

Un Jeu de Rôles
d'Igor Polouchine

Ashnaan



Illustré par
Mathieu Lauffray,
Claire Wendling
et Denis Bajram


Halloween
Concept

LAUFFRAY
1993

Shaan



Ce Scan a été réalisé pour le seul Hub de Jeux de Rôles Francophones:

Lancdragon.no-ip.com
Exclusivement sur DC++

Enjoy



Halloween
Concept

présente

Wishnaaan

Un monde barbare entre magie et technologie

Création: **Igor Polouchine**

Nouvelles: **Bernard Rastoin**

Relecture: **Guillaume Delafosse & Sabine Wong**
Corrections: **Philippe Tessier**

Géographie: **Killian**

Tests: **Bary Amadou, Aurélien Gorisse,
Philippe Leysseme, Isabelle
Polouchine, Carlos Quinciento,
Emmanuel Stein, Philippe Tessier,
Fabrice Tilan, Toural Touré**

Couverture: **Mathieu Lauffray**

Illustrations: **Claire Wendling,
Mathieu Lauffray,
Denis Bajram**

(sauf Armes, Cartes et Armimales : Igor Polouchine)

A Isabelle, ma femme

Shaan

© Halloween Concept
11, rue de Marseille 75010 Paris

Juin 1996

ISBN 2-910529-12-6

Avant-propos

Vous faites partie des heureux élus chargés de répandre le Shaan. Ne vous laissez pas abattre par la taille de ce livre, ce n'est que de l'air, de l'eau, du feu, de la terre, de l'animal, du végétal, de l'objet, de limbes, beaucoup de vous et un peu de moi.

Le jeu de rôle permet à des joueurs et à un animateur -le maître du jeu- de s'évader dans un pays imaginaire. Le maître du jeu raconte une histoire dont les joueurs sont les héros. Ces personnages changent le cours du récit par leurs actions et les situations qu'elles engendrent. Le tout se déroule dans une succession de dialogues du type description/intention et par quelques jets de dés qui ponctuent le hasard.

Shaan est un jeu à tiroirs. Chacun ne doit y puiser que ce qu'il désire. Certains de vous -préférant simuler tous les faits et gestes des personnages joueurs- suivront pas-à-pas les règles, alors que d'autres -développant le climat et l'environnement- s'attacheront à la description des écosystèmes qui régissent le monde.

