

LORE APPROFONDI

NIKKA - ÉPISODE 2 : SÉDITION

Table des matières

| | |
|-----------------------------------|----|
| INTRODUCTION..... | 2 |
| HISTOIRE DES RACES JOUABLES..... | 3 |
| 1. LES HUMAINS..... | 3 |
| 2. LES ANGES..... | 3 |
| 3. LES DRYADES..... | 4 |
| 4. LES ELFES..... | 5 |
| 5. LES ESPRITS..... | 5 |
| 6. LES GOBELINS..... | 6 |
| 7. LES GORGONES..... | 7 |
| 8. LES VEDALKENS..... | 8 |
| CULTURE DES GUILDES JOUABLES..... | 9 |
| 1. LES CRAKD'OS..... | 9 |
| 2. LA CHAMBRE DORÉMIR..... | 9 |
| 3. LE CONCLAVE FELESNYA..... | 10 |
| 4. GROOL !..... | 10 |
| 5. L'HUMUS..... | 11 |
| 6. LE SENAT LOIZORIUS..... | 12 |
| 7. L'ÉGLISE MORZHOV..... | 12 |
| 8. L'ORDRE ROUGE..... | 13 |
| 9. LES MISMIC..... | 13 |
| 10. LES ZIZZET..... | 14 |
| Tableau Récapitulatif..... | 15 |

Un évènement organisé par Le Châtelain – GN

Lore (définition) : Représente l'ensemble de l'histoire et des informations liées à un univers.

INTRODUCTION

Sur Nikka, il est possible de jouer différentes races de créatures et d'intégrer une des dix différentes guildes. Chacune de ces races et de ces guildes a une histoire et une culture qui lui est propre, rendant le monde de Nikka à la fois vaste et complexe.

Lors de la création de votre personnage, vous pouvez vous aider de ce document afin de vous établir une fiche personnage complète et personnalisée à votre image. Par exemple, en vous basant sur les descriptions ci-dessous, vous pouvez aussi bien créer un Gorgone venant de la guildes de l'Humus, race présente dans cette guildes ; tout comme vous pouvez sortir des sentiers battus en créant un Ange présent chez les Crakd'O's. De base, cette race de créature n'est pas présente dans cette guildes. Mais à l'aide de ce document, vous pouvez personnaliser votre personnage et justifier la raison pour laquelle un Ange aurait intégré une guildes qui de base, est très éloignée de ses mœurs.

Le choix est votre, mais la cohérence avant tout est votre alliée pour une immersion réussie !

Bonne lecture à toi !

HISTOIRE DES RACES JOUABLES

1. LES HUMAINS

Présents dans chaque guilde de Nikka.

Physique typique :

Les humains sont les plus variés physiquement parmi les races. On en trouve de toutes les tailles, corpulences, couleurs de peau, de cheveux et d'yeux. Cette diversité est leur plus grande richesse.

Tenues vestimentaires :

Le style des humains varie selon leur origine, leur statut social et leur vocation. On croise des paysans en tuniques simples et terres battues, des érudits en robes austères, des aventuriers en cuir renforcé, et des nobles en vêtements richement décorés. Leur habillement reflète souvent leur fonction ou leur ambition.

Culture & intérêt de jeu :

Les humains ont une capacité d'adaptation hors norme. Opportunistes, inventifs, ils sont capables d'exceller dans tous les domaines : commerce, politique, guerre, foi ou recherche. Ils sont aussi les plus enclins à former des alliances ou à trahir pour survivre. Jouer un humain, c'est jouer une page blanche prête à être écrite. Leur ambition est souvent sans limite, et ils compensent leur absence de pouvoirs innés par une incroyable détermination. Versatiles, leur adaptabilité leur a permis avec le temps de se retrouver dans l'ensemble des guildes de Nikka.

À jouer si :

Tu veux incarner un stratège, un parleur, un meneur, ou simplement un personnage construit uniquement sur ses choix et non sur ses capacités raciales.

