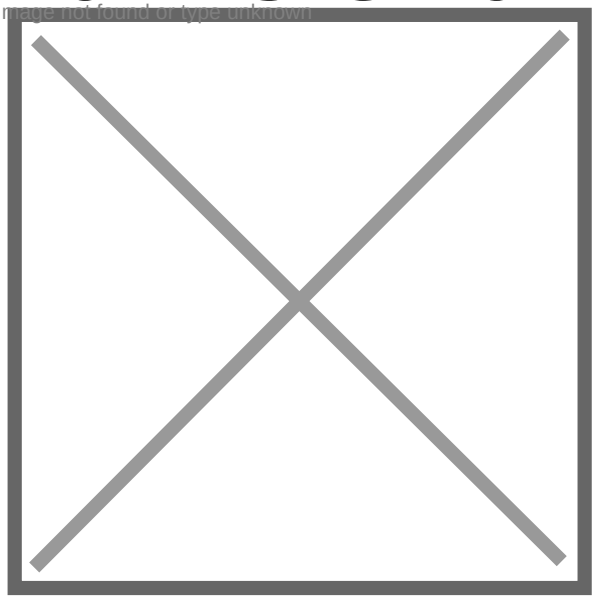
Histoire et description des races

- Xathis-elvanae : Les Elfes
- Xathis-naneum : Les nains
- Xathis-violati : Les Orcs :
- Xanthae-inferio : Les Xanthes :
- Xathis-Humanis : Les Humains :
- Xathis-inféro-reptitum : Les Repticiens :
- Zhorgien Inférieur : Les Zhorgiens :
- Xhornae-Humanis-Vampirea : Les Vampires :
- Xathis-Humanis-terrana-ibilis : Les Jägunter :
- SteamHeart :

Xathis-elvanae : Les Elfes

Image not found or type unknown



Race de taille xanthe (1m80) , ces êtres se distinguent des autres par

leur oreilles longues et fines, leur longévité accru et leur beauté. Vivant en clan allant d'une centaine à plusieurs millier d'individu, leur population est bien plus faible que celle des autres races peuplant Helnéa, massacre et faible natalité ne les aidant pas à augmenter leur nombre.

Bien que personne ne connaisse la raison, mais ces êtres sembles être bénis des dieux et les suivent dans toute les épreuves de leur vie. Ce fut sans grande surprise qu'ils devinrent orgueilleux, prétentieux et médisant envers les autres races peuplant Helnéa. A leurs yeux, ces "Sous-races Inférieures" devrait être parqué dans des villes prisons souterraines afin de laisser la surface à leur auguste peuple.

Il y a 1400 ans lors de la crise des hémisphères, les Elfes se rassemblèrent en un territoire, Le Saint Royaume de Gjirdurkov. Nommé par la première Reine, Velani Keladis, en honneur au nom du grand arbre, l'arbre monde Gjird et du nom de la forêt recouvrant la plupart du territoire, la grande forêt de Urkov. Cette Elfe était profondément convaincue que son peuple étaient les véritables Habitants d'Helnéa, et que tous les autres venaient du croisement impie entre des sous elfes et des monstres maudit.

Les elfes sont connues pour leur connaissances approfondies en magie sacrée, les leurs venant au monde avec un affinité pour celle-ci, il n'est pas rare de voir des jeunes elfes maîtriser des sorts de niveau intermédiaire au début de leur vie d'adulte.
Les Elfes passent un rituel "Adultisassions" à l'âge de 120 ans, celui-ci est composé de trois épreuve distinct:
L'épreuve de la foi, l'épreuve de la force et l'épreuve de la volonté.
Peu de non elfe connaissent les aboutissants de cette épreuve et aucun elfe n'en parle. Celles-ci doivent être traumatisantes pour que tous les jeunes Elfe ne veulent ni en parler ni même s'en rappeler.

Leur grande longévité as, au fil des générations, fait drastiquement baisser leur capacité de procréation.
Beaucoup de non elfe parle du fait que leurs religions encourageant les comportement chaste est à l'origine de cette baisse, ce qui expliquerait pourquoi un grand nombre de demi-elfe vois le jour hors de leurs terre d'origine, les elfes mâles étant plus enclin à quitté leurs patrie pour rechercher une partenaire, souvent humaine, dans les pays frontalier.
Ces demi-elfes, qui sont qualifier de "Sang-impure" ou "Elfe inférieur" ,ne sont pas acceptés sur le territoire du Royaume, pire, ceux-ci sont traqués et exécutés par l'armée même en dehors des frontières elfes. Leur vie se résume à se cacher ou cacher leurs identités au yeux de tous.

