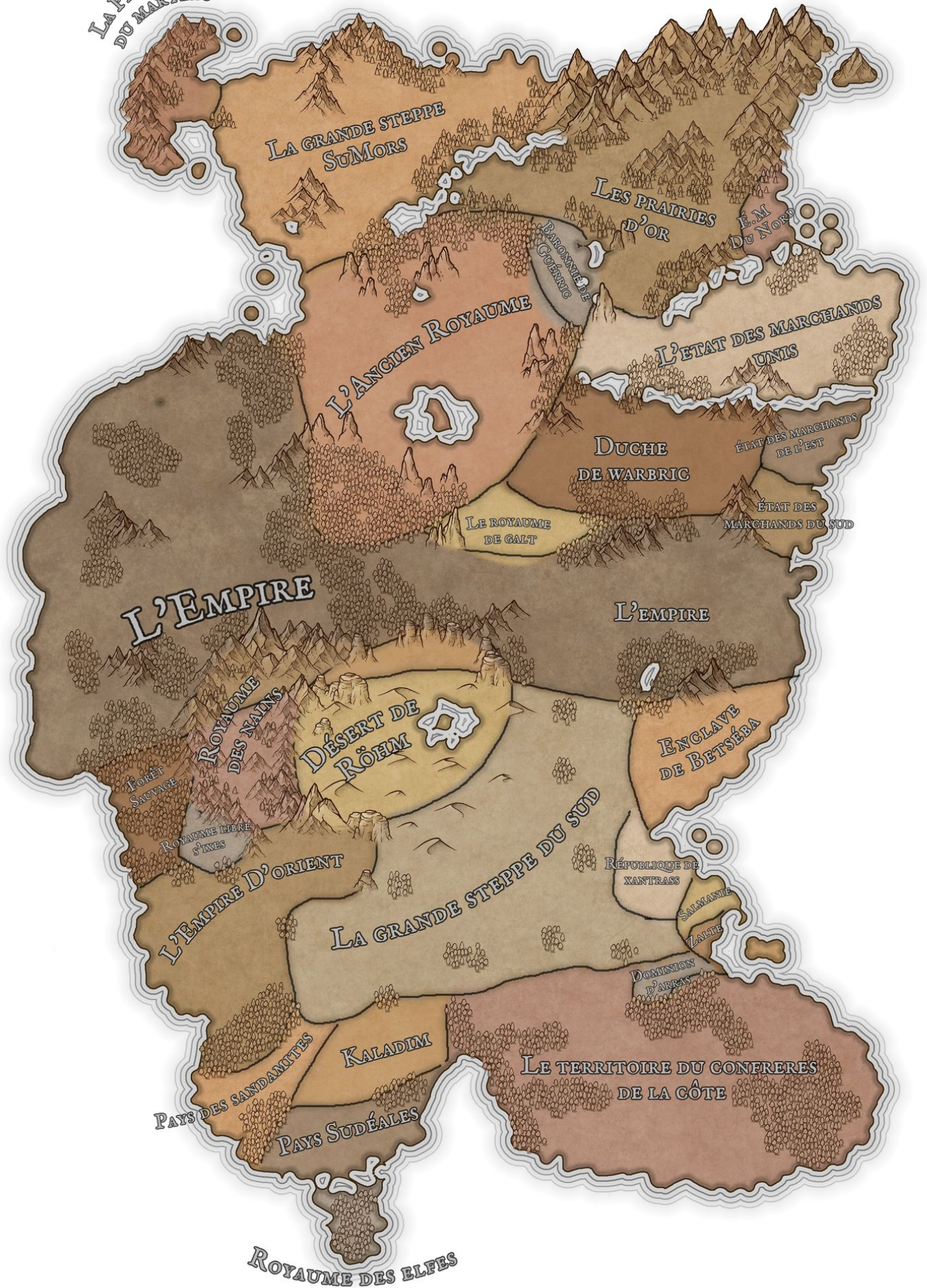
Solunne, l'Île des légendes



HISTOIRES
&
COUTUMES
RACIALES

2023

LA PRESQU'ILE
DU MARTEAU



LA GRANDE STEPPE
SÛMORS

LES PRAIRIES
D'OR

É.M.
DU NORD

L'ANCIEN ROYAUME

L'ETAT DES MARCHANDS
UNIS

DUCHÉ
DE WARBRIG

ÉTAT DES MARCHANDS
DE L'EST

LE ROYAUME
DE GALT

ÉTAT DES
MARCHANDS DU SUD

L'EMPIRE

L'EMPIRE

ROYAUME
DES NAINS

DESERT DE
RÖHM

ENCLAVE
DE BETSÉBA

FORÊT
SAUVAGE

ROYAUME LIÈRE
S'IVEX

L'EMPIRE D'ORIENT

LA GRANDE STEPPE DU SUD

RÉPUBLIQUE DE
XANTRASS

SALMANTÉ

ZALTE

DOMINION
D'ARRAS

PAYS DES SANDAMTTES

KALADIM

PAYS SUDÉALES

LE TERRITOIRE DU CONFERERES
DE LA CÔTE

ROYAUME DES ELVES

Dans ce document, les races seront expliquées plus en détails. Ce document est mis à votre disposition pour la création de vos backgrounds. Les régions (ainsi que la carte ci-dessous) sont celles du continent de Solunne et non pas de l'Île des Légendes. Chaque personnage est originaire du continent et c'est retrouvé sur l'Île des Légendes par naufrages. Il est impossible de trouver l'Île volontairement comme elle se déplace constamment.

Sachez que ce guide sert à vous guider et à vous donner des exemples. Les informations dans le documents ne sont pas nécessairement obligatoires et vous pouvez toujours inventer des choses.

| | |
|--------------------------|-----------|
| Barbare | 3 |
| Région d'origine | 3 |
| Description | 3 |
| Rites | 3 |
| Relation avec les autres | 4 |
| Choses à savoir | 5 |
| Pour jouer cette race | 5 |
| Elfe | 6 |
| Région d'origine | 6 |
| Description | 6 |
| Rites | 7 |
| Relation avec les autres | 8 |
| Choses à savoir | 8 |
| Pour jouer cette race | 9 |
| Drow (elfe noir) | 10 |
| Région d'origine | 10 |
| Description | 10 |
| Rites | 10 |
| Relation avec les autres | 11 |
| Choses à savoir | 11 |
| Pour jouer cette race | 12 |
| Hybride | 13 |
| Région d'origine | 13 |
| Description | 13 |
| Rites | 14 |
| Relation avec les autres | 14 |
| Choses à savoir | 14 |
| Pour jouer cette race | 15 |

