



LES RACES

FICHE D'UNE RACE

Description physique

Contient une description générale de ce à quoi ressemblent physiquement les membres de la race. Cette description vise à donner le canevas de base pour cette race, ainsi qu'un brin de contexte pour les nouveaux joueurs. Contrairement au « décorum demandé », les détails mentionnés ne sont pas obligatoires, pour autant que le joueur ne dénature pas grossièrement ce portrait. **Il est à noter que Bélénos ne refuse jamais à un joueur d'incarner une race sur la base de ses dimensions corporelles.** Les grands nains sont permis et tous les elfes ne sont pas sveltes.

Psychologie

Contient les éléments de psychologie qui définissent un membre de la race et que le joueur doit intégrer, à un degré ou un autre, dans sa personnalité de jeu. Tel qu'expliqué dans le chapitre sur les bases du jeu, **il est obligatoire de ressembler au portrait dressé dans cette section.**

Origine

Contient les lieux d'origine des membres de la race en question en dehors de Bélénos. Les origines indiquées ne sont pas obligatoires, mais vous permettent de créer plus rapidement vos premiers personnages et d'en apprendre davantage en allant lire les descriptions détaillées sur le wiki d'Illimune.

Décorum demandé

Cette section décrit les éléments de costume qu'un joueur doit afficher pour pouvoir incarner un membre de la race en question. Certains éléments sont obligatoires, tandis que d'autres sont optionnels. Cependant, chaque personnage doit posséder un minimum de 5 de ces éléments (obligatoires et optionnels ensemble) pour pouvoir incarner la race en question.

À noter que les couleurs doivent être respectées (ex. : il n'y a pas d'Orcs blancs ou bruns à Bélénos).

À noter également que les joueurs dont la race requiert le port d'un masque doivent absolument le porter en public. Si le masque est retiré pour des questions de confort ou de sécurité (cela doit être exceptionnel), le personnage ne peut plus utiliser aucune de ses compétences.

Avantages et désavantages

Indique les compétences que les personnages de cette race reçoivent en bonus, ainsi que les règles particulières qui s'appliquent à eux.

Classes et religions permises

Fait la liste des classes et religions qui peuvent être jouées sans permission spéciale.

Un personnage peut déroger de celles-ci s'il possède une histoire particulière (plus étoffée que la moyenne) et que le joueur en fait la demande par courriel à « **Approbations@Terres-de-Belenos.com** ». Notez cependant que ces personnages peuvent avoir des malus déterminés au cas par cas par l'Organisation.



JOUER UN MONSTRE

Il existe d'autres créatures plus « monstrueuses » pouvant être jouées à l'occasion par les joueurs. Les trolls ou les minotaures en sont des exemples. Ce sont des personnages qui nécessitent d'abord un costume et une histoire bien étoffés, ainsi qu'une approbation spéciale de l'Organisation. Aussi, jouer un monstre vient automatiquement avec les conditions particulières suivantes :

- Une fiche de personnage fixe qui n'évolue pas avec l'XP. En échange, celle-ci sera adaptée au défi que la créature doit poser.
- Des objectifs clairs que la créature doit chercher à atteindre pendant son séjour à Francourt. Ne plus avoir d'objectif sur le terrain est l'une des deux raisons qui causent automatiquement le retrait du personnage.
- Les monstres sont des personnages d'animation qui se doivent de disparaître lorsque l'Organisation considère qu'ils ne créent plus suffisamment de jeu, même s'ils ont toujours des objectifs inachevés.

Le joueur qui accepte ces conditions et souhaite incarner une créature monstrueuse doit d'abord **soumettre l'histoire, les objectifs et les photos du costume de sa créature par courriel à « Approbations@Terres-de-Belenos.com »**. Si le responsable de l'approbation n'est pas d'accord avec certains détails, il amorcera une discussion avec le joueur pour venir corriger ceux-ci.

Finalement, certaines races n'existent tout simplement pas et ne seront jamais acceptées à Bélénos. Les dragons, les fées et les « demi-race » de toutes sortes sont les exemples les plus courants.

RACES MALÉFIQUES ET RACES DE L'ORDRE

Mis à part les Humains, qui peuvent choisir comme ils le souhaitent leur allégeance entre les différentes divinités d'Illimune, toutes les races jouables ont une nature profonde qui les force à s'aligner avec les forces de l'Ordre ou du chaos. Leur libre arbitre est tout simplement inexistant en cette matière et ils n'ont pas l'option ni de promouvoir ni de s'allier aux forces du camp adverse.