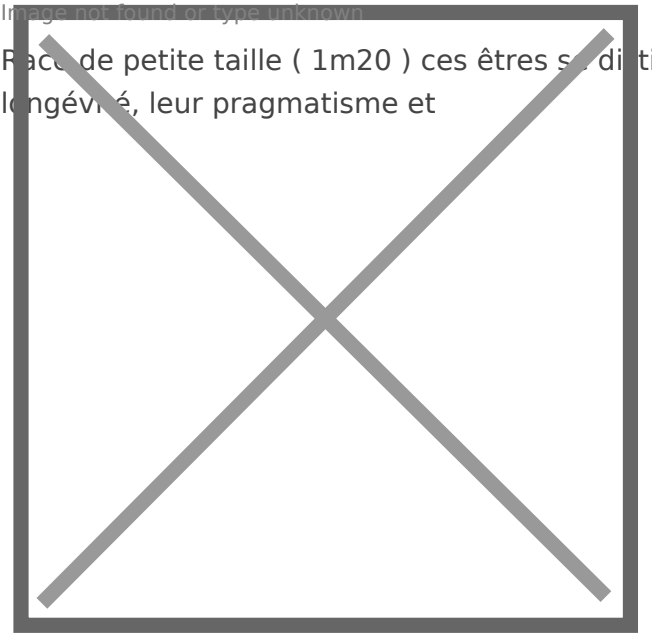
Dans les pays humains les elfes sont considérés comme des parias, des violeurs ou des espions, malgré cela et grâce à leur beauté naturelle, ils sont très attractifs envers les être attiré physiquement par eux. Les autorités sont souvent enclin à parquer les elfes dans les bas quartiers ou dans des bidonvilles afin qu'ils ne se mêlent pas à la population, et ainsi diminuer le nombre de

demi-elfes naissant dans leurs territoire.
Leur société est divisé en castes, elles sont au nombre de trois:
La caste des Inquisitrices : la caste là plus importante et la plus influente, elle commande l'armée et le gouvernement.
La caste des paysannes : La caste des agricultrices, celle qui nourrit le peuple et l'armée, respectée, elle n'a pourtant que peu de voix au sénat royal.

La caste des sœurs : Cette caste comporte tous les autres elfes. Elle n'a qu'une seule voie au sénat.

Xathis-naneum : Les nains

Image not found or type unknown



Race de petite taille (1m20) ces êtres se distinguent des autres par leur robustesse, leur grande longévité, leur pragmatisme et bien sûr, leur petite taille. 2em grand peuple en terme d’individu, ils sont connus pour leur technologie avancée, leur raffinement et leur artisanat sans nul autre pareille. Fière guerrier, l'honneur est pour eux quelque chose de vital.

Bien qu’ils soient de redoutables guerriers, cela n’est pas dans leurs tempéraments de ce battre pour un rien, ces être réfléchie sont souvent bien plus enclin à la discussion qu’aux conflits. Brillant stratège, la guerre n’a pas de secret pour eux. Cependant, certains clans sont bien plus agressifs.

Leur société est profondément démocratique, chaque Clan possède une voix au parlement, quelle que soit sa taille ou sa fortune. Il y a en tout est pour tout 12 Clan rassemblant au minimum deux familles. Les familles sans Clan sont considérées sans droit, ce sont souvent des familles déshonorées ou déchu de leurs droit de vote.
Les clans sont les suivants :

- **Clan Delbriguorne :** Clan Noble, toute les familles dont un membre à été élu souverain du royaume peut prétendre à devenir membre de ce Clan. Les membres de ce clan doivent servir la couronne dans tous les domaines possibles, que ce soit dans l’armée , dans les forces de l’ordre ou qu’ils soutiennent l’effort du royaume au niveau financier ou matériel.

- **Clan Arnitak :** Clan de soldat, toute les familles dont les membres ont été ou sont activement impliqués dans les affaires de l’armée ou des forces de l’ordre peuvent prétendre à devenir membre de ce Clan. L’honneur est primordial pour ce Clan. “La

défaite n’est pas honteuse, c’est le fait de ne pas s'améliorer qu’il est !” telle est leur devise.

