

Apparence des peuples de Gargillon

Ce document est destiné à vous donner des directions pour composer votre costume, mais des exceptions existent toujours ! Si vous avez une idée de look et que vous ne savez pas si elle semble plausible par rapport à l'univers, le mieux est encore d'en parler à l'organisation ! Cependant, les caractéristiques purement raciales sont à respecter impérativement ! Si vous appartenez à une race particulière, votre appartenance à cette race doit être clairement visible !

- **Les Nains**

Les nains sont tous puissants au sein de leur empire et sont souvent très riches. La plupart aiment montrer cette richesse, portant de fines armures ouvragées ou d'opulents habits, en fonction de leur occupation. La plupart des nains aiment porter de la couleur, toujours dans l'esprit de se montrer fièrement. S'ils appartiennent à un clan important, il est coutume d'avoir le symbole de leur clan gravé ou brodé sur leurs atours. Disposant d'une technologie plus avancée que les autres peuples, il est possible d'avoir des éléments de costume rappelant des machines mécaniques ou à vapeur. Les nains ne sont pas forcément plus petits que les humains, mais ils sont presque tous barbus et plus trapus.

- **Les Reshirims**

Les elfes noirs portent souvent des habits sombres et assez souples leur permettant de rester discret. Originaires de la jungle, ils n'ont pas beaucoup développé le sens de la mode et restent cantonnés à des considérations purement pratiques. La peau des elfes noirs varie entre le gris clair et le noir foncé, et peut même être bleu nuit dans de rares cas. Leur couleur de cheveux varie naturellement. Comme tous les autres elfes, ils ont des oreilles pointues.

- **Les Hommes-bêtes**

Les hommes-bêtes sont des métamorphes. Ils ont l'apparence d'humains tout à fait normaux, mais peuvent avoir des caractéristiques physique d'un animal : La métamorphose est purement cosmétique, les bonus raciaux des hommes bêtes sont actifs quelque soit l'apparence du joueur. C'est donc au joueur de décider l'avancée de la métamorphose, qui peut aller de simples griffes, ou oreilles bestiales, à un masque complet ou plus encore. En termes de roleplay, les hommes bêtes plus vieux sont souvent capables de se transformer davantage. Comme les effets de métamorphoses sont réversibles, un joueur homme-bête peut à sa convenance et à volonté ajouter ou enlever des éléments de son costume. En terme d'habillement, les hommes bêtes portent généralement des tenues traditionnelles tribales, assez proches de celles des amérindiens, par exemples. Certains hommes-bêtes plus civilisés, ayant quitté leur tribu pour aller vivre à Valdur, par exemple, se sont généralement bien habitués à la ville et aux vêtements civilisés, mais restent souvent attachés à l'esthétique tribale de leurs origines. (Connor dans assassin's creed 3 est un bon exemple de fusion des styles pour un homme-bête ayant fait un pas vers la civilisation).

- **Les peaux-vertes**

Les peaux vertes ont des couleurs de peaux assez variées, allant du noir à toutes les teintes de verts et à certaines de bleu. Les orques font la taille d'un humain mais sont plus costauds. Les gobelins sont plus petits et plus frêles et les trolls sont très grands. Ils se reconnaissent à leur bouche à la mâchoire proéminente dont dépassent des crocs, ainsi qu'à leur visage beaucoup plus marqué que celui d'un humain. (Front avancé, nez crochu par exemple.) Comme les elfes, ils ont les oreilles pointues, mais plus courtes et tordues. Des peaux vertes somme toute très classiques, comme on peut en trouver des centaines d'exemples sur internet. En ce qui concerne l'habillement, les peaux vertes sont souvent vêtues de frusques récupérées et de bricoles, mais il arrive cependant qu'un individu se pique d'intérêt pour la mode, inspiré par les peuples du nord, et s'habille avec beaucoup plus de soin. Ces rares écarts de conduite sont assez spectaculaires, car, comme à leur habitudes, les peaux vertes ne font pas les choses à moitié...