Cela doit toujours paraître dans le jeu du joueur qui incarne une race autre qu'Humain.

Les races suivantes sont considérées comme étant des « races de l'Ordre » et ne peuvent en aucun cas prier les forces du chaos ni volontairement les aider au détriment des forces de l'Ordre.

- Elfes
- Nains
- Chapardeurs
- Hommes-lézards

De la même manière, les races suivantes sont considérées comme étant des « races maléfiques » et ne peuvent en aucun cas prier des forces de l'Ordre ni les aider au détriment des forces du chaos.

- Orcs
- Gobelins
- Hommes-rats
- Amaï
- Gnolls



HUMAIN

Description physique : Il y a des Humains de toutes tailles et de toutes formes. Contrairement aux autres races, ils n'ont pas de traits distinctifs. Leur habillement varie grandement selon leur culture et nation respective.

Psychologie : L'attitude des Humains va d'un extrême à un autre. Ils peuvent être bons et sympathiques ou cruels et sanguinaires. Malgré cela, la majorité des Humains est relativement civilisée et bien intentionnée.

Origine : Les Humains peuplent pratiquement toutes les régions d'Illimune, les plus grandes nations étant toutes humaines.

Décorum demandé : Rien de particulier

Avantages : Aucun

Désavantages : Aucun

Classes permises : Toutes

Religions permises : Toutes. Il s'agit de la seule race qui n'est ni bonne ni maléfique de nature.

Demi-mort

Les demi-morts ne sont pas une race en soi, mais plutôt un statut « supplémentaire » (dépendant du point de vue de chacun) octroyé à certains mortels. Bien que toutes les races puissent devenir demi-morts avec un certain effort, les personnages humains peuvent débiter avec ce statut dès leur création.

Les demi-morts suivent a priori toutes les règles de leur race de base, incluant les obligations psychologiques et de décorum, ainsi que les avantages, désavantages, classes et religions permises. À celles-ci s'ajoutent ensuite les obligations, avantages et désavantages suivants :

Psychologie : Aucun point supplémentaire n'est requis.

Origine : Les demi-morts humains retracent en majorité leur origine aux agents du Tob Leben ou à leurs sympathisants. Ils proviennent donc généralement du Conclave impérial ou du Mor'khar.

Décorum demandé :

Apparence :

- Les demi-morts doivent ajouter à leur costume un masque ou un maquillage évident de mort-vivant qui couvre la moitié de leur visage. Cet ajout peut couvrir davantage le visage du joueur, mais doit tout de montrer que le personnage n'est pas un mort-vivant complet.

Avantages :

- **Guérison nécromantique** : Recevoir le sort *Zombie mineur* guérit le personnage de 3 PV, tandis que *Zombie majeur* le guérit de 8 PV.
- **Ignoré des morts-vivants mineurs** : Les zombies et autres morts-vivants sans intelligence ignorent le demi-mort, sauf s'ils reçoivent l'ordre d'attaquer spécifiquement le personnage ou si ci dernier les attaque.
- Immunité aux effets Zombification et Vampirique.

Désavantages :

- Le sort *Exorcisme* fait 2 points de dégâts magiques au personnage.

Table d'Expérience : Un demi-mort utilise toujours la table d'XP de sa race de base.



NAIN

Description : La principale caractéristique pour différencier un Nain d'un Humain est sa barbe. Qu'ils soient hommes ou femmes, les Nains possèdent tous une barbe bien soignée et d'une bonne longueur, parfois même tressée et mise en valeur par des bijoux. Les Nains sont naturellement larges d'épaules et ils portent fièrement un bon ventre.

Psychologie : Ils sont généralement très méfiants envers les autres races. Habitué à se débrouiller seuls dans leur mine et à la guerre, ils semblent généralement têtus et bourrus lorsqu'ils se retrouvent en présence d'inconnus. Avec les autres Nains et les quelques personnes qui réussissent à gagner leur confiance, les Nains sont foncièrement sympathiques et d'une grande loyauté.

Les Nains sont d'ailleurs des êtres pour qui l'honneur est primordial, la parole d'un Nain vaut plus que tout l'or du monde et ils ne supportent pas qu'on les insulte. Cependant, ils ont une faiblesse pour l'or et les bijoux, et même une certaine avarice quand vient le sujet des richesses.

Finalement, les Nains n'aiment pas l'eau. Ils détestent en boire, évitent d'y toucher et sont terrorisés par l'idée de traverser un cours d'eau. Ils ont horreur d'être sous la pluie et refusent systématiquement de participer à toute activité impliquant de manipuler de l'eau « pure ».