- **Clan Teknitor :** Clan de mineur, renommée pour leur mineur de fond, ce clan se distingue des autres par leur une capacité innée dont tous les membres sont pourvu; la Nyctalopie. Envoyer au plus profond des mines avec des cristaux luminescent, seule source de lumière qui n’attire pas les monstres des profondeurs, il peuvent, grâce à leur capacité, y voir comme en plein jour. A contrario, la lumière du jour étant bien trop forte pour eux, ils doivent porter des lunettes au verre fumée pour ne pas devenir aveugle.

- **Clan Regningam :** Clan de mineur, connu dans tout le royaume pour leur robustesse hors pair. Combattant les monstres des profondeurs avec brio depuis des générations, ce clan est le principal possesseur de terrain minier du Royaume. Les membre de ce clan sont facilement reconnaissable à leur peau et cheveux clair et à leur yeux jaunes.

- **Clan Garmiof :** Clan d'artisans, réputé pour leur orfèvre et joaillier de renons. Clan très populaire auprès de la population aisée, il c’est constituer une réputation d'excellence, qui pousse souvent les familles membres à s’améliorer toujours plus. Cette course à l’excellence provoque en contre parti, de nombreuses exclusion ou quête afin de réparer la moindre erreur commise.

- **Clan Helnia :** Clan d'artisans, tournée sur les œuvres brutes et les matériaux forgé, il est extrêmement populaire auprès de la population modeste. Forgeant outils, arme et armure, de bonne facture et à bas prix, il est le fournisseur principal pour les guerriers du royaume ainsi que pour les paysans.

- **Clan Juniom :** Clan de constructeur spécialiste des constructions dans les profondeurs de la terre

- **Clan Piktan :** Clan de Constructeur

- **Clan Firturn :** Clan de prêtre

- **Clan Kelbrigbor :** Clan de chercheur

- **Clan Dirtonag :** Clan de paysans, ils sont les plus gros propriétaire terrien du royaume, les familles de ce clans sont parmi les plus riches du royaumes. Pour les nains, les

paysans étant le socle de la société, ils mérites d'être rémunérait à leur juste valeurs. Les membres de ce clan sont reconnaissable à leur peau bronzé et leur yeux foncé et leur cheveux long.

- **Clan Sernov :** Clan d’espion et d'assassin, il est le clan le plus mystérieux du royaume. Les familles membres sont au nombre de 5, d'où découle le nom de leur ordre, Seul et unique détail connu de ce clan, l'Ombre de la main.

Xathis-violati : Les Orcs :

Race de grande taille (1m95), ces êtres se distinguent des autres par leur physique à la musculature imposante, leur intelligence très variable, leur brutalité et leur énorme difficulté à apprendre d'autre langue que leurs propres dialectes. Du fait de leur raisonnement limité, ils sont incapable de mentir, d'être malhonnête ou simplement de ne pas suivre ce que les plus fort leur ordonne. Plus un orc tue, plus il gagne en capacité cognitive et change d'apparence. Personne ne sait jusqu'où il peuvent évoluer, aucun d'entre eux, n'a vécu assez longtemps pour atteindre le bout de cette évolution.
Contrairement aux Orks, race ancestrale présente dans la galaxie d'origine des anciens, qui se reproduisent par spore, les orcs sont sexuée, et possèdent donc deux sexe différents. L'enfance d'un(e) orcs est relativement tranquille, comparée au reste de sa vie.
Les mâles sont destinés au combat, au pillage et à la guerre, ils sont très rarement amenés à tenir des postes de responsable, ou de chef, qui sont réservés au femelle. Les femelles orcs, sont très souvent plus petites que les mâles, moins fortes, mais beaucoup plus agiles et intelligentes, ce qui en fait en réalité des adversaires bien plus redoutable de leur homologue masculin, qui sont des brutes sans réflexion qui ce contente de tapé le plus fort possible.
Leur peuple s'articule en Horde, constitué de tribu, toute au fonctionnement hiérarchique identique mais aux traditions différentes. Une tribu est composée , d'un ou une Boh's, chef(taine) de tous les individus de la tribu. C'est l'orc le plus puissant de la tribu qui devient Boh's,ce titre est transmis à sa mort, soit à son assassin s'il s'agit d'un autre membre de la tribu, soit au plus puissant de la tribu encore vivant. Les tribus, se réunisse en horde, il y en à à l'heure actuelle 4 :
- Les po'verte
- Les Den-d'wargg
- Les Cav'squig
- Les Tueur-dan'sombre