2. LES ANGES

Présents chez : l'Ordre Rouge, l'Église Morzhov et le Sénat Loizorius.

Physique typique :

Les anges possèdent une apparence humanoïde magnifiée : traits parfaits, port altier, regard perçant. Leur particularité la plus visible reste bien sûr leurs ailes, généralement blanches, parfois légèrement irisées ou dorées. Ils émanent souvent une aura

lumineuse ou sereine, comme s'ils étaient baignés d'une lueur sacrée.

Tenues vestimentaires :

Leurs vêtements sont souvent d'un blanc éclatant ou d'un or noble, composés de tissus fluides, capes élégantes, armures cérémonielles ou plastrons décorés de symboles célestes. Même en tenue martiale, ils conservent une certaine noblesse dans leur allure.

Culture & intérêt de jeu :

Êtres nés pour veiller, juger ou protéger, les anges vivent avec un sens profond du devoir. Certains obéissent à des codes stricts, d'autres remettent en question leur rôle divin. Jouer un ange, c'est endosser un fardeau : celui d'incarner une autorité morale ou militaire, et parfois de lutter contre ses propres idéaux. Leur vision du monde peut être dogmatique, ou au contraire troublée par l'imperfection de ceux qu'ils observent.

À jouer si :

Tu veux incarner un personnage majestueux, idéaliste ou tourmenté, et t'interroger sur la justice, la foi, ou le pouvoir de juger les autres.

3. LES DRYADES

Présents chez : le Conclave Félesnya, l'Humus et les Mismic.

Physique typique :

Les dryades sont des humanoïdes végétaux, dont la peau peut avoir des teintes vertes, brunes, voire écorcées. Leurs cheveux rappellent souvent des feuillages, des lianes ou des pétales. Certaines portent des cornes en bois ou des motifs naturels incrustés dans la peau.

Tenues vestimentaires :

Leurs habits sont souvent faits de matières organiques : fibres végétales, feuilles tissées, mousses séchées, écorces fines. Leur apparence épouse la nature, avec élégance sauvage ou rusticité bienveillante. Leurs couleurs sont avant tout celles de la nature, avec comme pièce maîtresse le vert et le marron.

Culture & intérêt de jeu :

Les dryades vivent en profonde symbiose avec la nature. Leur culture est fondée sur l'équilibre, la préservation, mais aussi la défense farouche du vivant. Elles sont les gardiennes silencieuses des forêts et des cycles de la vie. Jouer une dryade, c'est incarner l'harmonie mais aussi la force implacable de la nature quand elle est menacée.

À jouer si :

Tu veux jouer un personnage à la fois paisible et puissant, proche du mystique, avec une sensibilité écologique et un lien fort aux éléments.

4. LES ELFES

Présents chez : le Conclave Félesnya, les Mismic et GROOL !

Apparence physique typique :

Les elfes sont immédiatement reconnaissables à leur grande élégance naturelle. Leurs traits sont fins, leurs oreilles allongées et pointues, leurs mouvements gracieux et calculés. Leurs yeux semblent refléter une mémoire ancestrale. Leur chevelure, longue et bien entretenue, peut varier du blond argenté au noir profond, parfois ornée de reflets naturels (feuilles d'automne, écorce, fleurs). Leur longévité, parfois pluri-centenaire, se trahit dans leurs manières mesurées et leur regard distant.

Tenues vestimentaires :

Les elfes arborent des vêtements aux lignes fluides et à la finition impeccable. Ils privilégient les tuniques brodées, les capes aux ourlets ouvragés, les colliers et diadèmes discrets mais raffinés. Les teintes sont souvent naturelles ou iridescentes : vert émeraude, bleu nuit, beige doré, gris brume. Ils choisissent des tissus souples, de grande qualité, conçus pour se fondre dans les environnements forestiers ou lumineux. Même en armure, un elfe reste élégant — les pièces sont légères, ciselées, silencieuses.