Origine : Les Nains sont originaires des Monts-Remparts.

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Porter visiblement une bedaine.
- **(Obligatoire)** Barbe de 15 cm ou plus pour les hommes.
- **(Obligatoire)** Pilosité faciale pour les femmes.
- Moustache soignée.
- Ceinture large (6 cm et plus).

Culture :

- Porte une barbe tressée et ornementée.
- Porte une grande quantité de fourrure naturelle, incluant les pattes ou la tête de la bête.
- Porte au moins 3 outils reliés à la forge, à la joaillerie ou à la sculpture.
- Porte un bock ou une corne à boire à sa ceinture.
- Possède un casque en cuir ou en métal.
- Les Nains de grande taille sont généralement complexés et compensent en portant des vêtements et des armures pour accentuer leur carrure.
- Un priant de Mak'Udar cherchera à incorporer une fine teinture d'argent ou d'or à une ou plusieurs de ses tresses pour signifier son dévouement et son respect des valeurs ancestrales.

Avantages :

- *Endurance* niveau 1
- Immunisé à l'effet *Assommer*
- *Connaissance des runes naines* (voir la compétence *Langages obscures*)

Désavantages :

- **Mauvais élève :** Il faut 15 minutes de plus pour donner un cours à un Nain, car il vous reprend tout le temps. Ce délai supplémentaire ne s'applique pas aux autres élèves.

Classes permises : Artisan, Adeptes, Clerc, Guerrier, Prêtre, Shaman, Voleur.

Religions permises : Golgoth, tous les dieux de l'ordre sauf Sylva, les Esprits.



ELFE

Description : Les Elfes semblent généralement plus délicats et raffinés que les Humains. Un certain aspect magique semble les entourer. Ils sont imberbes, même pour les plus vénérables, mais le trait qui les différencie évidemment des Humains est leurs oreilles pointues. Ils vivent également très longtemps, parfois jusqu'à un millénaire ou plus.

Limitations : Les personnages joueurs Elfes doivent avoir entre 50 ans et 300 ans. Jouer un « Immortel » (la noblesse elfique qui a vécu des siècles) requiert une approbation spéciale.

Psychologie : Les Elfes sont très patients. Leur façon d'agir peut sembler assez abstraite aux yeux d'un non-Elfe, mais ils sont clairement axés vers le bien et l'ordre, s'opposant toujours fortement aux suivants des dieux de Chaos et aux nécromanciens.

Il existe 3 types d'Elfes : les Elfes communs, les Elfes nobles, et les clans d'Elfes sauvages.

Les Elfes communs sont les plus adaptés à la vie auprès des autres races. Ils sont moins conservateurs, plus curieux et plus sociables que les autres Elfes. Ce sont ceux que l'on retrouve le plus souvent près des Humains, car la fragile existence de ceux-ci les fascine.

Les Elfes sauvages sont plus renfermés sur leurs traditions et leur clan. Ils n'aiment pas les foules, quittent rarement la forêt, apprécient grandement l'harmonie et les leçons de sagesse que celle-ci offre, et accorde une grande valeur aux qualités qui font d'eux les maîtres de celle-ci : être silencieux, rapides, mortels et presque invisibles à leurs ennemis.

Les Elfes nobles, ou « Immortels », sont les plus rares et se caractérisent par un esprit avisé et une intense volonté de persévérance dans le temps et l'histoire. Gardiens du savoir et de la sagesse des Elfes, ils méprisent souvent les autres races et s'aventurent rarement hors de leur domaine.

Origine : Le Royaume de Naithan (communs), La Forêt noire (sauvage) et la Cour Elfique (nobles).

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Oreilles pointues
- **(Obligatoire)** Absence de pilosité faciale
- Perruque ou cheveux coiffés de plus de 20 cm
- Coiffure soignée découvrant ses oreilles

Culture :

- Porte un habit richement décoré et bien travaillé, pouvant dissimuler les courbes.
- Porte un diadème ou une coiffe délicate
- Porte le symbole de sa religion en médaillon, bague ou gravé sur une pièce d'équipement
- Porte le symbole de sa maison bien en évidence sur une pièce de vêtement
- Porte au moins 3 éléments de la forêt dans son costume (Elfes sauvages)
- Porte des éléments naturels à son costume, comme cuir ou os (Elfes sauvages)

Avantages :

- *Résistance aux sorts de charme* niveau 1.
- *Connaissance du langage elfique* (voir la compétence *Langages obscures*)
- *Droit aux armes de tir*

Désavantages :

- Un point de vie en moins à la création du personnage.
- Interdiction de porter plus de 10 points d'armure physique.