| | |
|--|-----------|
| Gitan | 16 |
| Région d'origine | 16 |
| Description | 16 |
| Rites | 16 |
| Relation avec les autres | 16 |
| Choses à savoir | 17 |
| Pour jouer cette race | 17 |
| Humain | 18 |
| Région d'origine | 18 |
| Description | 18 |
| Siubhail, les Sius (prononciation: "See you") | 18 |
| Tuathanach, les Thanachs (prononciation: "Ta Nack") | 18 |
| Daona, les Daonnians (prononciation: "Da O Ni An") | 18 |
| Teine, les Teinnessiens (prononciation: "Té Né Sien") | 19 |
| Trèanair, les Trèaneux (prononciation: "Trait Noeud") | 19 |
| Byggare, les Byggares (prononciation: "Bi Gare") | 19 |
| Rites | 19 |
| L'hiver, solstice de la glace et du dieu Uther. | 20 |
| Le printemps, équinoxe du renouveau et de la déesse Terra. | 20 |
| L'été, solstice du feu et de la déesse Zora. | 20 |
| L'automne, équinoxe du changement et du dieu Zoter. | 20 |
| Relation avec les autres | 21 |
| Choses à savoir | 21 |
| Pour jouer cette race | 22 |
| Orcs et Goblinoïdes | 23 |
| Région d'origine | 23 |
| Description | 23 |
| Rites | 23 |
| Relation avec les autres | 24 |
| Chose à savoir | 25 |
| Pour jouer cette race | 25 |

Barbare

Bataille et guerre sont les mots préférés de leur vocabulaire. Ils sont sanguinaires, cruels, étranges et généralement incultes. Il semble pourtant que certains barbares se soient accoutumés aux sociétés civilisées du continent, occasionnant parmi leurs rangs des formes de passe-temps autres que la baston.

Région d'origine

Les barbares sont une race qui est originaire des grandes steppes (du Sud ou du Nord).

Description

D'apparence humaine, souvent dans des habits simples, leur instinct est souvent lié aux animaux qui les entourent, ils sont en général très résistants et impulsifs. Leur caractère fait en sorte qu'ils n'arrivent pas à faire de gros rassemblement sans tenter de s'entre-tuer, les plus grosses tribus sont souvent autour d'une trentaine d'individus. Quand deux tribus sont sur la même zone de chasse, il y aura souvent une guerre de clan pour voir qui reste, ces guerres peuvent être réglées aux poings, mais plus souvent, avec des armes primitives tel des lances, des tomahawks, des frondes et des couteaux. La guerre se termine avec la mort ou la soumission (mal vu) du chef adverse. Il y a souvent des barbares qui sont exilés d'une tribu parce qu'ils sont considérés comme inutile à la survie du groupe ou trop faible, ce sont souvent des mutations qui donnent le contact à ses êtres à la toile de magie ou encore un lien avec une divinité. Les mutations qui permettent de parler aux esprits sont souvent vus comme un bon présage et le barbare sera encouragé à développer sa force mentale comme shaman, mais sera quand même souvent poussé à se battre physiquement pour prouver sa valeur.

Rites

Rite de naissance

Lors de la naissance d'un barbare, le père et la mère de l'enfant déposent le nouveau-né dans un nid qu'ils auront fabriqué préalablement. Le nouveau né y passera la nuit seul pour attirer son animal totem. Si au matin le bambin est en vie, il sera considéré comme un enfant de la tribu.

Rite de passage à l'âge adulte

Autour de son treizième hiver, l'enfant devra prouver qu'il est utile pour la tribu. Il pourra prouver sa valeur en allant chasser seul et rapportant une proie de grande taille ou en défiant un membre de la tribu en duel au corps-à-corps et le vaincre. Il peut faire aussi d'autres tâches similaires, mais la plupart choisissent ces options. S'il réussit, il sera considéré comme un adulte et s'il échoue, il aura une autre chance au prochain hiver ou ce sera l'exil.

Rite de mariage ou d'union

L'amour chez les barbares reste un peu étrange, mais lorsque deux barbares jugent qu'un partenaire est le bon complément, les deux vont donc commencer à vivre dans la même tente en demandant aux esprits de bénir leur regroupement. Pour prouver au reste du groupe leur union, ils passeront une semaine avec leur poignet attaché par un cordon de cuir et devront vivre ainsi la durée.

Si l'un des deux juge que l'union n'est plus bonne, il peut rompre l'union en donnant deux cordons. Le divorce est rare, mais peu être fait, c'est souvent parce que l'homme ne donne pas assez de plaisir à sa femme ou que la femme a été voir ailleurs.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unions qu'un barbare peut faire, mais plus il y en a, moins bien il sera vu.

Rite de totemisation

La totemisation n'est pas un rite dans chaque tribu, il faut un shaman pour l'effectuer. Certains shaman peuvent totemiser dans d'autres tribus, mais c'est plutôt rare.

La cérémonie de totemisation est effectuée dans une tente à sudation. Le shaman avant certains événements importants (solstice, éclipse) peut demander aux barbares sans animaux totems de venir être choisi par un animal. Les barbares entreront dans une tente de sudation avec le shaman et y resteront jusqu'à ce qu'il voit leur animal ou jusqu'à perte de conscience. La durée dans la tente est en moyenne de deux jours. Lorsqu'ils sortent après avoir vu leur animal, les barbares doivent aller trouver un objet représentant cet animal, s'isoler jusqu'à ce que l'animal les rejoignent. Une fois que l'animal les a rejoint, il doit fusionner avec, soit en le tuant et le mangeant, soit en le dressant pour qu'il reste avec lui. Dans certains rares cas, l'animal est un esprit qui entrera directement dans le corps du barbare. À son retour, le shaman bénira le barbare et son animal et annoncera le nouveau nom du membre.

Rite de mort

Lors de la mort d'un barbare, les barbares autour déposeront deux objets qu'ils jugent précieux sur ses yeux et un sous la langue. Cette tradition a pour but d'aider l'esprit à se frayer un chemin jusqu'à sa prochaine vie et de laisser une chance de négocier avec la mort. Chaque tribu a aussi d'autres rites plus précis, mais c'est le seul qui est commun au barbare.

La légende dit que lorsque l'esprit d'un barbare quitte son corps, on peut voir celui d'un homme dansant avec son animal totem.

Relation avec les autres

- Avec les barbares, entre tribus, les mélanges peuvent se faire, mais s'il y a un conflit, il se règle souvent en guerre. Les barbares vont souvent se battre entre eux juste pour le plaisir et n'y voit aucun mal. Il n'ont pas de haine direct avec les autres barbares qu'ils ne

connaissent pas, mais peuvent avoir de la rancune envers une autre tribu qui les a déjà vaincu.