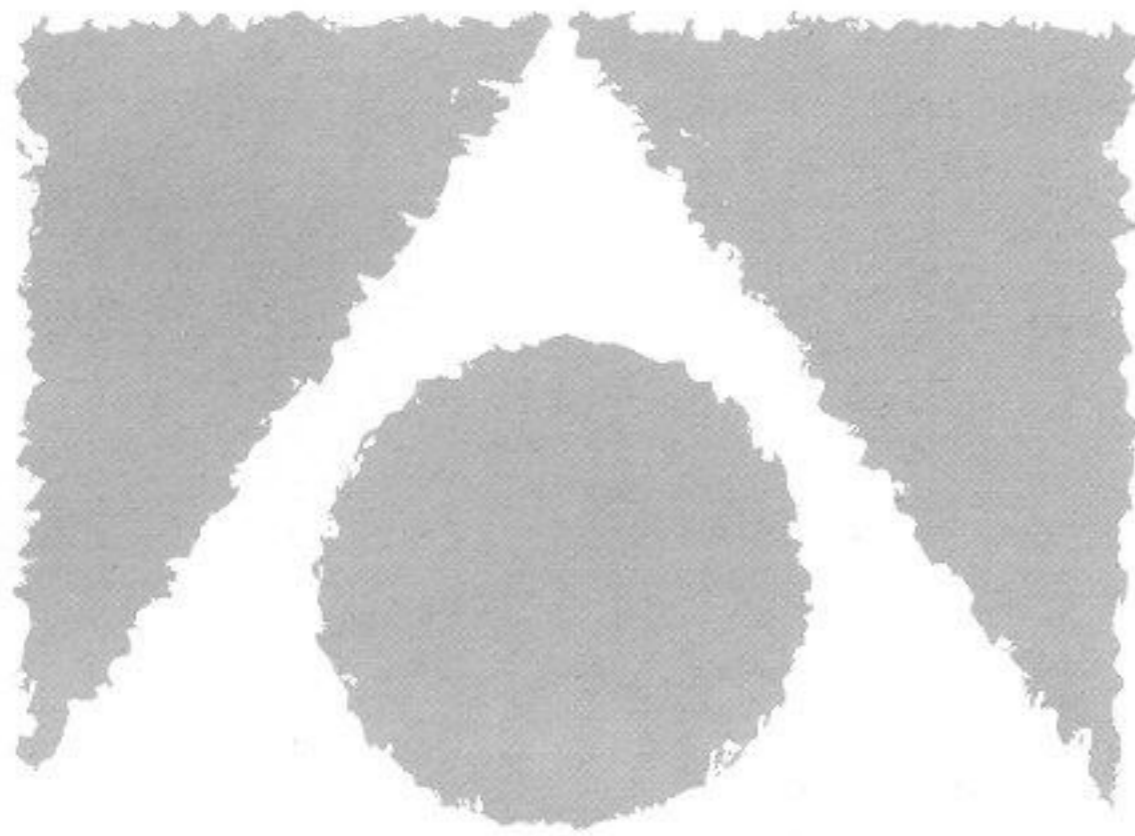
Chaque scénario varie en fonction de l'attitude des joueurs et du maître du jeu : une fable lyrique peut très bien dériver en une boucherie sanguinaire si les joueurs font preuve d'une bestialité exutoire. A vous donc de vous adapter à leurs besoins et de leur fournir ce qu'ils demandent, tout en restant cohérent avec votre univers et avec vous-même.

Shaan se compose de trois parties. Celle qui concerne le personnage permet de créer un habitant du continent héossien, de définir ses points forts, ses faiblesses, ses aptitudes et son comportement. Elle définit s'il est plutôt magicien, artisan, combattant, artiste, commerçant, érudit, voyageur ou shaaniste. Elle désigne son milieu familial, sa région d'origine, son enfance, sa religion et l'équipement qu'il possède avant de partir à l'aventure. La partie règles permet de faire évoluer le personnage dans le monde qui l'entoure. Notre héros pourra ainsi chanter, se battre, fabriquer des potions magiques, séduire les autres, résister à la faim, courir, aimer, lire, comprendre des principes oubliés. Enfin, la troisième partie décrit un univers scientifiquement établi, du système solaire à la faune, à la flore et à l'expansion des nombreuses civilisations de la planète Héos, cadre de toutes les aventures. Quatre synopsis d'introduction permettront au Meneur de jeu de faire découvrir à ses joueurs l'univers foisonnant de Shaan...

Ne prenez jamais les règles au pied de la lettre. Modulez-les en fonction de la situation. Privilégiez l'ambiance. Le temps et l'espace sont malléables. Toute rencontre doit être interprétée avec soin. On n'appréhende correctement un monde que par ses habitants. Soyez ouvert aux propositions des joueurs sans pour autant vous laissez dépasser. Laissez-les construire une destinée à leur personnage, pour que le joueur et son rôle s'épanouissent l'un par l'autre.

En un mot, soyez shaaniste...

Igor Polouchine, apprenti shaaniste.