Classes permises : Artisan, Adepte, Barde, Clerc, Guerrier, Mage, Prêtre, Shaman, Voleur.

Religions permises : Golgoth, tous les dieux de l'ordre sauf Mak'Udar, les Esprits.



CHAPARDEUR

Description : Les Charpardeurs sont une race créée par la mère des Sibylles dont la physiologie s'approche beaucoup de celle des Humains. Ils sont de toutes les grandeurs et de toutes les grosseurs, mais le trait qui les différencie est leur chevelure flamboyante. En effet, les Charpardeurs sont facilement identifiables par leurs cheveux roux auxquels ils attribuent beaucoup d'importance.

Psychologie : Bien qu'ils soient joviaux et courageux, les Charpardeurs sont considérés comme étant peu honnêtes, car ils n'ont pas la notion de « propriété ». Insouciants de nature, ils prennent le bien des autres parce qu'ils ont de la difficulté à évaluer la nécessité de l'argent et la valeur du travail honnête. Ce sont des êtres intelligents, mais qui manquent gravement d'intérêt pour les activités académiques ou politiques. C'est d'ailleurs ce manque d'intérêt envers l'opinion et la culture des autres qui accentue leurs préjugés devant les Charpardeurs et leur façon d'agir.

Origine : Plusieurs Charpardeurs sont des nomades. Cela dit, la majorité des Charpardeurs proviennent de Blivek. On en retrouve également un bon nombre en Confédération urdienne.

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Cheveux roux naturels ou teints, allant de jaune-orangé jusqu'à rouge
- **(Obligatoire)** Vêtements flamboyants, aux couleurs vives, avec un style gitan ou nomade
- Porte au moins 5 accessoires en tissus (foulard, bandeau, etc.) de couleurs différentes
- Porte au moins 4 bijoux différents

Culture :

- Porte au moins 4 bourses différentes
- Possède un symbole des Sibylles de grande taille.
- Ne porte pas d'armure d'aucune sorte.
- Porter au moins 3 objets qui font du bruit lorsque le Charpardeur marche.
- Porte au moins 4 objets hétéroclites accrochés à ses vêtements (cuillère, jouet, etc.)

Avantages :

- *Vol à la tire* niveau 1
- **Détestable, mais insignifiant** : 3 fois par GN, un Charpardeur peut faire l'effet *Pitié* de manière innée, sans incantation. L'effet dure 30 minutes.

Désavantages :

- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- Interdiction de porter plus de 10 points d'armure physique.
- **Esprit impétueux** : Ne peuvent pas utiliser de magie arcanique, incluant les parchemins et les charges d'un objet magique arcanique. Les effets passifs fonctionnent.

Classes permises : Artisan, Guerrier, Voleur, Barde, Clerc, Prêtre.

Religions permises : Les Sibylles.



HOMME-LÉZARD

Description : Les Hommes-lézards sont, comme leur nom l'indique, des humanoïdes qui ressemblent à de gros lézards bipèdes. Plus proches de la salamandre que du « dragon », ils ne possèdent ni crête ni griffes, mais peuvent parfois exhiber de petites cornes (pas plus de 5 cm). Leurs écailles sont d'une seule couleur unie – qui peut aller du noir au blanc, en passant par le rouge, le bleu ou le vert – pour l'entièreté de leur corps.

Psychologie : Il n'y a pas de lâche ni de faible chez les Hommes-lézards adultes. Leur enfance dans les marais est passée en constante compétition avec leurs frères et sœurs et seuls les enfants qui réussissent à vaincre, voire dévorer, un bon nombre de ceux-ci survivent pour voir l'aube de leurs 8 ans d'âge. C'est ce qui explique qu'un Homme-lézard prétend si souvent être « le plus fort » à qui veut l'entendre. C'est également cette période de leur vie qui forge leur méfiance.

Les Hommes-lézards sont des créatures très impulsives et survivalistes. Ils ne sont pas friands de tenir sagement la ligne de front, préfèrent tirailler l'ennemi et ont rarement la patience d'attendre de longues heures qu'un bon plan bien fait soit élaboré avant de se lancer vers le danger. Aux yeux des lézards, c'est cette mentalité agressive et sans hésitation qui leur vaut leur supériorité et qui fait en sorte qu'ils affichent toujours cette constante attitude de vainqueur ou de fier-à-bras.