- Avec les elfes, les barbares voient les elfes comme de la nourriture qui court vite. Lorsqu'ils vivent ensemble, il n'aime pas passer du temps avec eux car ils leur donnent souvent mal à la tête avec leurs mots compliqués. Les traditions elfes sont souvent aussi vues comme une perte de temps.
- Avec les hybrides, il n'est pas rare de trouver des hybrides vivants avec les barbares, ils sont souvent en harmonie grâce à leur liens avec les animaux.
- Avec les gitans, les barbares ne voient pas de différence entre les gitans et les humains.
- Avec les humains, étant donné la grande variété d'humains, souvent, les barbares vont vouloir les tester pour savoir s'ils méritent d'être amis. Ils peuvent autant les considérer comme de la famille ou encore comme la pire des maladies en fonction de ce qu'ils ont vécu avant.
- Avec les orcs/gobloïdes, comme certaines de leurs traditions sont similaires, ils peuvent bien s'entendre, mais ils se voient souvent comme des tribus adverses.

Choses à savoir

- ❖ Un barbare est une race et non une classe
- ❖ La divinité des barbares est Ramu
- ❖ La classe de prédilection est le guerrier
- ❖ On peut être prêtre, shaman ou autre, mais c'est plus rare.
- ❖ Les animaux et esprits ont une grande importance
- ❖ Les trois B sont: Baston, bouffe, bière, dans cet ordre.
- ❖ Durée de vie moyenne = 30-45 ans.

Pour jouer cette race

Le décorum demandé est de ressembler à une personne primitive avec un esprit plus simple et porter vers l'utilité et les 3 B. Un barbare peut s'éduquer, mais il doit avoir un BG en conséquence. On peut voir le barbare un peu comme un mélange caricaturé du viking et d'un peuple sauvage.

Elfe

Généralement minces, dépourvus de barbe et arborant des oreilles pointues, les elfes sont d'un tempérament plutôt fier car leur sagesse est sans égale. On les retrouve généralement au sud du continent de Solunne. Leur longévité est de très loin supérieure à celle des autres races, aux yeux de qui ils paraissent pratiquement immortels. Contrairement à toutes les autres races, l'âme d'un elfe qui trépassé ne cheminera pas vers sa divinité. Une croyance peu répandue affirme que les elfes existent aussi longtemps parce que leurs âmes sont prisonnières de leurs propres corps.

Région d'origine

Les elfes en Solunne viennent tous du royaume des elfes qui se situe dans le Sud du continent. Ils peuvent ensuite voyager n'importe où en fonction de leur désir, mais la plupart reste dans la forêt de leur royaume.

Description

Il existe différentes sortes d'elfes, leur point commun est leur oreilles pointus, la longueur peut varier grandement, d'une pointe qui est presque aussi courte que l'oreille humaine à une pointe qui s'élève au dessus des cheveux. En règle générale, les elfes sont sveltes et imberbes, mais de plus en plus d'elfes commencent à avoir des traits humains tel la barbe ou de la graisse depuis l'ouverture des frontières et du mélange des cultures. Ils vont souvent porter des vêtements confortables et doux et aux couleurs naturelles. Ils ont un lien spécial avec la nature et vont souvent la vénérer. Le peuple elfe est le premier à avoir fait des œuvres d'arts et de la musique sur le continent. Comme ils vieillissent plus lentement que les autres races, ils vont souvent être plus posés, calmes et sages.

- Haut elfe:
 - La majorité des elfes viennent de la famille haute du royaume, ce sont des elfes qui vivent bien et qui sont connaissant de l'histoire et des sciences. Ils sont excellents dans le domaine de leur choix car ils peuvent y passer beaucoup de temps d'entraînement.
- Elfe sauvage:
 - Les elfes sauvages existent aussi, ce sont des elfes qui vivent dans les bois comme des chasseurs, ils sont de fins archers et trappeurs, ils vivent d'une façon un peu plus minimaliste et ne portent pas beaucoup d'intérêts aux possessions.
- Elfe de lune:
 - Les elfes de lune sont plus rares, ce sont des elfes qui ont un contact spécial avec la toile magique. Ils vont souvent vivre au travers des hauts elfes, mais vont passer la majorité de leur temps dans les bibliothèques et les archives. Ils sont avares de connaissances et peuvent voyager partout pour trouver des réponses à leurs questionnements.

Rites

Rite de naissance

Il n'y a pas de rite spécial à la naissance, la date est notée pour les anniversaires, mais sans plus.

Rite d'anniversaire

Les années pour les elfes s'écoulent différemment des autres races, par conséquent, ils fêtent uniquement certaines années.

- 3e anniversaire, sert à célébrer la survie de l'être dans le monde.
- 25e anniversaire, sert à célébrer l'apprentissage primaire de la vie.
 - L'apprentissage primaire est la notion qu'un elfe a de l'écriture, de la parole et du contrôle de son corps.
- 75e anniversaire, sert à célébrer la fin de l'enfance.
 - La fin de l'enfance ne marque pas la fin du jeu, mais le début des spécialisations, les elfes aiment le jeu tout au long de leur vie, les jeux vont juste être plus intellectuels plus ils vieillissent.
- 150e anniversaire, sert à célébrer l'apprentissage complexe de la vie.
 - L'apprentissage complexe est la notion qu'un elfe a de la psychologie, de la sociologie et de la philosophie des elfes.
- 500e anniversaire, sert à célébrer la sagesse acquise.
 - La sagesse acquise est une cérémonie de remerciement des autres elfes envers celui qui la fête pour le remercier d'être un être de savoir dans le peuple.
- 700e anniversaire, sert à célébrer le droit mortuaire.
 - Quand un elfe atteint son 700em anniversaire, il obtient le droit mortuaire, c'est à dire qu'il peut cesser de vivre pour les autres et se laisser vivre par les plus jeunes, il passera alors son temps à jouer ou à se divertir comme bon lui semble sans à avoir à se soucier de quelque responsabilité.

Rite de mariage

Les elfes se marient par amour, une seule fois dans leur vie et resteront fidèles à leur amour. Ils peuvent avoir des rapports sexuels avant le mariage avec plusieurs personnes, mais une fois mariés, ils resteront avec cette personne uniquement.

La demande en mariage peut venir de n'importe quel des deux êtres, mais en général, c'est un consensus des deux qui amène au mariage. Les elfes pensent qu'une fois mariés, leurs âmes sont soudées l'une à l'autre.

Le mariage est une cérémonie dans laquelle les familles directes des deux elfes se réunissent sous le zénith de Zora pour chanter louange à la nouvelle union. Une fois le chant fini, une fête est organisée pour tous ceux qui veulent venir donner leur vœux aux nouveaux mariés et se termine le lendemain matin. Lors de la fête, il n'est pas rare que des créatures magiques des forêts viennent profiter du buffet et de l'ambiance et cela est vu comme un bon présage.

Rite de mort

Chez les hauts-elfes, lorsqu'il y a un mort, celui-ci est déposé dans un cercueil et enterré, pour les nobles, le cercueil sera de pierre et ensuite emporté dans les catacombes du royaume.

Chez les elfes sauvages, lorsqu'il y a un mort, son corps sera laissé dans la nature afin qu'il serve de nourriture pour l'environnement. Il y aura souvent dans les nuits à venir des prières pour demander à son âme de devenir nature pour qu'ils restent toujours avec eux.