INTRODUCTION	8
QU'EST CE QUE LE JEU DE RÔLES	8
SHAAN, LE JEU DE RÔLES	12
LE CERCLE DES RÉALITÉS	17

Le personnage 18

LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE	20	LES CULTES	63
LES CARACTÉRISTIQUES	21	ÖN	63
LES ATTRIBUTS	22	RÉA	64
L'APPARENCE	22	WIN	64
LES RACES	23	LÖD	67
APPRENTISSAGE ET		ÉLHI	67
MAÎTRISE DES COMPÉTENCES	24	LING	67
LES COMPÉTENCES	25	MOÏ	68
Les artistes	25	AKEN	68
Les combattants	26	LA VOIE DES LIMBES	68
Les érudits	27	LES POUVOIRS	69
Les magiciens	27	Pouvoirs de disciple	70
Les manuels	28	Pouvoirs de maître	71
Les Shaanistes	28	Pouvoirs de grand maître	71
Les convoyeurs	28	Pouvoirs de messie	72
Les croyants	29	AFFINITÉS ENTRE CULTES	72
LE MILIEU SOCIAL	29	Table de la considération	
LES RACES	33	des cultes par les peuples	176
LES DARKENS	33	ARGENT ET ÉQUIPEMENT	73
LES DELHIONS	35	L'ARGENT	73
LES BORÉALS	37	La monnaie	73
LES FELINGS	38	Les salaires	73
LES KELWINS	40	Argent de départ	73
LES MÉLODIENS	41	Le commerce	74
LES NOMOÏ	43	Le prix des articles	74
LES WOONS	45	LES ARMURES	76
LES YGWANS	47	Les boucliers	77
LES PEUPLES	50	LES ARMES	78
LE NOMBRE D'INDIVIDUS	50	Les armes de contact	78
SOCIÉTÉ	53	Les armes à distance	80
LE MILIEU	54	Les armiales	81
Les peuples des terres brûlées	54	ENCOMBREMENT DE L'ÉQUIPEMENT	83
Les peuples du sable	56	LES SHAANI	84
Les peuples des hautes herbes	56	EXEMPLE DE CRÉATION	
Les peuples des grands arbres	57	DE PERSONNAGE	86
Les peuples des forêts blanches	58	EXEMPLE DE FEUILLE	
Les peuples des glaces	58	DE PERSONNAGE	87
Les peuples de la montagne	58		
Les peuples des marais	59		
Les peuples du ciel	60		
Les peuples de la mer	60		
QUELQUES TRIBUS			
PARMI TANT D'AUTRES	61		

Le Monde

88

LES TRIHNS	90
L'ÉNERGIE TRIHNIQUE	90
LES RITUELS D'EMBIOSE	92
LA NÉCROSE	93
LES NÉCROSIENS	94
LE SHAAN	101
QU'EST CE QUE LE SHAAN	101
LE POUVOIR DU SHAAN	103
L'UNIVERS	105
HÉOS	105
LE TEMPS	105
LES SAISONS	106
L'HISTOIRE D'HÉOS	106
Carte des peuples	109
L'HÉOSSIE	110
LA SOCIÉTÉ HÉOSSIE	110
Carte des fleuves	111
LES CASTES	113
HEOSSIA	114
Carte des quartiers	115
Carte de Kām,	
Le quartier des portes	118
LA TRIHNITE	121
UN NOUVEAU MATÉRIAU	121
LES TRANSPORTS	122
LE LANGAGE HÉOSSIE	122
LA LITTÉRATURE	124
LE LANGAGE DES CHEVEUX	125
LES LOISIRS	126
LES CITÉS DE PLAISIR	129
MYTHES ET LÉGENDES POPULAIRES	129
Les géants	129
Les nymphes	130
Les semi-dieux	130
Les dieux-gardiens	131
Les enfants-dieux	132
Les dieux-mineurs	132
Les héros	136
ANIMAUX ET CRÉATURES	138
Draghéo	138
Wogaë	139
Hergon	139
Tawa	140
Kronem	140
Delhifel	141
Gargan	141
Shen Bora	142
Ganedron	142
Mulf	143
Winak	143
Dragon	144
Shadrag	144
LES HUMAINS	145
L'ORIGINE	145
LA HIÉRARCHIE RELIGIEUSE	149
LES COMPÉTENCES HUMAINES	150
HUMAINS TYPES	151