- **Les Humains**

On distingue trois peuples humains :

- Les Perrasiens ayant fui la guerre sont pour la plupart des marins vivant la majeure partie de leur temps sur des bateaux. Ils portent souvent des vêtements amples et légers, en tissu, adaptés à ce style de vie. Les Perrasiens sous occupation Arthonnienne portent des vêtements médiévaux assez neutres. Les couleurs de la Perrasie, le bleu et le rouge, sont interdites sous l'occupation et considérées comme des signes de rébellion. Sinon, l'habillement est globalement très libre pour ce peuple. Les Perrasiens ayant presque tous vécu la guerre, il n'est pas rare qu'ils aient des cicatrices. Les Riches habits Perrasiens ressemblent davantage à des vêtements de la renaissance européenne.
- Les boquérois ont une identité culturelle très forte et aiment arborer les tenues traditionnelles de leurs clans, surtout en ce qui concerne les guerriers. Leur esthétique varie d'un camp à l'autre, vous pouvez vous inspirer librement des vikings, des guerriers scandinaves ou des highlanders écossais. Les couleurs varient d'un clan à l'autre, mais celles du conseil des clans, plus haute autorité du pays, sont le noir et le rouge. Les civils boquérois ont un habillement moins marqué et plus libre.
- Les militaires Arthonniens portent le noir, le jaune et le blanc. Ils comptent de nombreux chevaliers dans leurs rangs, qui n'hésitent pas à investir dans d'imposantes armures, symbole de leur rang. Les civils s'habillent assez librement, de manière assez similaire aux Perrasiens. Les nobles, hommes ou femmes, peuvent porter des robes de couleur, de soie ou de velour, brodées et ornementées, symbole de leur rang.

- **Les Melidrim**

Les Mélidrim, ou elfes sylvains, sont un peuple de chasseurs. Ils favorisent les vêtements ajustés et souples, aux couleurs de la forêt, pour se déplacer le plus discrètement possible sous la canopée de Bragorn. Ils utilisent beaucoup le cuir, l'une des matières premières les plus abondantes pour eux. Les Mélidrim aiment également montrer l'appartenance à leur clan en portant un symbole représentant leur animal guide, par exemple. Le camp du pic-vert, et nombre de clans mineurs ayant pour guide un oiseau (comme le paon ou la mésange, par exemple) se permettent davantage de folies vestimentaires, sacrifiant la discrétion au profit du panache et des couleurs vives qui caractérise certaines espèces à plumes. Ils ressemblent aux humains en apparence, bien que leur taille moyenne soit légèrement plus élevée et qu'ils soient souvent plus fins et élancés. Ils ont les oreilles en pointes, plus longues que celles des humains.

- **Les Nolidrim**

Les Nolidrim, ou elfes blancs, sont un peuple très digne et très aristocrate. Ils aiment les tenues brodées de dorures, les grandes robes, fines et chargées. Leur style s'inspire au maximum de la nature, avec ses lignes courbes et ses structures en fractales. Les nolidrim doivent se déplacer en permanence avec un arbuste ou une plante en pot, extraite de l'arbre mère, leur permettant de s'abreuver en magie même hors de la forêt. Cette plante peut être une vraie, ou factice, en plastique, en papier mâché ou autre, mais devra être apportée par le joueur et sera considéré comme un objet de jeu volable, et éventuellement destructible (l'objet ne sera pas réellement détruit mais pourra-t-être considéré comme tel par l'organisation et inutilisable pour le reste du jeu.) Ils ont physiquement la même apparence que les Melidrim, au détail près qu'ils ont souvent la peau très claire en raison de la magie qui coule dans leur veines. Certains Nolidrim assez vieux peuvent montrer, en raison de cette magie, des symptômes de végétalisation : des caractéristiques végétales commencent à apparaître sur son corps. Ces détails sont purement cosmétiques et n'influent en rien le gameplay du joueur.