Les elfes de lune vont souvent être traités en fonction des cultures de l'endroit et du peuple avec qui ils étaient, ils n'accordent presque pas d'importance à la mort du corps.

Relation avec les autres

- Avec les barbares, les elfes voient les barbares comme des brutes incultes et n'essaient pas de les comprendre, ils en restent le plus loin possible.
- Avec les autres elfes, ils sont en harmonie entre eux, ils sont dans une monarchie qui est juste et qui fait de son mieux pour limiter les inégalités.
- Avec les drows, les elfes ne leur font pas confiance car c'est la marque d'une trahison. Ils ne se détestent pas, ils sont juste très méfiants et ne les laissent pas venir dans leur forêt.
- Avec les hybrides, les elfes voient les hybrides comme ils voient un autre animal, ils ne les voient pas négativement ni positivement.
- Avec les gitans, les elfes s'entendent particulièrement bien. Ils reconnaissent leurs savoir et leur culture comme une belle chose dans le monde, il n'est pas rare que des gitans et des elfes se tiennent ensemble.
- Avec les humains, les elfes voient les humains comme de jeunes adolescents dans une crise identitaire, ils savent qu'ils ne sont pas tous impulsifs, mais vont souvent être condescendant puisqu'ils considèrent qu'ils ne sont pas assez éduqués. Certains humains vont toutefois être très bien perçus dans certaines conditions (surtout militairement et magiquement) et vont aussi parfois être perçus comme d'imminent danger.
- Avec les demi-elfe/humain, les elfes ne voient plus de problème avec le mélange de leur race. Ils voient ce mélange comme une belle possibilité d'améliorer la vie des autres.
- Avec les orcs/goblinoides, les elfes méprisent la force brute et l'instinct sauvage de ces races, ils vont les tolérer, mais très rarement se tenir avec eux.

Choses à savoir

- ❖ Un elfe est une créature de Zora, donc si tu fais quelque chose contre, elle peut te bannir et tu deviendras un drow (elfe noir).
- ❖ Les frontières ont longtemps été fermées au reste du continent et cela ne fait pas longtemps que les elfes ne sont pas racistes.
- ❖ Le caractère des elfes est souvent posé, mais cela ne dicte pas l'entièreté de la population.
- ❖ Les oreilles se reforment après deux lunes si elles sont coupées.

- ❖ Si l'on est bannis, notre meilleure chance de survie est d'aller rejoindre les autres drows à Cara-Oums.
- ❖ Durée de vie moyenne = 750-1000 ans.
- ❖ Il n'y a pas de classe de prédilection pour le haut elfe puisqu'il est capable de se spécialiser autant dans les combats que n'importe quelle autre science.
- ❖ La classe de prédilection pour l'elfe sauvage est le guerrier ou l'aventurier.
- ❖ La classe de prédilection pour l'elfe de lune est le mage.

Pour jouer cette race

Le décorum demandé est au moins d'avoir les oreilles pointues. Le reste des habits est en fonction du style de jeu.

Drow (elfe noir)

Les elfes noirs sont des elfes maudits par la déesse Zora. Le maléfice transforma complètement leur physiologie et les rendit incapables de supporter la lumière du jour. Cela les rend plutôt discrets avant le crépuscule et extrêmement actifs après. Les priants de Zora ne peuvent endurer leur présence.

Région d'origine

Les drows sont d'anciens elfes qui ont été bannis de Zora, ils se sont réfugié le plus loin qu'il pouvait du royaume elfe, c'est-à-dire, sous les montagnes dans la mine-cité de Cara-Oums qui se situe à l'extrême Nord Ouest du continent. Ils ont ensuite agrandi leur territoire sous-terrain pour avoir plusieurs villes, mais personne ne connaît la grosseur totale de leur immense souterrain.

Description

Ils ont des oreilles pointus, un corps svelte et leur peau est noire comme le charbon, les drows sont physiquement pareil au elfe si ce n'est que la couleur de leur peau. La plupart ont aussi les cheveux blancs ou argentés. Ils vivent dans l'ombre et ne tolèrent pas le soleil, leurs habits sont souvent sombres et ajustés pour ne pas être encombrant. Ils vivent dans une société matriarcale et sont très hiérarchisés. Les drows sont souvent empreints de violence et de haine envers Zora et peuvent être aussi très sévères avec les autres. Malgré qu'ils ne le disent pas ouvertement, quand deux drows se reproduisent, c'est un elfe qui naîtra, ses parents vont alors tenté de le corrompre et qu'il soit banni par Zora afin que sa peau se noircisse. Le comportement des drows malgré que souvent mal perçu n'est rarement vraiment maléfique. Ils vont être particulièrement précis dans leur actions et aideront leur prochain lorsqu'il le faut. La famille et les amis sont une des choses les plus sacrées pour un drow, et l'amour passe par-dessus tout. La légende dit que: Les premiers drows ont été bannis par Zora car ils ont refusé le commandement d'éliminer les elfes hommes qui avaient participé à une bataille contre un dormeur de Zora. Ces femmes elfes qui avaient alors pris position de sauver leurs maris virent leur peaux noircir et leur cheveux se décolorer. Elles partirent donc en exile avec d'autres elfes qui étaient d'accord avec eux. Cette légende leur est enseignée dès le plus jeune âge possible et transmise afin de rappeler que ce sont les dieux les mauvais dans l'histoire.

Comme dans toutes les autres races, il existe des clans plus extrémistes chez les elfes noirs. Ce sont souvent d'eux qu'on entend parler puisque les autres quittent rarement le royaume souterrain. La mauvaise réputation des drows est donc principalement due aux actions extrêmes de ces clans qui quittent les profondeurs de Cara-Oums pour mener de sombre manigances en Solunne.

Rites

Les drows ont les mêmes rites que les elfes, mais ajoute celui du bannissement.

Rite de bannissement

Le rite de bannissement est lorsqu'un elfe reçoit sa peau noire, chez les autres drow, cela est vue comme une bénédiction de la nuit et alors, un cadeau lui sera offert afin qu'il sache pourquoi Zora est mauvaise.

Relation avec les autres

- Avec les barbares, les drows voient les barbares comme des outils qu'il suffit de donner la bonne direction pour qu'ils travaillent à leur place.
- Avec les elfes, les drows deviennent souvent très violent suite à leur bannissement et n'aime pas les autres elfes qu'ils jugent faible de se laisser guider par Zora
- Avec les autres drows, les drows se voient entres-eux comme des éveillés, ils se respectent grandement et respectent encore plus la hiérarchie dans laquelle ils vivent.
- Avec les hybrides, les drows voient les hybrides comme ils voient un autre animal, ils ne les voient pas négativement ni positivement.
- Avec les gitans, les drows voient les gitans comme des paresseux se laissant guider par une divinité imparfaite, il ne les détestent pas, mais ne les aiment pas non plus.
- Avec les humains, les drows aiment en général les humains car ce sont eux qui sont souvent le plus ouverts à leurs problèmes, ils vont souvent faire des alliances et des actions ensemble.
- Avec les demi-elfe/humain, les drow ne voient plus de problème avec le mélange de leur race. Ils trouvent cela juste dommage que les demis ne soient pas avec la peau noire.
- Avec les orcs/goblinoides, les drows n'aiment pas les orcs à cause de leur tempérament instable, mais aiment bien la créativité des gobelins, il n'est pas rare qu'un drow se retrouve avec plusieurs goblins pour les aider à vaincre un obstacle ou que des goblins travaillent pour un drow.