Chaque horde possède une capitale, une ou un BigBoh's, celle-ci étant majoritairement des femelles, elles sont communément appelées par les autres races, les "Mères de Horde". Grande cheftaine de guerre, elle organise les troupes orcs lors des grandes guerre, qu'elle soit dirigée vers une autre horde, ou une autre race.
Les orcs règnent en maître sur le territoire de Tellasia, ou ils se sont installés il y a 900, après la grande "WAAAGH des zom" ou Guerre de la Coalition Humano-naine en 510 CH, retranchant les survivants orcs vers le l'Ex royaume xanthe de Xanthil devenu par la suite le Royaume Humain de Jérrikkho. Après quelques escarmouches avec l'armée du Royaume de Jérrikkho, les survivants trouvèrent leurs terres promises ; Une bande de terre abandonnée des hommes, Tellasia.

La technologie orc est essentiellement composée de matériaux de récupération, de ferraille et de bande de tissu trempé dans un mélange de grog et de mélasse de chair de skuijd et de résine, afin de la rendre adhésive, les orcs nomment ce tissu "Chattertonne". Les skuijds sont des animaux étranges et à la forme et taille variable vivant exclusivement en Tellasia. Certaines théories disent qu'il s'agit en réalité d'abomination tellement déformée et fusionnée qu'elles seraient devenues des organismes nouveaux suite à la chute du royaume de Sidumthir et à la prolifération de celles-ci.

La médecine orc est la plus dangereuse de toute la planète, vous avez plus de chance de mourir que de survivre, même si votre vie n'était pas en danger au départ. étonnamment, sur les orcs, cette médecine est très efficace.
Les orcs maîtrisent une forme de magie unique à eux , la magie de la pensée ou "truc d'la têt" en commun orc. Celle-ci permet d'influencer la matière, un événement ou une règle de physique élémentaire selon la croyance de l'orc qui la maîtrise.

Les Orcs sont la race qui se reproduit le plus, mais du au condition de vie difficile, et au guerre perpétuelle, leur population reste stable. Les demi-orcs sont assez courants, les humains de Jérrikkho étant très inclusifs, il intègre les orcs les plus modérés à leur société.

Xanthae-inferio : Les Xanthes :

Image not found or type unknown

Version dé-évoluée des xanthes, cette race xanthe est en tout point identique en matière d'apparence physique aux xanthe d’autrefois, mais leur savoir et leur capacité psychique elles, sont bien primitives comparé aux xanthe ancestraux. Leur population est faible, leur culture entièrement orale et leurs communautés éparses, discrètes et souvent, nomades.

Principalement répartie dans la zone sombre, on peut les trouver de manière occasionnelle dans la zone crépusculaire.

Dans la plupart des structures des anciens, les xanthes ancestraux ont piraté les système pour les exploiter eux même, donnant à leur descendant sous évolué l'accès à la technologie des anciens.
Tous les xanthes sont reconnu comme utilisateur par les Êtres Artificielles et peuvent donc leurs données des consignes simples et qui ne va pas à l’encontre de leurs programmation de base.
Originaires de la région de Jérrikkho, ils ont fui les invasions Orcs il y a 750 ans, laissant derrière eux des villes immenses, modernes et imposantes.
Depuis la perte de leur territoire, les xanthes vivent en caravanes plus ou moins grandes, organisées en trois catégories :

Les caravanes Familles :

Assemblage de famille rassemblant souvent plusieurs générations. Essentiellement composés d'adultes et d’enfants en bas âge, ces caravanes sont les nurseries des xanthes, elles passent rarement dans les villes, et reste à la frontière des pays qu’elle traverse. S’il y a si peu d’enfants dans ces caravanes, c’est que ceux-ci les quittent à l’âge de 6 ans pour rejoindre les caravanes écoles, où ils vivront jusqu’à leur 15 ans. Ensuite ils rejoindront une caravanes marchandes pour y gagner des biens et richesses avant de retourner ou non vers leur caravanes familles d’origine pour y fonder une famille.