Finalement, les Hommes-lézards sont des créatures qui aiment les milieux humides et qui craignent grandement le feu. Ils ne s'aventureront pas près d'un feu de camp ou d'une forge que si leur vie en dépend et ne pourchasseront une proie qui se réfugie près d'un bon feu que s'il s'agit d'un ennemi juré. Cette peur est telle que les Hommes-lézards croient que la forge des métaux est réservée aux dieux et à leurs prêtres.

Origine : Marais de Katabuy et quelques-uns des Marais de feu.

Décorum demandé :

Important : Cette race requiert un costume plus étoffé que la moyenne.

Apparence :

- **(Obligatoire)** Porter un costume de lézard couvrant l'entièreté du corps des pieds jusqu'au cou et jusqu'aux poignets.
- **(Obligatoire)** Porter un masque de lézard
- **(Obligatoire)** Avoir une queue de lézard
- **(Obligatoire)** Maquiller le cou, les poignets et toute partie du corps non couverte par le costume de la même couleur que le costume.

Culture :

- Connaît le langage « Cuetzpalin » et sais s'en servir en jeu (disponible sur le wiki).
- Porte au moins 3 outils de chasseur/trappeur excluant ses armes, la chasse étant au cœur des mœurs de ce peuple.
- Porte au moins 3 morceaux de costume d'inspiration tribal / Aztèque.

Avantages :

- *Droit aux lances*
- *Spécialisation martiale - Lances*

Désavantages :

- Ne peuvent porter plus de 10 points d'armure physique.
- **Esprit impétueux :** Ne peuvent pas utiliser de magie arcanique, incluant les parchemins et les charges d'un objet magique arcanique. Les effets passifs fonctionnent.

Classes permises : Artisan, Clerc, Guerrier, Prêtre, Shaman.

Races permises : Ayka, Gaea, Mak'Udar ou les Esprits.



ORC

Description : De grandes et grosses créatures au teint verdâtre, les Orcs forment un peuple primitif, vêtus de haillons, de peaux, d'os, et de pièces trouvées sur leurs pauvres victimes. Il n'est pas rare de les voir recouverts de sang et de saleté, ou encore de peintures de guerre. Les Orcs se déclinent en trois sous-races que l'on reconnaît par la couleur de leur peau : verte, verte-brune et verte-noire. À noter qu'il n'existe aucune autre couleur d'Orc en Illimune.

Psychologie : Les Orcs sont avant tout un peuple guerrier et sanguinaire. Des gens croient, à tort, que ce ne sont que des brutes idiots, or ils ne sont pas plus stupides que la moyenne des Humains. Les Orcs peuvent être étonnamment rusés et stratégiques dans l'art de la guerre.

Leur civilisation est basée sur la domination et la violence, et tient en haute estime ses grands combattants. La corruption est présente dans toutes les sphères de leur société et les affrontements entre hordes d'Orcs sont fréquents. De multiples tentatives de meurtre marquent la vie des chefs de chacune de ces hordes. Leur économie est fondée sur le pillage et l'esclavagisme, et ils voient d'un mauvais œil l'utilisation de la magie, même si les plus intelligents d'entre eux se tournent parfois vers la nécromancie ou le shamanisme.

Origine : Terra Gazaar d'abord, puis les Montagnes noires ou les Marais de Katabuy.

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Porter un masque d'Orc, typiquement avec un nez plat, une arcade sourcilière, une mâchoire prononcée, ainsi que de petites oreilles pointues.
- **(Obligatoire)** Maquillage vert, vert-brun ou vert-noir appliqué sur toute la peau visible
- Porte des crocs remontants de la mâchoire inférieure
- Possède des cicatrices ou des blessures de guerre évidentes (dent cassée, œil manquant, etc.)

Culture :

- Porte au moins 5 morceaux d'ennemis vaincus au combat (doigts, oreilles, os, etc.)
- Porte au moins 3 morceaux de fourrure, la chasse étant leur source d'alimentation principale
- Peut porter (avec leurs fourreaux) au moins 3 armes longues ou à deux mains
- Porte une armure ou un costume rapiécé
- Porte des peintures de guerre ou tatouages; ceux-ci représentent souvent l'appartenance à son clan ou sa religion, et sa position sociale

Avantages :

- 1 Point de vie supplémentaire à la création du personnage
- *Détruit bouclier*
- *Droit à une arme supplémentaire*

Désavantages :

- **Métabolisme agressif** : Les Orcs ne peuvent recevoir aucun effet bénéfique des produits de l'Alchimie.
- **Mauvais élève** : Il faut 15 minutes de plus pour donner un cours à un Orc, car il n'apprend pas rapidement les compétences des autres. Ce délai supplémentaire ne s'applique pas aux autres élèves.