Choses à savoir

- ❖ Les drows ne sont pas nécessairement evil.
- ❖ Les dieux peuvent faire des erreurs
- ❖ Si l'on veut pardonner Zora ou si l'on veut se repentir, Éode permet de devenir un elfe argenté
- ❖ Durée de vie moyenne = 750-1000 ans.
- ❖ Les classes de prédilections pour les hommes drows sont soit le guerrier ou le mage.
- ❖ Les classes de prédilections pour les femmes drows sont soit la prêtresse ou l'aventurière.

Pour jouer cette race

Le décorum demandé est au moins d'avoir les oreilles pointues et la peau peinte en noir, les cheveux sont recommandé d'être blanc ou argenté. Le reste des habits est en fonction du style de jeu.

Hybride

Ils sont le résultat d'un mélange entre deux races qui incorpore, le plus souvent, une moitié humaine et une moitié bestiale. Un déguisement adéquat est requis selon l'animal choisi.

Région d'origine

Bien que nul ne sache vraiment d'où viennent les hybrides, la concentration la plus connue se situe dans l'ancien royaume, presque comme si la magie qui infusait dans cette région influençait aussi les animaux et autres races qui y vivent. On ne sait pas si c'est par la magie ou par reproduction avec des animaux que cette race a été créée, mais ils existent depuis bien longtemps, certains croient qu'ils seraient les descendants directs de Terra. On sait aussi que si un hybride s'accouple, peu importe la seconde race (sauf exception), l'enfant sera aussi un hybride.

Description

Peau d'écaille, plumes ou encore fourrure, il n'y a pas de description qui peut expliquer l'ensemble de cette race. Les hybrides gardent leur côté humanoïde mais sont très grandement influencés par leur autre moitié animale. On retrouve souvent dans leurs habits des souvenirs de chasse, des grigris porte bonheur, des pièces animales de toutes sortes. Les hybrides les plus connus sont:

- Les scavens, se sont des humanoïdes-rats, ils vivent souvent cachés dans les grandes villes, ils aiment bien les objets brillants et sont souvent d'excellents voleurs. Leurs habits sont en général sombres et faciles à dissimuler. Leur visage est formé tel celui d'un rat. (il faut un masque pour jouer un scaven)
- Les tabaxis, se sont des humanoïdes-chat, ils sont souvent reliés aux grands félins des steppes ou encore des jungles. Ils aiment bien faire la pause, mais ils peuvent aussi se montrer très persévérants et actifs dans certaines circonstances. Leurs habits sont souvent aux couleurs des peuples avec qui ils se tiennent, lorsqu'ils sont dans les steppes, ils portent des couleurs claires et flamboyantes, s'ils viennent de la jungle, ils porteront alors plus des couleurs ternes et sombres. (il faut au minimum une peinture faciale de chat et des oreilles pour jouer un tabaxi)
- Les draconiens, se sont des demi-dragons, ils sont très diversifiés, leur point commun est leurs cornes souvent très longues. Ils peuvent aussi bien vivre en société ou encore en ermite solitaire. Leurs habits varient en fonction de leurs besoins et de leurs styles de vie. La plupart des draconiens sont de féroces guerriers, mais ils peuvent aussi se laisser tenter par d'autres classes. (il faut un minimum d'une paire de cornes et un maquillage d'écailles pour faire un draconien)
- Les reptiliens, se sont des humanoïdes-reptiliens, plus souvent lézard, mais cela peut varier. Ils sont attirés par les sources de chaleur et vivent donc souvent dans les déserts. Leur peau est entièrement recouverte d'écailles aux couleurs souvent verdâtres. Ils vont

souvent porter des vêtements qui laissent passer la chaleur du soleil, comme ils ne dégagent pas d'eux-même leur propre chaleur, c'est assez rare de les voir avec de gros habits. Leur habitudes en font d'excellent prêtres ou shaman, mais encore, certains vont refuser et se laisser guider par l'aventure. (il faut au minimum une grande queue reptilienne pour jouer un reptilien)

Il existe d'autres sortes d'hybride, mais ils sont plus rares et ont leurs propres coutumes et habits.

Rites

Il n'y a pas de rites spécifiques aux hybrides, leur côté animal les pousse souvent dans des actions instinctives, mais les rites viennent de leur seconde race.

Relation avec les autres

- Avec les barbares, les hybrides sont souvent très reliés ensemble, ils vont bien s'entendre souvent car les deux sont très instinctifs.
- Avec les elfes, les hybrides sont souvent calme et amicaux, la présence elfe et leur contact avec la nature leur permet de mieux se comprendre et de s'accepter.
- Avec les hybrides, les hybrides entre eux sont souvent comme une meute ou un troupeau, ils vont travailler ensemble et/ou avoir une hiérarchie simple.
- Avec les gitans, les hybrides ne font pas de cas des gitans différemment des humains.
- Avec les humains, les hybrides sont souvent mi-humain et par conséquent se mélangent souvent avec eux. Ils peuvent autant se haïr/s'aimer que n'avoir aucun sentiments envers eux.
- Avec les demi-elfe/humain, les hybrides voient les demi-elfes un peu comme leur cousin. Ils peuvent les inclure dans leur groupe.
- Avec les orcs/goblinoides, les hybrides trouvent souvent que les orcs et goblinoides sont le côté instable de la nature. Ils ne vont pas faire la guerre nécessairement, mais ne s'apprécient pas particulièrement.

Choses à savoir

- ❖ Un hybride n'est pas nécessairement humain/animal, mais c'est le mixte le plus habituel.
- ❖ Un hybride peut être presque entièrement animal ou presque entièrement humanoïde, il peut cacher ses mutations s'il le veut, mais elles doivent être présentes sur lui.
- ❖ Durée de vie moyenne = 30-40 ans
- ❖ Les classes de prédilections pour les hybrides sont soit shaman ou guerrier.

Pour jouer cette race

Le décorum demandé est d'être reconnaissable comme hybride (avec les indications dans la description). Il est fortement recommandé de parler avec l'animation avant de jouer cette race.

Gitan

Cette race doit être choisie avec une autorisation préalable de l'animation. L'historique des gitans est complexe. Solidaires, ils sont unis par une mission commune mystérieuse, connue d'eux seuls. Les gitans se divisent en 5 familles articulées autour d'un régime matriarcal où la notion de père est inexistante et où chaque membre de la famille est né de la même mère, la Matriarche.