Culture & intérêt de jeu :

Peuple ancien, empreint de fierté, les elfes entretiennent une mémoire collective immense, transmise par la parole, la musique et l'art. Ils valorisent la discipline, la maîtrise de soi, la contemplation et l'excellence. Certains vivent en communautés isolées dans les bois ou sur des terres enchantées, d'autres se mêlent au monde mais avec la retenue des observateurs plus que des acteurs. Jouer un elfe, c'est souvent incarner la noblesse de l'ancien monde, l'équilibre entre perfection et distance, et parfois la souffrance d'un peuple figé dans son passé ou confronté à un monde trop bruyant et rapide.

À jouer si :

Tu veux incarner un être raffiné, calme et ancien, maître dans l'art et la stratégie, souvent guidé par l'honneur, le savoir et la transmission.

5. LES ESPRITS

Présents chez : les Crakd'Os, la Chambre Dorémir, le Sénat Loizorius et l'Église Morzhov.

Apparence physique typique :

Les esprits ne sont pas des vivants. Ils apparaissent sous forme semi-corporelle : translucides, brumeux, parfois flottants. Certains conservent une silhouette vivante marquée par les stigmates de leur mort ou de leur souvenir (vêtements d'époque, blessures apparentes, objets liés). D'autres semblent nés du plan spirituel lui-même, dénués de visage, arborant des reflets bleutés, argentés ou violets. Leur voix peut être lointaine, comme portée par le vent, ou au contraire résonner étrangement.

Tenues vestimentaires :

Les esprits portent souvent les traces d'une autre époque : capes rapiécées d'un siècle passé, robes de cérémonie fanées, habits mortuaires ou armures antiques. Les tissus semblent flotter autour d'eux, comme animés d'une vie propre. Ils ornent parfois leur corps d'objets fétiches (chaînes, clés, masques) qui symbolisent leur attachement à un souvenir ou à une cause inachevée.

Culture & intérêt de jeu :

Les esprits sont à la fois détachés du monde matériel et profondément liés à un événement, un lieu ou une émotion. Certains ne se rappellent plus leur vie, d'autres la revivent en boucle. Beaucoup sont tenus par des serments, des regrets, ou des devoirs inachevés. Jouer un esprit permet d'explorer un personnage mystique, souvent mélancolique ou dérangent, capable d'apparaître là où on ne l'attend pas, de connaître ce que les vivants ont oublié. Ils vivent en marge, à la frontière de l'existence, et leurs interactions sont toujours empreintes d'étrangeté.

À jouer si :

Tu veux incarner un personnage énigmatique, porteur de secrets, relié à la mort, au passé ou à des forces invisibles.

6. LES GOBELINS

Présents chez : les Crakd'Os, l'Ordre Rouge, les Zizzet et GROOL !

Apparence physique typique :

Petits, nerveux, aux grandes oreilles pointues et aux yeux luisants, les gobelins ont des visages très expressifs, parfois difformes, souvent cabossés par la vie. Leur peau va du vert mousse au brun sale, avec des marques de suie, d'huile ou de morsure. Leurs doigts sont longs et agiles, faits pour bricoler, voler ou gribouiller des plans improbables. Leur énergie physique est inépuisable, et leurs gestes semblent toujours animés d'un plan en cours... ou d'un désastre imminent.

Tenues vestimentaires :

Bricolées, rapiécées, exubérantes : les tenues gobelines sont un mélange entre inventivité et catastrophe textile. Ils portent souvent des poches remplies d'objets étranges, des lunettes à triple foyer, des ceintures à fioles, des gants dépareillés. Leurs vêtements racontent leur vie : traces de poudre, tâches d'acide, bouts de ficelles "essentiels".

Culture & intérêt de jeu :

Les gobelins vivent dans le chaos, et ils en font une force. Inventeurs fous, commerçants criards, saboteurs de génie ou artistes incompris, ils compensent leur faible force physique par une imagination débordante, une imprévisibilité notoire et un sens du

groupe fraternel (sauf quand il s'agit de trahir pour rire). Ils survivent grâce à leur audace, leur débrouillardise et l'improvisation. Jouer un goblin, c'est incarner le grain de sable hilarant et explosif dans les engrenages du monde.