Les règles

154

LE SYSTÈME DE JEU	156
L'EXPÉRIENCE	157
TECHNIQUES SPÉCIALES ET BOTTES	157
L'UTILISATION DES COMPÉTENCES	157
LE COMBAT	162
Le round (1)	162
L'engagement	162
Le combat rapproché	162
Les dégâts	164
La localisation	164
Modificateur de mêlée	164
La lutte	164
La stratégie	164
Le combat à distance	164
Le round (2)	164
Les difficultés	164
Viser	165
Esquive et parade de projectiles	165
Duel magique	166
Duel de pouvoir	166
Combattre avec plusieurs adversaires	166
LA SANTÉ	166
EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ	166
EXEMPLE DE COMBAT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES	168
EXEMPLE DE COMBAT À DISTANCE	169
SPÉCIALISATION	169
LES DÉGÂTS NATURELS	170
LA RÉSISTANCES DES MATÉRIEAUX	175
LES CONFLITS À GRANDE ÉCHELLE	175
LES CALAMITÉS	176
TABLES	
Table de la considération des cultes par les peuples	176
Modifications dues à la taille	177
Table des performances	177
Façonnantes et domaines	178
LE JEU DE DE L'EAU ET DE LA LUNE	179
POSTFACE	199
FEUILLE DE PERSONNAGE	203

Introduction

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES ?

Actuellement, bon nombre de gens en parlent sans savoir exactement de quoi il s'agit. Certains brillent par leur ignorance ou, pire, n'émettent qu'inepties à son propos. Qu'on se rassure, le jeu de rôles n'est ni une maladie, ni un mouvement politique, ni une religion et encore moins une secte. Le jeu de rôles n'est qu'un jeu (étonnant non ?) qui offre l'occasion de se retrouver entre amis afin de partager des émotions et de vivre des aventures palpitantes sans bouger de chez soi. Il suffit de peu de chose pour que la magie opère : une table et des chaises (on peut jouer par terre mais c'est moins confortable), un plateau pour lancer les dés (on peut s'en passer), des dés, un jeu de rôle (ça c'est nécessaire) et des amis (ça c'est indispensable).

OUI MAIS QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES ?

Le jeu de rôles se rapproche du théâtre improvisé. L'un des joueurs possède un statut particulier au sein du groupe puisqu'il sera une sorte d'animateur/arbitre, que l'on appelle communément maître du jeu. À l'aide d'un livre/jeu, il raconte une histoire aux joueurs afin que ces derniers simulent la vie de leurs personnages au sein de ce récit. Car chaque joueur endosse la peau d'un habitant du monde imaginaire (c'est-à-dire qui n'est donc pas réel) décrit par le jeu en question. Le joueur, en parlant de son personnage dira «je», tout comme le maître du jeu lorsqu'il mettra en scène les divers protagonistes de son univers.

Le maître du jeu plante le décor, décrit ses peuples, ses animaux sauvages, ses créatures étranges, le climat, et développe une ambiance. Les joueurs font vivre leur personnage dans cet environnement en fonction de leurs aptitudes. Dès lors, les situations s'enchaînent les unes aux autres (ex : vous êtes dans une taverne, dans une forêt, près d'un marché...). Les joueurs, en fonction de leur personnage, agissent (ex : un malandrin peut vouloir dérober la bourse d'un notable, un alchimiste

recherchera des plantes rares, un artiste peut chanter sur la place d'un village pour se faire un peu d'argent...). Le maître du jeu à son tour modèle son récit en prenant en compte les actions des personnages (ex : le notable s'aperçoit que tu lui vole sa bourse, il y a effectivement dans ce marché des plantes séchées utiles pour les décoctions médicinales ou encore cette ville ne supporte pas les chanteurs, tu te retrouves en prison).