Les caravanes marchandes :

Caravanes passant le plus clair de son temps sur les marchés de tous les états sauf de Tellasia. Marchandant toute forme de marchandise, bien et richesse qui sont ensuite répartie entre les membres de la caravanes en fonction du nombre de vente que chacun(e) effectue. Les individus de ces caravanes bougent beaucoup, restant peu de temps dans la même caravanes, et une fois un pécule constitué retourne souvent dans leur caravanes famille d’origine. Souvent, seuls 20% des individus présents dans ces caravanes finissent réellement par retourner dans leur caravanes familles, la plupart reste dans une caravanes marchandes, vont enseigner dans des caravanes écoles, meurt le long

du chemin ou quitte la voie pour devenir aventurier.

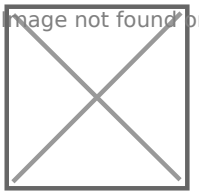
Les caravanes écoles :

Caravanes composé majoritairement d'enfants. Elle voyage dans la zone crépusculaire, loin des conflits afin de garantir la sécurité de ces étudiants. Dans celles-ci, les enfants apprennent les valeurs Xanthes, leurs histoires, leurs sciences, comment utiliser la technologie des anciens et à manier les outils laissés derrière eux. Les seuls adultes présents dans ces caravanes sont les professeurs, des soignants et des instructeurs martiaux.

Xathis-Humanis : Les Humains :

Dernière des Races à être apparue, elle est le fruit du croisement des 3 Races primordiales. Banale, de taille Xanthe (1m75) ils n'ont aucune capacité extraordinaire mais semble extrêmement adaptatif. Il s’agit de la plus grande race en termes d’individu.

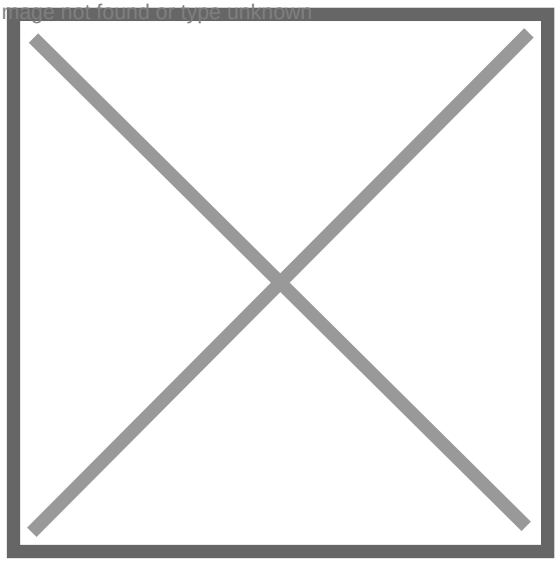
Image not found or type unknown



Bien qu’ils soient les plus récemment apparus, ils sont souvent les plus prétentieux et les plus orgueilleux des habitants de Helnéa. Leurs vanité, les ont conduit à construire de grand royaume, ce faisant la guerre pour étendre ceux-ci le plus possible. Seuls les Humains de la République de Jerrikkho sont des êtres ouverts d’esprit, profondément pacifistes et humbles.

Bien qu’ils soient des êtres fragiles face aux éléments, les humains ont toujours su s'adapter pour survivre à toutes les catastrophes, ils sont la seule race à vivre partout sur la planète, y compris dans la zone ardente.

Image not found or type unknown

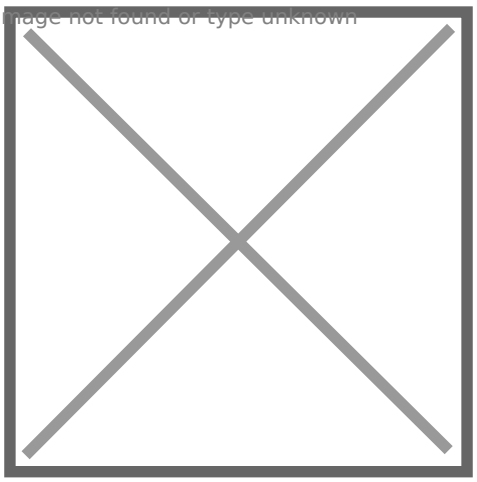


Xathis-inféro-reptitum : Les Repticiens :