À jouer si :

Tu veux un personnage dynamique, drôle, imprévisible, et capable de résoudre (ou créer) des problèmes là où personne n'oserait chercher.

7. LES GORGONES

Présents chez : les Crakd'Os, l'Humus et GROOL !

Apparence physique typique :

Les gorgones sont des êtres puissants et imposants, à l'aura inquiétante. Leur peau est souvent sombre — vert pierre, cendre, obsidienne — et parcourue de motifs minéraux ou veinés. Leur caractéristique la plus emblématique est leur chevelure faite de serpents, ou de mèches animées aux mouvements étranges. Les yeux de certaines peuvent figer, déstabiliser ou hypnotiser d'un simple regard. Leur visage porte souvent une expression sévère ou impénétrable, et leur silhouette, bien que souvent féminine et majestueuse, impose la prudence.

Tenues vestimentaires :

Les gorgones aiment les tenues qui marquent leur autorité et leur mystère : toges sombres, voiles rituels, parures d'écailles ou de pierres semi-précieuses. Elles peuvent porter des armures aux formes sculptées, ou des vêtements sacerdotaux. Tout est étudié pour inspirer le respect, la peur ou la fascination. Elles privilégient les coupes longues, les symboles gravés, les accessoires liés à la terre ou au pouvoir.

Culture & intérêt de jeu :

Gardiennes d'anciens secrets, de rites oubliés et de savoirs souterrains, les gorgones ne vivent jamais dans la lumière du monde. Elles forment des cercles, des cultes ou des lignées recluses, souvent craintes par les autres. Leur force vient de leur capacité à juger, à lire au-delà du masque et à punir sans faiblir. Jouer une gorgone, c'est entrer dans la peau d'une figure d'autorité occulte, souvent mystique, parfois cruelle, toujours consciente de son pouvoir. Elles excellent dans l'intimidation, la manipulation, les serments et la vengeance.

À jouer si :

Tu veux un personnage impressionnant, mystérieux, enraciné dans les rites anciens, capable de marquer les esprits d'un simple regard.

8. LES VEDALKENS

Présents chez : la Chambre Dorémir, le Sénat Loizorius, les Mismic et les Zizzet.

Apparence physique typique :

Les vedalkens sont grands, élancés, et possèdent une peau lisse allant du bleu ciel au bleu nuit. Ils n'ont généralement ni poils ni cheveux, et leurs traits sont réguliers, presque trop parfaits. Leurs oreilles sont petites, leurs yeux profonds, et leur port droit. Ils donnent une impression d'efficacité, de propreté, d'ordre. Leur langage corporel est mesuré, calculé, sans gestes inutiles.

Tenues vestimentaires :

Les vedalkens portent des vêtements fonctionnels, souvent à motifs géométriques, de teintes froides : argent, bleu, blanc cassé, gris. Ils aiment les vêtements savamment structurés, aux coupes précises, souvent renforcés par des éléments technologiques ou enchantés. Chaque accessoire a une utilité. Ils portent fréquemment des registres, des instruments, des pièces d'analyse ou de contrôle.

Culture & intérêt de jeu :

Rationnels, méthodiques, obsédés par l'amélioration, les vedalkens croient que la perfection est une quête infinie. Ils valorisent la logique, la recherche, la structure, le débat. Ils peuvent être jugés froids ou distants, mais cette apparente neutralité masque une volonté inébranlable de compréhension. Ils ne vivent que pour progresser, comprendre et ordonner. Jouer un vedalken, c'est interpréter un esprit analytique, dévoué à une cause, à une invention ou à un idéal, souvent détaché des émotions mais capable d'une rigueur à toute épreuve.

À jouer si :

Tu veux incarner un personnage cérébral, méthodique, parfois génial, souvent agaçant, et toujours prêt à remettre en question ce qui semble établi.