Classes permises : Artisan, Acolyte, Adepté, Cultiste, Guerrier, Shaman.

Religions permises : Chaos, tous les dieux de Chaos, les Esprits.



GOBELIN

Description : Les Gobelins se remarquent facilement par leur peau verte, leur long nez, leurs oreilles difformes et leurs dents bien acérées. Bien que la majorité de ces créatures ait le teint vert, il est commun de voir différentes variations cutanées selon la portée de la femelle qui les a engendrés. Ces teints varient d'un vert jauni à un vert très noirci, en passant par des couleurs rappelant le brun.

Psychologie : L'attitude des Gobelins évolue avec l'âge. Durant leur enfance, ils ont des tendances bouffonnes et ridicules, mais déjà ils se caractérisent par leur ingéniosité et leur cruauté. Leur nature leur permet d'apprendre à lire, écrire et compter par eux-mêmes, sans source d'éducation. Une fois à l'âge adulte, ils deviennent des créatures malsaines et vicieuses qui développent un talent inné pour la destruction, voire l'autodestruction.

Origine : Terra Gazaar ou plus rarement les Steppes Désolées.

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Porter un masque avec un nez et des oreilles pointues
- **(Obligatoire)** Maquillage vert, vert-jaune, vert-brun ou vert-noir sur toute la peau visible
- Longue capuche pointue. Ce vêtement est prisé par la grande majorité des Gobelins
- Porte une armure ou un costume rapiécé
- Un Gobelin a une courte vie bien remplie et porte fièrement des piercings, cicatrices ou tatouages accumulés avec les années.

Culture :

- Porte au moins 5 éléments hétéroclites à sa ceinture
- Porte au moins 5 morceaux d'ennemis vaincus (doigts, oreilles, os, etc.)
- Porte au moins 3 outils reliés à un métier comme l'alchimie, la forge ou la machinerie
- Intègre à son costume des pièces d'équipement qui lui ajoute une utilité pratique (porte drapeau, atelier portatif, etc.)

Avantages :

- *Sabotage*
- *Vol à la tire* niveau 1

Désavantages :

- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- **Esprit fragile :** Ne peuvent pas s'immuniser contre les sorts de Charme. *Volonté de fer*, *Potion de non-sentiment* et toutes les protections contre la magie ne sont d'aucune utilité contre ces sorts.

Classes permises : Acolyte, Artisan, Cultiste, Guerrier, Mage, Shaman, Voleur.

Religions permises : Chaos, tous les dieux de Chaos, les Esprits.



AMAÏ

Description : Physiquement semblables aux Elfes, ils ont des oreilles pointues, mais ont une peau sombre, des cheveux sont d'un blanc immaculé et des yeux de couleur jaune, rouge, mauve ou violet. La grande majorité d'entre eux prient Amaï'ra et voient son culte comme étant réservé aux leurs. Ils sont généralement vêtus de couleurs sombres. L'élégance de leur aspect physique est très importante, surtout chez les femmes.

Psychologie : Les Amaï sont intelligents, raffinés, cruels et sadiques. La prédominance des femmes est généralisée dans leur culture, qui prône aussi la suprématie de leur race et l'esclavage pour les autres. Ils ont une attirance certaine pour la magie et le pouvoir, et entretiennent une haine profonde envers les Hommes-rats depuis des millénaires.

Origine : Montagnes Noires et Royaumes souterrains.

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Peau grise, grise foncée ou grise bleue.
- **(Obligatoire)** Cheveux blancs visibles
- **(Obligatoire)** Oreilles pointues
- **(Obligatoire)** Absence de pilosité faciale
- Cheveux blancs de 20 centimètres et plus
- Verres de contact sans motif (pas de spirales ou de yeux d'animaux) jaunes, rouges ou mauves.
- Bijoux portés sur les oreilles et à la ceinture
- Présence de broderie ou de dentelle dans le costume

Culture :

- Affiche son appartenance à une Maison, une famille, ou un ordre supérieur par les couleurs de son costume, ou par une pièce de tissus portée à la ceinture ou en foulard.
- Affiche son appartenance à un groupe (famille, clan, etc.) par un symbole, soit tatoué (indiquant l'asservissement), dessiné sur le costume, une pièce d'équipement visible, ou incorporée à un bijou mis en évidence.