Race de très petite taille (60 cm), ces êtres se distinguent des autres par leur multitude d'apparence physique, de niveau cognitif et de capacité. Ils sont apparus bien plus tard que les autres Races, qui elles sont apparu dans les laboratoire Xanthe et qui se sont échappés lors de la fuite de leurs créateurs. Descendant d’un race ancestral, les argonis, ceux-ci avait été importée d’une lointaine planète par les anciens et était la seule race peuplant Helnéa avant l'arrivée des xanthes et de leur création.
Les Repticiens sont des êtres sociables, au capacité cognitive variable. Allant de la simple bête féroce traquant la moindre proie dans le désert infini, à de brillant philosophe réfléchissant au sens même de leur existence tout en passant par des êtres entre les deux. Leur apparence physique étant extrêmement variée, la seule méthode pour reconnaître un Repticiens conscient est de regarder ces yeux. Les repticiens sauvages ou “Homme lézard” ont des yeux de reptile alors que le repticiens conscients ont des yeux d’homme.

Zhorgien Inférieur : Les Zhorgiens :

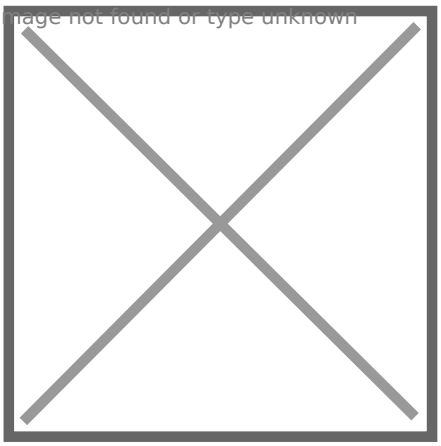
Image not found or type unknown



Lointain descendant d’une escouade perdu, leur capacité magique, leur physique et leur connaissance sont très loin d'égaler celles de leur aïeux. Il ne ressemble désormais qu'à des humain adepte de magie noir, aillant en eux, l’étincelle de leur ancêtres.

Xhornae-Humanis-Vampirea : Les Vampires :