CULTURE DES GUILDES JOUABLES

1. LES CRAKD'OS

Races principales dans la guilde : Humains, Esprit, Gobelins et Gorgones.

Apparence physique et tenues :

Les membres de la guilde Crakd'Os arborent souvent un look extravagant, provocant, voire carrément choquant. Leurs tenues évoquent à la fois la scène d'un cirque infernal et le cabaret d'un monde dément. Cuir noirci, chaînes, corsets, peintures faciales vives ou effrayantes, plumes sombres, cornes postiches, sang artificiel : rien n'est trop excessif. Beaucoup se maquillent lourdement, arborent des cicatrices factices ou jouent avec des prothèses pour accentuer leur apparence monstrueuse. Les couleurs dominantes sont le rouge flamboyant, le noir abyssal.

Culture et intérêt de jeu :

Crakd'os, c'est l'anarchie mise en scène, le chaos en performance. Les membres de cette guilde vivent pour le spectacle, pour choquer, séduire, déranger. Leur plaisir se trouve dans l'excès, la transgression et la fête macabre. Incarnant le feu sacré des artistes dérangés, ils se jettent dans les intrigues avec une énergie imprévisible, parfois même autodestructrice. Jouer un Crakd'Os, c'est embrasser l'inattendu : devenir un bouffon infernal, un jongleur pyromane, un prêtre du feu ou une ballerine possédée. C'est l'occasion de jouer un personnage vibrant, intense, toujours sur le fil du rasoir entre art et violence.

2. LA CHAMBRE DORÉMIR

Races principales dans la guilde : Humains, Esprits et Vedalken.

Apparence physique et tenues :

Les Dorémir n'ont pas d'uniforme — du moins, pas de visible. Leur tenue change selon l'objectif, l'infiltration, la couverture du moment. Aujourd'hui membre zélé de Morzhov, demain jardinier Félesnya ou bureaucrate Loizorius, ils adoptent les codes vestimentaires des autres guildes pour mieux se fondre. Lorsqu'ils agissent à découvert (rarement), certains arborent des capes noires doublées de bleu nuit, des broderies d'yeux stylisés, des collerettes hautes, ou des tenues discrètes renforcées de cuir souple. Mais leur

meilleure tenue reste celle qu'on ne remarque pas. Chaque détail chez eux peut être un leurre — rien n'est laissé au hasard, et tout peut dissimuler une lame, un poison ou une identité.

Culture et intérêt de jeu :

La Chambre Dorémiir est la guilde du secret, du mensonge et de la manipulation. Officiellement, elle n'existe pas. Infiltrateurs, espions, informateurs, illusionnistes ou maîtres-chanteurs : leurs membres agissent dans l'ombre, tirant les ficelles avec une froideur calculée. Jouer un Dorémiir, c'est se glisser dans un rôle subtil et cérébral. C'est savoir écouter plus que parler, manipuler sans que cela se voie, faire circuler de fausses informations ou soutirer des secrets vitaux. Chaque interaction devient un jeu d'échec. Idéal pour les joueuses et joueurs appréciant la finesse, la double identité ou la mise en scène du mystère.

3. LE CONCLAVE FELESNYA

Races principales dans la guilde : Humains, Dryades et Elfes.

Apparence physique et tenues :

Les membres de Félesnya portent des vêtements inspirés par la nature, souvent faits de tissus fluides, de lin, de laine légère ou de cuir végétal. Leurs tenues rappellent les druides, les prêtresses sylvestres ou les moines forestiers. Les couleurs dominantes sont le vert feuillage, le blanc pur, le beige et le brun. On retrouve souvent des motifs de feuilles, de branches, de racines, et parfois des fleurs fraîches portées en couronne ou tressées dans les cheveux. Beaucoup sont chaussés simplement. Leur apparence dégage une sérénité apaisante ou une autorité douce et implacable.