Région d'origine

Les gitans n'ont pas de point géographique d'où ils viennent. Ils sont apparus au début du conflit et ont continué d'apparaître depuis.

Description

Visuellement, un gitan ressemble souvent à un humain. Bien qu'il existe des gitans au physique complètement différent, la plupart ressemble à des humains. Dans l'histoire de l'Îles des Légendes, les gitans ont toujours ou presque été persécutés, torturés ou tués.

Rites

Les rites gitans sont assez privés et cachés, mais ils peuvent, lorsque la matriarche le permet, inviter des non-gitans à voir certains rites tel que le rite de mariage.

Relation avec les autres

En règle générale, les gitans se tiennent entre eux, mais lorsqu'ils sont avec les autres races, ils vont souvent se faire passer pour des humains.

- Avec les barbares, les gitans voient les barbares comme des humains un peu stupide et mal élevé.
- Avec les elfes, les gitans voient les elfes avec un peu de crainte car ils ont longtemps été la race la plus dangereuse pour traquer et tuer des gitans. Leur relation est vraiment meilleure, mais il peut rester certaines craintes de récidive.
- Avec les autres drows, les gitans font souvent confiance aux drows par leur choix ancestral de refuser un ordre divin de Zora.
- Avec les hybrides, les gitans aiment bien le côté animal des hybrides, ils vont souvent respecter grandement les hybrides car Éode elle-même à créer quelques hybrides pour aider les gitans dans leur mission.
- Avec les gitans, les gitans entre eux se respectent et ont une hiérarchie précise, elle peut souvent sembler fluide, mais il y a quelque choses qui les guident entre eux. Il est rare

que plusieurs familles de gitans se tiennent ensemble, mais ils coopèrent régulièrement pour de courtes périodes.

- Avec les humains, les gitans voient les humains en fonction de leurs actions. Ils n'ont pas d'a priori sur ses derniers.
- Avec les demi-elfe/humain, les gitans voient les demi-elfes comme les humains, sans aucuns préjugés.
- Avec les orcs/gobloinoides, les gitans tolèrent les orcs et gobloinoides puisqu'elles sont des créatures vivantes, un gitan n'aimera pas nécessairement un orc, mais pourra tomber amoureux d'un autre. Les gitans peuvent trouver les goblins stupides, mais sauront reconnaître leur ingéniosité dans certaines circonstances.

Choses à savoir

- ❖ Un gitan est une race un peu comme un extra-terrestre.
- ❖ Un barde est la classe
- ❖ Il y a un document externe réservé pour les gitans qui explique mieux le fonctionnement de cette race.
- ❖ Durée de vie moyenne = 50-100 ans
- ❖ Les classes de prédilections pour les gitans sont en fonction de leur famille.

Pour jouer cette race

Pour jouer un gitan, il faut obligatoirement parler avec l'organisation et porter un minimum de la couleur de sa famille.

Humain

Ils constituent la majorité sur le continent de Solunne. L'humain peut s'adapter à tout style de vie et à n'importe quel milieu, qu'il soit terrestre ou marin. Étant donné que les humains n'ont aucune restriction de costume ou de rôle-play, ils ne disposent d'aucune habileté particulière de race.

Région d'origine

Les humains viennent de partout sur le continent sauf de la pointe Sud du continent (le royaume des elfes) et des territoires montagneux du centre (le royaume des nains) et des montagnes des esprits (le royaume d'une entité inconnue).

Description

La race la plus versatile de notre univers, tantôt un archimage savant, tantôt un paysan illettré, les humains n'ont pas de limites à leur diversité. Leur physique est autant varié que leur connaissance et leur accent est influencé par leur région d'origine.

Siubhail, les Sius (prononciation: "See you")

Siubhail veut dire voyager, le peuple du Nord, ils sont des marchands, mais aussi des conquérants. Ils sont souvent costaud et barbus et ils sont originaires des grandes steppes du Nord. Ils sont souvent en guerre contre des tribus de barbares et ils sont habitués à vivre dans des conditions plus difficiles. La légende dit que ce serait le peuple original et qu'il aurait conquis l'ensemble du continent avant même le conflit. (visuellement, ils ressemblent aux "vikings")

Exemple de noms

Masculins :

Féminins :

Tuathanach, les Thanachs (prononciation: "Ta Nack")

Tuathanach veut dire cultivateur, le peuple des prairies d'or. Ils sont souvent fermiers, mais leur expertise dans l'art du blé leur a permis de créer plusieurs villes financées par l'exportation de leur fameuse bière. Ils ont souvent la peau basanée et les cheveux foncés. Le territoire dans lequel ils ont grandi est naturellement plat. La légende dit que se serait eux qui aurait créer les premières amphores en terre cuite, par conséquent, ce serait eux les inventeurs de la potterie. (visuellement, ils ressemblent aux "Grecs de l'antiquité")

Exemple de noms

Masculins :

Féminins :

Daona, les Daonnians (prononciation: “ Da O Ni An”)

Daona veut dire humain, le peuple de l’ancien royaume. Ce serait ce peuple qui aurait le plus grandi au travers du temps, il serait maintenant majoritaire dans l’ensemble des terres de l’ancien royaume, de l’empire, du royaume de Galt, du duché de Wardrick, de tous les états marchands, de l’enclave de Betseba, du royaume de Zalte, de la république de Xantrass, du dominion d’Arras et des territoires du confrère de la côte. Ils sont versatiles dans leurs métiers et leurs connaissances. Ils ont parfois la peau de couleur clair, mais aussi parfois très sombre. Leur cheveux sont de toutes les couleurs et de tous les styles. La légende dit qu’ils sont la dernière version humaine que Zora et Uter aurait créé. (visuellement, ils ressemblent aux anglo-saxons du 13-14e siècle)

Exemple de noms

Masculins :

Féminins :

Teine, les Teinnessiens (prononciation: “ Té Né Sien”)

Teine veut dire feu, le peuple du désert de Rhom. Ce sont des nomades, ils sont excellents dans l’art de manipuler les mots et les personnes avec ses dits mots. Ils portent souvent des vêtements amples et se protègent le corps avec des voiles et des foulards sur la tête. La légende dit qu’ils seraient les enfants de l’avatar de Zora et pourraient renaître de leurs cendres. (visuellement, ils ressemblent à des hommes du moyen orient dans les années 1200 AD et avant)

Exemple de noms

Masculins :

Féminins :

Trèanair, les Trèaneux (prononciation: “ Trait Noeud”)

Trèanair veut dire dresseur, le peuple du pays dans Sandamites et des Suédales. Reconnus comme archer et comme dresseur de chevaux, ils font d’excellent fromage et des textiles particulièrement chauds. La légende dit qu’ils seraient tous les descendants d’un seul et unique homme. (visuellement, ils ressemblent au mongole du 13em siecle)