Avantages :

- *Attaque sournoise*
- *Résistance aux sorts de charme* niveau 1
- Langue Amaï

Désavantages :

- Un point de vie en moins à la création du personnage.
- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- Interdiction de porter plus de 10 points d'armure physique.

Classes permises : Acolyte, Adepté, Artisan, Cultiste, Guerrier, Mage, Voleur.

Religions permises : Chaos, tous les dieux de Chaos sauf Ottor-Kom.



HOMME-RAT

Description : Les Hommes-rats sont une des rares races anthropomorphiques : une forme humanoïde avec l'apparence d'un rat, incluant la longue queue, le museau et le poil. Ils sont généralement plus petits que les Humains, mais il arrive parfois de voir de très grands Hommes-rats. Vêtus sommairement, ils portent de nombreux vêtements en lambeaux et leurs armes et outils sont souvent mal entretenus.

Psychologie : Le peuple des Hommes-rats est difficile à définir, puisque le seul trait commun chez eux est qu'ils sont imprévisibles. Généralement fourbes et peu téméraires, certains sont plutôt carrément suicidaires. Cette diversité de traits provient surtout du fait qu'ils sont si nombreux, car ils atteignent l'âge adulte en seulement 4 ans. Cependant, rares sont ceux qui quittent le nid pour partir à l'aventure. Ce seront souvent des éclaireurs ou des ambassadeurs désignés par leur clan, une poignée d'exilés, ou encore des esclaves capturés par des Orcs ou des Amaï.

Les Amaï sont d'ailleurs les ennemis jurés des Hommes-rats. Les deux races s'affrontent depuis des millénaires : un nombre incalculable de générations pour les Hommes-rats.

Enfin, les Hommes-rats sont étonnamment hiérarchisés pour des créatures aussi désordonnées. Leurs clans familiaux s'organisent autour d'un mâle ou d'une femelle dominante, et lorsqu'un nouveau chef veut s'imposer, cela peut alors causer des conflits et des séparations de clans.

Origine : Sud des Montagnes Noires, ainsi que dans toutes les régions abandonnées des autres races.

Décorum demandé :

Apparence :

- **(Obligatoire)** Longue queue de rat
- **(Obligatoire)** Masque avec museau poilu et maquillage qui cache la peau du visage
- Fourrure qui cache le reste du corps, surtout les mains, les avant-bras, les pieds et les mollets

Culture :

- Tout chez un Homme-rat se raconte par son apparence. Il porte un nombre de morceaux de vêtement équivalent à son âge et chacun racontera l'histoire de cette année, comprenant autant de trous que ses combats perdus et autant de rapiècement que ceux qu'il aura gagnés.
- Peint son pelage avec une couleur et des motifs représentant l'appartenance à son clan et sa position sociale dans celui-ci.
- Porte des anneaux dans les oreilles pour démontrer son niveau de richesse.
- Porte des décorations sur sa queue ayant une signification personnelle (métier, religion, etc.).
- Possède des armes et des accessoires tellement usés qu'ils semblent prêts à se briser.

Avantages :

- *Ambidextrie* niveau 1
- *Résistance aux poisons* niveau 1
- *Smoke*

Désavantages :

- Interdiction d'utiliser un Grand bouclier.
- **Esprit chaotique :** Ne peut acheter plus d'une fois chaque compétence à achats multiples à l'exception de *Sort clérical* et *Recette*.

Classes permises : Acolyte, Artisan, Cultiste, Guerrier, Shaman, Voleur.

Religions permises : Chaos, tous les dieux de Chaos sauf Amaï'ra, les Esprits.



GNOLL

Description : Les Gnolls sont de larges créatures bossues, assez massives, dont la tête rappelle celle d'une hyène enragée. Ils ont une fourrure épaisse, des pattes fortes faites pour la course et une grosse tête intimidante. Leur fourrure peut prendre n'importe quelle couleur terne, être noire ou présenter un mélange. Il n'existe cependant pas de gnolls blancs.

Psychologie : Les gnolls sont des êtres à la fois hautement superstitieux et fiers. Ils n'abandonnent jamais une proie et, une fois en chasse, la poursuivront celle-ci aussi longtemps que nécessaire. La seule issue pour la victime est souvent de réussir à s'enfermer hors d'atteinte ou de trouver des alliés suffisamment nombreux. Une autre caractéristique évidente des gnolls est qu'ils détestent la magie. Ils la craignent plus que tout et souhaitent chaque jour qu'elle disparaisse de l'existence entière. Vous ne verrez jamais un gnoll avec un objet qu'il soupçonne d'avoir des propriétés surnaturelles. Les quelques individus qui trouvent le courage de devenir shaman ou, plus rarement encore, acolyte possèdent une influence énorme sur leur clan et craignent tout de même les forces qu'ils contrôlent.