Culture et intérêt de jeu :

Le Conclave Félesnya prône l'harmonie, la communauté, l'équilibre entre les êtres et le monde vivant. Ce sont les défenseurs de la nature, les bâtisseurs de paix et les propagateurs d'un ordre naturel bienveillant mais parfois très strict. Jouer un Félesnya, c'est s'inscrire dans un collectif fort, défendre une cause commune et chercher à résoudre les conflits sans violence... quand c'est possible. C'est aussi incarner une forme de sagesse ancienne, une spiritualité végétale, ou un engagement envers une utopie organique. Le rôle est parfait pour celles et ceux qui aiment rassembler, protéger ou prêcher, mais aussi faire entendre une force tranquille et inaltérable.

4. GROOL !

Races principales dans la guilde : Humains, Elfes, Gobelins et Gorgones.

Apparence physique et tenues :

Les Grool affichent des silhouettes puissantes, habillées de peaux tannées, d'ossements, de cuir brut ou de tissus rapiécés. Ils ont souvent l'allure de barbares, de chasseurs, de nomades des ruines. Peintures de guerre, tatouages tribaux, colliers de dents, armes primitives et fourrures sont courants. Ils se salissent sans souci, portent leurs cicatrices comme des trophées, et n'ont que faire de l'élégance. Le rouge et le vert dominent, mêlés à des bruns terreux. Leurs vêtements évoquent la nature violente et indomptable, les vestiges des civilisations écrasées par leur fureur.

Culture et intérêt de jeu :

La guilde Grool refuse la société organisée, la ville, la hiérarchie. Ce sont des rebelles, des destructeurs d'ordre, des esprits libres. Leur credo : vivre avec passion, s'exprimer sans détour, rejeter les chaînes de l'autorité, mais surtout hurler « GROOL ! ». Jouer un Grool, c'est incarner un personnage entier, brutal ou sauvage, mais aussi profondément loyal à son clan. C'est défendre l'instinct, le combat et la liberté absolue. Le rôle convient à celles et ceux qui aiment le conflit physique, la confrontation directe, mais aussi les discours enflammés, les défis criés à la face du monde, et les rires autour d'un feu après une bagarre mémorable.

5. L'HUMUS

Races principales dans la guilde : Humains, Dryades et Gorgones.

Apparence physique et tenues :

Les membres de l'Humus arborent des tenues sombres, terreuses, souvent décomposées ou usées. Ils portent des vêtements mêlant cuir noir, tissu moisi, voiles crasseux, ou éléments végétaux en décomposition. Champignons, racines, ossements ou insectes morts décorent parfois leurs capes ou leurs coiffes. Ils sentent parfois l'humus, la terre humide ou les cryptes. Leur maquillage ou peinture faciale évoque la pourriture noble, la mort recyclée. Les couleurs dominantes sont le vert sombre, le noir, et le brun boueux. Leur style évoque les catacombes, les marais, ou les jardins en décomposition.

Culture et intérêt de jeu :

L'Humus croie au cycle naturel de vie, de mort et de renaissance. Ses membres ne craignent pas la décomposition : ils l'embrassent. Ils dirigent les bas-fonds, les égouts, les zones laissées à l'abandon. Nécromanciens, fongimanciens, cultivateurs de champignons, recycleurs de cadavres : leurs rôles sont variés, souvent discrets, mais essentiels. Jouer dans l'Humus, c'est vivre en marge de la surface, tirer sa force de la mort, soigner ou tuer avec la même acceptation calme du cycle. Le personnage peut être morbide, sage, mystérieux, voire inquiétant, mais toujours pragmatique.

6. LE SENAT LOIZORIUS

Races principales dans la guilde : Humains, Anges, Esprits et Vedalken.