Image not found or type unknown



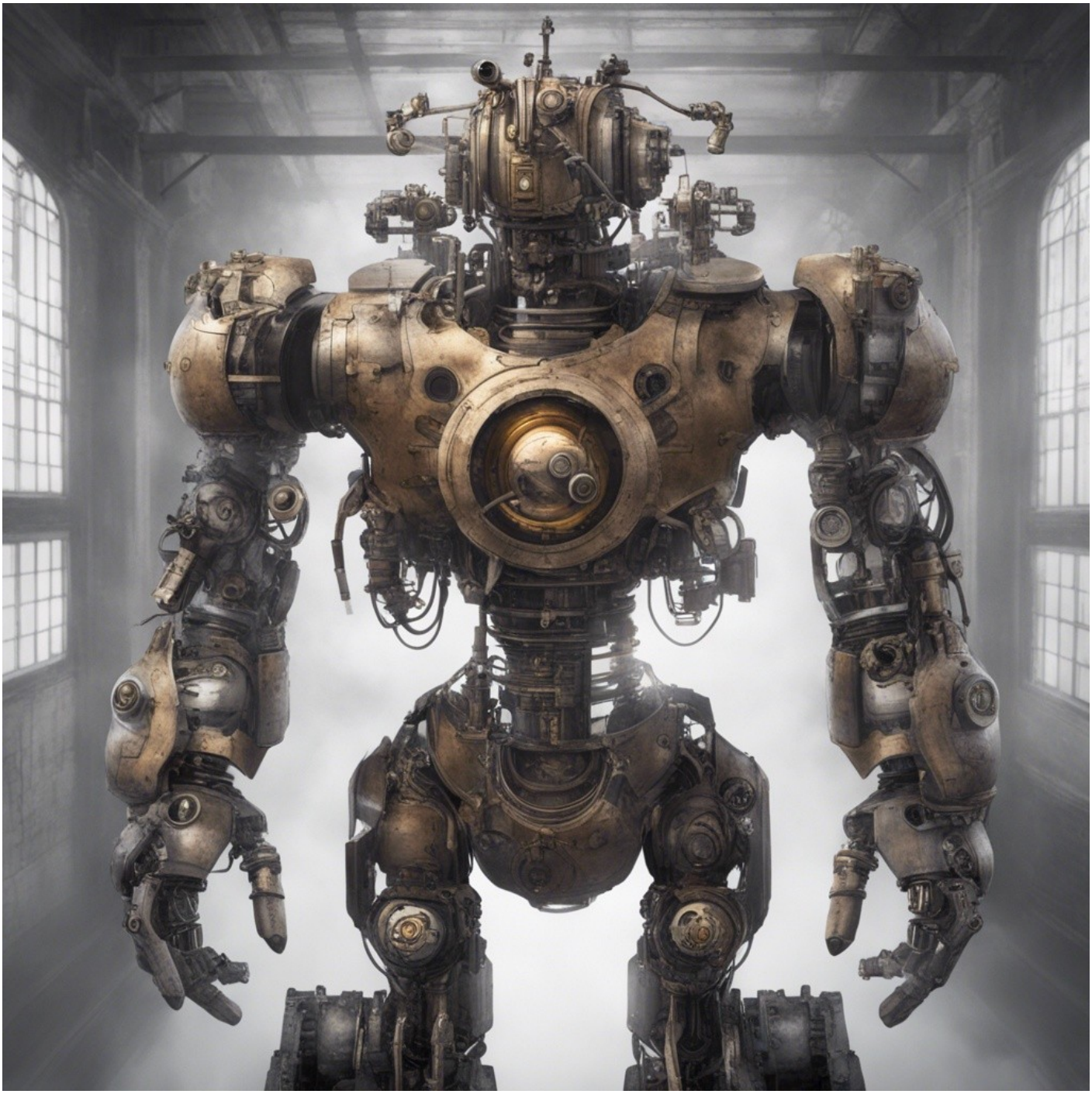
Race au capacité d’adaptation extraordinaire. A l’origine, celle-ci est issue d’un croisement entre un Xathis-Humanis et un Xhorhien inférieur, mais celle-ci s'est rapidement transmise par une maladie maudite, la Vimpar. Seuls les vampires de sang peuvent fonder de nouvelle lignée.

Xathis-Humanis-terrana-ibilis : Les Jägunter :

Issu des humains, les jägunter sont des chasseurs élever dans un seul but, tuer des monstres. Leurs capacités diffèrent de leurs homologues dans leurs forces, leur connaissance des monstres, et surtout, leur entraînement et leur équipement. Leur résistance à la vampirisation varie en fonction de la famille d’origine.

Les familles de Jägunter sont organisées en fonction de leur date d’apparition et de leur lien d’affiliation avec la famille ancestrale, les Van Helsing.

SteamHeart :



Unique espèce différente peuplant Helnéa, à l’aspect mécanique, il semble que leur corps renferme les restes d’un ancien mort au combat. Ils mesurent entre 1m90 et 2m50 selon les individus. Insensibles, ils avancent à travers les obstacles sans feindre la moindre émotion. Leurs esprits, leurs corps et leurs âmes sont gelés, seuls leurs cœurs de vapeur viennent briser le froid qui les entourent. Ils sont insensibles aux éléments, possèdent une force extraordinaire, une résistance immense mais sont incapable de désobéhir aux ordre de leur maitre.
Peu de ces machines sont encore en état de fonctionnement, beaucoup servent de sculpture dans les villas du monde entier, leur cœur de vapeur éteint.

Il n’est pas rare de voir des steamhearts “réparer” par des ingénieurs peu compétents, ou complètement ignorant en la matière, provoquant des corruptions de leur code source, les forçant à se mettre en mode combat et à attaquer tout ce qui passe à leur portée, bien que quelques spécimens est été réellement réparer.
Les steamheart possèdent une longévité immense, mais la plupart d’entre eux sont à la fin de leur vie, ceux-ci dégage une aura triste et nostalgique. Certains penseurs ont émis l’hypothèse que cette aura viendrait des restes de l’ancien qu’ils renferment. Celui-ci transmettrait, par un moyen inconnu, des souvenirs de sa vie, de l’époque où il était encore en vie.
Bien que la plupart d’entre eux aient été construits il y a fort longtemps, certains sont tout de même assez récents, et tendent à contredire le fait que leur fabrication soit arrêtée depuis longtemps.