Exemple de noms

Masculins :

Féminins :

Byggare, les Byggares (prononciation: “ Bi Gare”)

Byggare veut dire constructeur, le peuple de l’empire d’Orient. Ce sont les meilleurs mathématiciens que l’on connaisse, ils ont construit des structures incroyables à l’aide de leurs prouesses intellectuelles et magiques. Leur empire voue un culte à leur empereur qui semble être immortel puisque cela fait plus de 1000 ans qu’il est au pouvoir. Certains refusent son autorité et s’exile dans d’autres régions pour ne pas être exécutée, car l’empereur règne d’une main de fer et

les sacrifices sont assez courants. La légende dit que l'empereur serait le descendant direct d'Uter et ne serait même pas humain. (visuellement, ils ressemblent aux chinois de la dynastie de Tang)

Exemple de noms

Masculins :

Féminins :

Rites

Rite de naissance et d'anniversaire

Les humains accordent souvent un aspect important à la date à laquelle ils sont nés. Les amis des parents vont souvent se rassembler après la naissance d'un enfant. Cependant, il ne sera pas considéré comme un homme avant d'avoir vécu trois hiver. Si l'enfant survit à ses trois premiers hiver, alors il aura sa première cérémonie et son nom. Dans certaines régions très croyantes, se sera le baptême, chez d'autres, ce sera un anniversaire avec les amis et dans certaines régions, il sera apporté devant un noble afin qu'il le bénisse. Par la suite, à tous les cycles annuels, une petite fête peut se faire lorsqu'on est de famille bourgeoise, si l'on est moins fortunés, les villages font des fêtes communes pour les naissances de la même saison. Ses fêtes sont souvent faites lors des solstices et des équinoxes.

Rite des saisons

Les saisons sont souvent très importantes dans la culture humaine, ils y voient des présages et souvent les saisons vont être associées aux différents dieux. En fonction de la région d'origine, certaines fêtes peuvent ne pas être célébrées du tout ou elles vont accorder vraiment plus d'importance à une fête en particulier.

L'hiver, solstice de la glace et du dieu Uther.

La fête de l'hiver est célébrée au changement de l'année. C'est la fête du repos forcé, le monde va se rassembler dans la plus grande maison pour profiter d'un repas tous ensemble. Il y aura souvent une minute de silence par personne morte cette année pour se rappeler leur existence. La nuit, les plus courageux vont souvent tenter de devenir le champion d'Uter du village en s'asseyant dans la neige nue, celui qui tiendra le plus longtemps sera nommé champion du village et aura à boire gratuitement toute l'année. Les personnes nées dans l'hiver vont souvent profiter de cette fête pour s'échanger des cadeaux.

Fête d'importance pour : Byggare

Le printemps, équinoxe du renouveau et de la déesse Terra.

La fête du printemps est souvent célébrée le 20e jour du 3e mois. Cette fête sert à rappeler l'importance de la vie, de la naissance et de la fertilité. Dans la journée, il y aura plusieurs cérémonies variées pour demander la bénédiction de Terra. Le soir, de l'alcool sera versé devant

les maisons qui désirent avoir des enfants comme coutume pour apporter la chance. Les fermiers le font aussi devant leur champs ou leur troupeau. Les personnes nées au printemps sont souvent au centre des cérémonies de bénédiction pour attirer encore plus le bon œil de Terra et auront droit à plusieurs offrandes.

Fête d'importance pour : Siubhail, Trèanair

L'été, solstice du feu et de la déesse Zora.

La fête de l'été est fêtée en général autour du 24ème jour du 6e mois. C'est là que les paysans de partout remercient Zora de différentes façons pour leur permettre d'avoir de bonnes récoltes et de les illuminer jour après jour. Les personnes nées dans l'été profitent de cette saison pour s'échanger des cadeaux. Le soir, il y aura souvent un énorme bûcher qui sera enflammé afin d'illuminer la nuit et réchauffer les personnes autour qui s'adonne aux rituels sacrés de Zora.

Fête d'importance pour : Tuathanach

Fête ignorée par: Byggare

L'automne, equinoxe du changement et du dieu Zoter.

La fête de l'automne est célébrée le 21ème jour du 9ième mois. Dans la journée, les humains vont porter des couleurs flamboyantes et le plus disparate possible dans l'espoir d'éloigner les esprits chaotiques envoyés par Zoter. Le soir, les portes seront fermées et devant sera déposée une ou des offrandes afin d'acheter l'ordre pour l'année à suivre. Les personnes nées dans cette saison vont souvent se faire des blagues et farces entre eux pour souligner leur naissance.

Fête d'importance pour : Teine

Rituel de mariage

Les rituels de mariages varient tellement que chaque village à sa propre coutume.

Rituel mortuaire

Les rituels mortuaires sont tout autant variés que ceux du mariage.

Relation avec les autres

Les humains ont tellement de variété avec les autres races qu'ils les perçoivent plus en fonction de comment ils les voient.

- Avec les barbares, étant donné la grande variété d'humains, souvent, les barbares vont vouloir les tester pour savoir s'ils méritent d'être amis. Ces tests sont souvent violents et résultent en altercation.
- Avec les elfes, les elfes voient les humains comme de jeunes adolescents dans une crise identitaire, ils savent qu'ils ne sont pas tous impulsifs, par conséquent, plusieurs humains n'aiment pas vraiment les elfes à cause de leur côté hautain.

- Avec les drows, les drows aiment en général les humains car ce sont eux qui sont souvent le plus ouverts à leurs problèmes, ils vont souvent faire des alliances et des actions ensemble.
- Avec les hybrides, les hybrides sont souvent mi-humain et par conséquent se mélangent souvent avec eux. Ils peuvent autant se haïr/s'aimer que n'avoir aucun sentiments envers eux.
- Avec les gitans, les humains voient les gitans comme de différents humains, c'est souvent la religion qui les portent à avoir des comportement désagréables.
- Avec les humains, entre eux, les humains vont agir de façon imprévisible.
- Avec les demi-elfe/humain, les humains aiment bien les demi-elfes puisqu'ils sont signe d'une union avec les elfes et que souvent cela apporte de bonne augure.
- Avec les orcs/goblinoides, les humains n'aiment généralement pas les orcs ou les gobelins car ils sont souvent les instigateurs de problèmes. Ils peuvent cependant bien s'entendre lorsque leurs buts concordent.

Choses à savoir

- ❖ L'humain est la race majoritaire du monde.
- ❖ Il existe plusieurs royaume et empire qui sont tous différents et il est possible de sortir du cadre proposé si l'on en parle avec l'animation.
- ❖ Durée de vie moyenne = 50-60 ans pour les non-nobles, 70-100 ans pour les nobles.
- ❖ Les humains n'ont pas de classe de prédilection.