Apparence physique et tenues :

Les Loizorius sont impeccables. Leurs tenues, souvent sobres et structurées, évoquent l'uniforme ou la toge judiciaire. Bleu pâle, ivoire, doré discret : chaque pièce de vêtement semble repassée au cordeau. Ils arborent parfois des insignes, des épaulettes, ou des médaillons symbolisant leur autorité. Les cheveux sont attachés, la posture droite, le port altier. Certains adoptent le style des hauts fonctionnaires, d'autres celui des magistrats ou des scribes. Leurs tenues respirent l'ordre, le contrôle et la légitimité. Même quand ils sourient, leur regard jauge, calcule, encadre.

Culture et intérêt de jeu :

Le Sénat Loizorius incarne la loi, l'administration et la hiérarchie. Ses membres croient au pouvoir de l'ordre sur le chaos, et à la vertu de la règle écrite. Ce sont des juges, des notaires, des policiers, des bureaucrates... mais aussi des stratèges et des diplomates. Jouer un Lozorius, c'est porter la voix de l'autorité, recourir aux textes et aux arrêtés pour faire valoir son point. C'est souvent défendre l'intérêt général... mais selon des critères très stricts. C'est idéal pour les joueuses et joueurs qui aiment les joutes verbales, la paperasse en jeu, la rigueur morale ou les coups d'État à base de jurisprudence.

7. L'ÉGLISE MORZHOV

Races principales dans la guilde : Humains, Anges et Esprits.

Apparence physique et tenues :

Les membres de l'Église Morzhov affichent richesse, austérité et domination. Leurs vêtements mêlent le noir profond, le blanc spectral, et l'or opulent. Ils arborent des tenues d'aristocrates morts-vivants, de prêtres corrompus ou de banquiers. Cols montants, broderies dorées, bijoux anciens, robes ecclésiastiques, cannes, mitres, chapelets ou chaînes sont courants. Le maquillage peut accentuer une pâleur cadavérique ou une grandeur sépulcrale. Chaque Morzhov semble sorti d'un tableau de maître sombre : ils imposent le respect, l'effroi ou l'admiration, parfois les trois.

Culture et intérêt de jeu :

La guilde Morzhov fusionne l'Église et la Banque. C'est une guilde qui prête, qui taxe, qui bénit et qui réclame. Elle enchaîne ses débiteurs, même après leur mort. On y trouve des orateurs, des escrocs élégants, des collecteurs zélés, des nobles décadents ou des

pénitents éternels. Jouer un Morzhov, c'est entrer dans un lieu où l'on parle contrat, dette, indulgence, pouvoir spirituel et temporel. Idéal pour les joueurs aimant les intrigues de pouvoir, les personnages ambigus, le commerce d'âmes ou le jeu moralement douteux. Une guilde parfaite pour ceux qui aiment allier argent, charisme glacial et contrats douteux.

8. L'ORDRE ROUGE

Races principales dans la guilde : Humains, Anges et Gobelins.

Apparence physique et tenues :

Les membres de l'Ordre Rouge portent des armures rutilantes, des tabards flamboyants, des capes écarlates ou des robes de guerre. Leur style évoque les paladins, les croisés, les miliciens idéalistes ou les guerriers de parade. Rouge et blanc dominant, parfois rehaussés d'or ou de cuivre. Certains arborent des halos stylisés, des emblèmes d'ailes ou de soleil. Le port est fier, l'allure martiale. Même sans armure, leur posture inspire l'ordre et la droiture. Ils brillent dans la foule, comme des torches humaines dans un monde incertain.

Culture et intérêt de jeu :

L'Ordre Rouge défend la justice par l'action. Cette guilde croit à l'union entre la rigueur de la loi et la ferveur du combat. Elle est composée de soldats, de juges de terrain, de croisés convaincus, d'anges justiciers ou de commandants intègres. Jouer un membre de l'Ordre Rouge, c'est incarner la lumière offensive : celle qui punit, qui protège, qui tranche. C'est parfait pour les joueurs aimant le duel noble, l'héroïsme flamboyant, la loyauté brûlante et les sermons sur champ de bataille. Idéal aussi pour ceux qui veulent jouer des figures de légende, des justiciers exaltés ou des protecteurs des plus faibles.