Origine : Confédération urdienne. Les cultistes viennent spécifiquement du nord de celle-ci.

Décorum demandé :

Important : Cette race requiert un costume plus étoffé que la moyenne.

Apparence :

- **(Obligatoire)** Porter un masque de gnoll (hyène)
- **(Obligatoire)** Avoir une bosse claire dans le dos. Avoir clairement l'air bossu.
- **(Obligatoire)** Avoir des pattes griffues (1 à 3 cm ; n'est pas une arme)
- **(Obligatoire)** Couvrir au moins la moitié du corps de fourrure
- Le masque permet de parler clairement et manger sans être retiré.

Culture :

- Porte au moins 3 talismans protecteurs contre la magie.
- Porte un costume d'apparence sale
- Porte au moins 3 trophées (morceaux de corps).

Avantages :

- *Endurance* niveau 1
- **Charognard inné** : Suit la même définition que la compétence spéciale *Charognard*, mais ne compte pas comme une compétence spéciale.

Désavantages :

- **Superstitieux** : Ne peuvent pas utiliser de magie arcanique, incluant les parchemins et objets magiques, **même ceux dont l'effet est passif**.

Classes permises : Acolyte, Artisan, Guerrier, Shaman, Voleur.

Religions permises : Chaos, tous les dieux de Chaos sauf Noctave et Amaï'ra, les Esprits.



EXEMPLES DE RACES PARTICULIÈRES

Les races suivantes sont des exemples de races spéciales qui ont déjà été jouées à Bélénos, mais qui requièrent une approbation et un costume particulier.

TROLL

Les Trolls sont considérés comme étant une « race monstrueuse » à Bélénos. Ils requièrent entre autres un costume qui donne au joueur l'apparence de mesurer au moins 150 cm (7 pieds), faut de mesurer naturellement cette hauteur. Il est également essentiel qu'un troll ne ressemble pas à un Orc ou un Gobelin. Leur visage doit donc arborer à la fois de longues oreilles et un gros nez, qui ne doit pas être aplati comme celui des Orcs. Il n'y a au final que deux couleurs de trolls connus dans l'Illimune occidentale : brun et vert.

En tant que race monstrueuse, les trolls ne possèdent pas de table d'expérience qui leur est propre. Ils possèdent plutôt une fiche de départ fixe, plus forte que celle d'un personnage moyen, et peuvent ensuite évoluer uniquement en accomplissant les objectifs pour lesquels ils ont été permis sur le jeu. Il s'agit donc d'une race d'animation, qu'un joueur peut incarner uniquement s'il le fait dans l'esprit d'apporter du jeu aux autres joueurs, tant alliés qu'ennemis.

NAIN DU CHAOS

Tout comme dans plusieurs autres univers fantastiques, les Nains du chaos sont des Nains qui ont été corrompus : mentalement déformés pour vouloir suivre les divinités de Chaos plutôt que celles de l'Ordre. Contrairement à ces autres mondes fantastiques cependant, les Nains du chaos ne sont pas de fiers guerriers, indépendants et forts, qui ne souhaitent de la gloire des combats sanglants menés contre les races de la surface. Dans le monde de Bélénos, ceux-ci ont une histoire beaucoup plus triste : il s'agit d'un clan entier de Nains ayant jadis été fait prisonnier par les Elfes noirs et dont les membres furent complètement brisés jusqu'à devenir les marionnettes des anciens démons. Bien qu'ils ne soient physiquement pas moins endurants que leurs cousins de l'Ordre, les Nains du chaos sont plutôt serviles et apprécient passer du temps à se plaindre et à boire. S'ils travaillent aussi fort que les suivants de Mak'Udar, c'est pourtant sans passion, et s'ils suivent Chaos, c'est dans une impression de fatalité difficile à égaler.

En termes de règles, les Nains du chaos suivent toutes les règles des Nains à l'exception des religions permises. Ils utilisent la même table d'expérience et possèdent les mêmes pouvoirs de départ. Ils peuvent prier toutes les divinités de Chaos à l'exception d'Amā'ra et leurs éléments de décorum remplacent simplement les éléments rappelant la richesse par des éléments rappelant la servitude.