Pour jouer cette race

Le seul décorum demandé est d'avoir au moins l'air de venir d'un univers fantastique médiéval (donc pas de t-shirt ou de jeans), les espadrilles sont tolérées mais il est fortement suggéré de porter des couvre-chaussures, des bottes ou des sandales décorum. Dans le cas où vous ne trouvez pas de costume du tout, vous pouvez parler avec l'animation pour possiblement avoir un tabard pour cacher vos habits modernes.

Orcs et Goblinoïdes

Créatures à la peau verdâtre, les orcs sont costauds et dotés de quelques grosses dents qui s'échappent de leur bouche. D'une intelligence plutôt primitive, les goblinoïdes sont de bons chasseurs et leur force musculaire fait d'eux de puissants alliés lors des batailles. Ils se nourrissent de ce que la forêt peut leur fournir. Un écu peut leur paraître aussi banal qu'une pierre trouvée au sol.

Région d'origine

Les orcs et goblins seraient originaire des forêts sauvages du continent à l'époque où la majorité du continent était encore sauvage et qu'il n'y avait pas autant d'humains. Avec les années, leur forêt sauvage est devenue petite (à l'Ouest du continent seulement) et ils ont dû apprendre à vivre dans d'autres endroits. Les endroits les plus communs pour leurs villages sont souvent situés dans les marais, les mines abandonnés et les forêts hantés.

Description

Orcs

Grandes créatures humanoïdes à la peau verdâtre, souvent plus grande que 6', les orcs sont très souvent vus comme des sauvages sales et violents. Contrairement aux croyances populaires, les orcs sont même très propres, ils vont entretenir leur peau et la laver de façon fréquente afin qu'elle reste le plus vert possible. Leur habit malgré que primitifs sont souvent très propre et s'ils ne peuvent les lavés, ils les parfument avec leur odeur préférée (qui peut varier grandement, peut être l'odeur du rosier autant que celle du putois...) Leurs crocs proéminents et leur physique musculaire sont aussi souvent la cause de peur des autres races.

Gobelin

Petite créature humanoïde à la peau verdâtre. Ils sont souvent mal habillés et sentent mauvais, contrairement aux orcs, ils n'apportent aucune importance à la couleur de leur peau et laissent souvent la saleté s'incruster ce qui les rend plus pâle et moins vert. Ils sont rarement plus grands que 5'8" et sont souvent maigre. Leur habillement est en fonction de ce qu'ils ont trouvé.

Les deux races vivent souvent ensemble parce qu'ils se ressemblent, la légende dit qu'il serait en réalité la même race, mais qu'ils auraient été séparés en deux pour ne pas être une race trop puissante.

Rites

Rite de naissance

Chez les orcs et les gobelins, lorsqu'il y a un nouveau-né, c'est souvent une course vers un refuge isolé du reste de la tribu. La mère et le père se sauvent avec l'enfant pour ne pas que le reste de la tribu tente de le manger. Il paraît que la chair de bambin orc ou gobelin est délicieuse.

Après une semaine, si la famille a survécu, l'enfant est maintenant capable de marcher et donc, ses muscles ne sont plus assez tendres pour justifier le cannibalisme infantile. Pour fêter sa vie future (et aussi se défendre), l'enfant recevra son premier couteau autour de son premier mois. Par la suite, à chaque année, il se fabriquera un couteau ou modifiera un qu'il aime.

Rite de passage à l'âge adulte

Si un gobelin survit à dix hiver, il sera considéré comme un adulte et aura le droit de participer aux chasses de groupes.

Pour passer comme adulte, les orcs doivent trouver leur odeur et réussir à en faire un parfum, quand ils sont capables d'en extraire les arômes, ils peuvent se l'appliquer et deviennent un adulte selon le reste des orcs. Cette pratique se déroule en général autour de leur 13e hiver.

Rite de mariage ou d'union

Pour les gobelins, dès qu'une gobeline veut s'unir, elle a juste à assommer un gobelin et le traîner dans sa couche. Une fois fait, ils seront considérés unis et si l'un des deux s'en va, le malheur s'emparera de lui jusqu'à ce qu'il revienne. Une magie très spéciale les unis pour le restant de leur vie.

Pour les orcs, il n'y a pas de mariage ou d'union, ils font juste se tenir ensemble s'ils s'aiment et vont vivre ainsi. Il n'y a pas non plus de concept de monogamie, de polygamie, hétérosexualité ou homosexualité. Les orcs aiment la ou les personnes sans faire de distinction, ils vont quand même s'accoupler assez fréquemment pour s'assurer d'avoir une descendance.

Rite de mort

À ce jour, les orcs et les gobelins n'ont pas de réels rites de mort, mais ils peuvent souvent imiter ceux des autres races.

Relation avec les autres

- Avec les barbares, comme certaines de leurs traditions sont similaires, ils peuvent bien s'entendre, mais ils se voient souvent comme des tribus adverses.
- Avec les elfes, les orcs et gobelins n'aiment pas particulièrement les elfes car ils sont souvent très méprisants et ne veulent pas se tenir avec eux.
- Avec les drows, les orcs voient les drows pareil comme les elfes, par contre, les gobelins aiment beaucoup les drows, ils vont souvent leur montrer leurs inventions et les drows vont souvent les récompensé pour ses inventions.
- Avec les hybrides, les orcs et gobelins ne comprennent pas les hybrides et donc ne s'entendent pas nécessairement bien entre eux. Ils voient les hybrides comme des animaux.

- Avec les gitans, les orcs et gobelins ne voient pas de différence entre les gitans et les humains.
- Avec les humains, les orcs et gobelins n'aiment majoritairement pas les humains car ils sont souvent obligés de faire des choses qu'ils veulent. Il arrive par contre qu'ils s'entendent bien si les humains les respectent.
- Avec les orcs/goblinoides, entre eux, ils vont souvent bien s'entendre, mais la guerre peut rapidement éclater entre tribus si les ressources viennent à manquer et c'est une chose qui arrive assez souvent.

Chose à savoir

- ❖ Les orcs ne sont pas nécessairement stupide.
- ❖ Les gobelins paraissent souvent stupides car ils sont du genre à tout dire, mais ils sont d'excellents inventeurs et ont des connaissances assez complexes.
- ❖ L'or n'est pas intéressant pour sa valeur marchande, mais plus pour ses propriétés utiles chez les gobelins.
- ❖ Durée de vie moyenne = 30-45 ans.
- ❖ Les classes de prédilections pour les orcs sont soit shaman ou guerrier.
- ❖ Les classes de prédilections pour les gobelins sont soit shaman ou aventurier.

Pour jouer cette race

Le décorum minimum demandé est d'avoir la peau verte. Pour un orc, il faut paraître gros et muscler. Pour un goblin, il faut paraître mince et petit. Les vêtements peuvent vraiment varier, de la robe ou la tenue de noble aux pagnes, les orcs et gobelins prennent ce qu'ils considèrent confortables et qui peut les faire bien paraître devant les autres.