9. LES MISMIC

Races principales dans la guilde : Humains, Dryades, Elfes et Vedalken.

Apparence physique et tenues :

Les Mismic adoptent une esthétique aquatique, biomécanique et mutante. Leurs vêtements, souvent faits de matières lisses, translucides ou caoutchouteuses, évoquant la mer, les laboratoires ou les organismes hybrides. Bleu-vert, turquoise, blanc nacré et touches de violet iridescent composent leur palette. Certains Mismic portent des tentacules, des branchies, des yeux multiples ou d'autres modifications corporelles visibles, fruits de leurs expériences. Leur apparence fascine ou dérange : ils sont le futur biologique en mouvement, mi-scientifiques, mi-monstres, toujours à la frontière de l'évolution.

Culture et intérêt de jeu :

Les Mismic cherchent à améliorer le vivant, à transcender les limites de la nature par l'expérimentation. Ils sont médecins, biologistes, ingénieurs de l'organique, philosophes de l'évolution. Jouer un Mismic, c'est se glisser dans un rôle de chercheur visionnaire, de mutant assumé ou de médecin étrange. C'est remettre en question les limites du corps, les dogmes du passé, et parfois l'éthique elle-même. Idéal pour les joueuses et joueurs curieux, inventifs, aimant les mixtures, les postures dérangeantes ou les débats entre raison et instinct.

10. LES ZIZZET

Races principales dans la guilde : Humains, Gobelins et Vedalken.

Apparence physique et tenues :

Les Zizzet ont le look d'inventeurs fous, d'alchimistes survoltés ou d'artificiers flamboyants. Leurs tenues sont asymétriques, couvertes de poches, de rouages, de fioles, de câbles ou d'accessoires étincelants. Le rouge vif et le bleu électrique dominent, souvent salis de suie ou éclaboussés de liquide inconnu. Certains portent des lunettes grossissantes, des gants renforcés, des artefacts étranges sur le dos ou à la ceinture. Leur style est chaotique, génial, foutraque, et parfaitement assumé. Quand ils entrent dans une pièce, l'air crépite.

Culture et intérêt de jeu :

Les Zizzet vivent pour l'invention, l'improvisation, l'explosion. Ce sont les savants fous de Nikka, les génies instables, les poètes du feu et du plasma. Ils ne cherchent pas forcément à résoudre un problème : ils veulent juste voir ce qu'il se passe si on met "ça" avec "ça". Jouer un Zizzet, c'est se jeter dans l'imprévisible, bidouiller en jeu, fabriquer des objets sans notice, proposer des théories absurdes avec un sérieux inébranlable. Idéal pour les joueurs créatifs, comiques, imprévisibles, et ceux qui veulent faire rire, réfléchir ou trembler les autres autour d'un atelier en flammes.

Tableau Récapitulatif

Ce tableau permet de visualiser quelles races sont présentes majoritairement dans quelles guildes afin de vous aider dans la création de votre personnage.

Code Couleur :

- Race habituellement présente dans la guilde
- Race peu probablement présente dans la guilde (à justifier)
- Race jamais présente dans la guilde (impossible)

| | Humains | Anges | Dryades | Elfes |
|-------------|---------|-------|---------|-------|
| Crakd'os | | | | |
| Dorémir | | | | |
| Félesnya | | | | |
| Grool | | | | |
| Humus | | | | |
| Loizorius | | | | |
| Morzhov | | | | |
| Ordre Rouge | | | | |
| Mismic | | | | |
| Zizzet | | | | |

| | Esprits | Gobelins | Gorgones | Vedalken |
|-------------|---------|----------|----------|----------|
| Crakd'os | | | | |
| Dorémir | | | | |
| Félesnya | | | | |
| Grool | | | | |
| Humus | | | | |
| Loizorius | | | | |
| Morzhov | | | | |
| Ordre Rouge | | | | |
| Mismic | | | | |
| Zizzet | | | | |