

# RACES & PEUPLES

## Les Races

### **Elfe**

Les elfes sont une race très ancienne maintenant retranchée sur une île nommée Kalandor. Les elfes ont un style de vie particulier, ils sont en général solitaires, certains allant même jusqu'à la réclusion et ils n'aiment pas que les étrangers se mêlent de leurs affaires. Un elfe aura tant qu'il le pourra une allure soignée et des manières distinguées dépassant même celle des plus grands nobles.

#### Identifiant Nécessaire

Oreilles longues et pointues

#### Bénéfice Racial

Affinité Magique : L'affinité des elfes avec la magie leurs permet de ressentir les auras des objets magiques lors d'un simple contact. Une liste sera donc remise aux personnages elfes déterminant les objets magiques ou non.

### **Humain**

Les humains des terres du monde d'Aceltya sont tels que nous les connaissons.

#### Bénéfice Racial

Versatilité : Augmente les points d'expérience de départ du personnage de 2.

### **Viaki**

Les viakis sont de direct descendants d'une race maintenant disparue, la race des nains. Ils sont en fait l'évolution des nains qui ont décidés d'habiter la surface en quittant l'humidité des mines. Les viakis ont, à travers le temps, perdu la petite taille des nains mais ont conservé la carrure et la robustesse de cette race maintenant disparue. À travers les viakis, le peuple de nains est encore en vie, car la persévérance, le désir de vaincre et l'instinct de survie de ce peuple habite toujours leurs descendants.

#### Identifiant Nécessaire

Barbe

#### Bénéfice Racial

Santé : La constitution légendaire des nains réside dans leurs descendants, les viakis et leur pouvoir de récupération incroyable les rend immunisé à toutes formes de poisons et de toxines.

*Annonce : Résistance*

### **Xalkos**

Les Xalkos sont des hommes bêtes, lointains cousins des êtres frappés par la malédiction de la lycanthropie. Ils possèdent des caractéristiques animales, autant physiques que mentales, sans toutefois être de véritables lycanthropes puisqu'ils sont de façon permanente dans une forme hybride. Les xalkos sont de nature féroce et ils agissent souvent de façon instinctive.

Identifiant Nécessaire

Traits de l'animal choisi.

Bénéfice Racial

Sens Accrus : Les sens incomparables de l'odorat et de l'ouïe des xalkos les rend plus alerte à leur environnement et par le fait même les empêche d'être surpris. Ils sont donc immunisés aux talents *Égorgement* et *K.O.*

*Annonce : Résistance*

## Les Peuples

**Manoke**

Les manokes sont le peuple qui habite les forêts des terres du monde d'Acelya. Ils sont étroitement liés au monde des esprits puisque qu'ils croient que leurs ancêtres vivent à leurs côtés dans la mort, leur permettant ainsi d'être de plus en plus puissant à mesure que les générations de manokes avancent. Ils sont un peuple de guerriers et sont de redoutables combattants autant grâce à leur détermination que de leur adresse au combat.

Identifiant Nécessaire

Allure indienne avec des maquillages de guerre bleu sur le visage.

Bénéfice Racial

Lien Ancestral : Grâce à son étroite connexion avec le monde des esprits, le manoke sont immunisés aux attaques spéciales que possèdent les morts-vivants, tel que le touché paralysant de la ghoul, le regard de domination du vampire, le cri mortel de la banshee, etc. Ce bénéfice n'empêche toutefois pas les manokes d'être affecté par les attaques normales ou encore, par la magie des morts-vivants.

*Annonce : Résistance*

**Stygian**

Les stygiens habitent le royaume désertique de Stygia situé en plein cœur des terres du monde d'Acelya. Ils sont de façon générale un peuple de marchands, aimant voyager et accumuler des richesses. Parmi les peuples civilisés, les stygiens sont les seuls capables de traverser les brumes entre les royaumes sans l'accord d'un seigneur et ce, grâce à une concoction créée il y a longtemps par un grand alchimiste de leur peuple.

Identifiant Nécessaire

Allure arabe avec un turban.

Bénéfice Racial

Richesse : La façon unique des stygiens d'aimer l'or et de ne jamais vouloir s'en départir leur confère une incroyable détermination lorsqu'ils transportent leur butin. À chaque 2 pièces d'or que le stygien transporte, il bénéficie de 1 esquive utilisable à chaque combat.

**Vistani**

Les vistanis sont les gitans des terres du monde d'Acelya. Ils sont un peuple nomade et ne cessent de voyager à travers les divers royaumes. Par ce fait, les vistanis ont accumulés plus de rencontre avec les seigneurs des royaumes que tout autre peuple. Selon les légendes, les vistanis sont liés d'une façon inconnue avec le monde infernal, leur permettant d'invoquer, tout comme les démons, des vengeances.

#### Identifiant Nécessaire

Allure gitane avec au moins 2 foulards de couleurs différentes.

#### Bénéfice Racial

Vengeance : Lors de sa mort, le vistani peut maudire son meurtrier de façon permanente. Afin d'utiliser cette capacité, le vistani doit être dans son dernier cycle de vie, doit tomber dans le stade de coma et doit ensuite utiliser son dernier souffle de vie pour invoquer la malédiction de faiblesse ou d'absence. Par l'invocation de cette malédiction, le vistani termine son stade de coma, meurt définitivement et ne peut d'aucune façon être guérit ou ramené à la vie.

- *Faiblesse : Toutes les attaques physiques lancées contre la personne maudite seront considérées comme des coups critiques. Incantation : Je te maudis de Faiblesse.*
- *Absence : Vide instantanément les points d'essence de la victime et empêche, de façon permanente, le regain de ceux-ci. Incantation : Je te maudis d'Absence.*