Chaque joueur interprétera différemment son personnage, en fonction de ses humeurs, d'un héros de littérature ou de cinéma qui l'a particulièrement marqué. La vie de ce personnage dépend et du joueur qui l'incarne, et du scénario proposé par le maître du jeu. Le personnage est un habitué de l'univers dans lequel il évolue, à la différence du joueur. Tout le plaisir d'une partie réside dans l'échange de points de vue entre le joueur et son personnage.

VOUS AVEZ-DIT SCÉNARIO ?

Pour qu'une partie de jeu de rôles se fasse, il faut un scénario. Cela ne veut pas dire que tout est écrit, mais que la suite d'événements liés aux actions des joueurs se place dans une histoire globale dont la finalité n'est pas figée. Tout scénario se compose d'une introduction (les antécédents, tenants et aboutissants), d'un début (la mise en place des personnages au sein du scénario), d'un déroulement (la confrontation des actions des personnages avec le cadre de l'histoire) et d'une fin (la conséquence des actions des personnages.)

L'introduction est immuable. Elle constitue les antécédents de l'histoire, l'âme du scénario. Elle n'est connue que du maître du jeu et lui permet de rester cohérent lors du déroulement de la partie. Elle lui offre les fondations pour bâtir son récit.

Le début, c'est la projection des joueurs dans l'univers, par l'entremise de leurs personnages. Même si les joueurs se connaissent depuis longtemps, il n'en va pas forcément de même pour leurs personnages, qui auront donc tout à loisir de se



Cas de conscience

- N'oublie pas de remercier l'arbre Mbo'T, quand tu lui prends ses fruits, a grogné mon maître, le vieux Margreh, notre grand Omdo à nous les Omwhaans. Il a froncé la truffe, et ses moustaches se sont hérissées.

- N'est-ce pas précisément ce que je viens de faire, maître ? Il a balayé mes objections d'une catégorique émission odorante.

- Vue la façon dont tu t'y es prise, petite impertinente, ce bon vieil et respectable arbre Mbo'T a dû croire que tu te moquais de lui, a-t-il dit. Oumf ! Combien de fois déjà t'ai-je prévenue de taper les onze coups de gourdin à la base de la branche à laquelle tu prends les fruits, pas n'importe où sur le tronc.

- Mais vous-même, maître, vous ne le faites pas. Ou est-ce que je me trompe ?

- Oui, tu te trompes. Moi, ce n'est pas pareil, nous nous connaissons depuis longtemps. Mais toi, tu dois encore t'en faire un ami. D'ailleurs, même si je le voulais, je ne pourrais jamais t'expliquer comment je choisis les endroits où je tape sur le tronc. C'est à se demander ce que tu as dans le crâne, et à quoi sert d'espérer te faire apprendre plus vite que tu ne le peux, remarqua-t-il encore. Viens, nous rentrons au village. Pour aujourd'hui, c'est assez.

J'ai rassemblé nos affaires, la besace, le walw de mon maître, les plantes cueillies dans la journée, les peintures rituelles, et lorsque j'en eûs fini nous repartîmes en direction du village. L'air de la forêt brassait les parfums du soir. Perché au-dessus de nos têtes parmi les frondaisons des vieux rois de la futaie, l'oiseau gombo salua notre passage de son cri rauque.

Comme je vous l'ai dit, Margreh est l'Omdo des Omwhaans, seul à connaître le nom secret de l'arbre Mbo'T ou à savoir la langue des habitants de la forêt. Il dit que c'est le Shaan qui le lui a appris, et que le Shaan est en toutes choses. Il dit aussi qu'il ignore ce qu'est exactement le Shaan, mais qu'il vient avec la paix de l'esprit.

Et moi je suis Imwra, l'apprentie de Margreh. J'ai l'âge où les mamelles commencent à pousser, et mon pelage est doux et fourni. Un jour, je suis allée trouver Margreh et lui ai demandé s'il voulait bien de moi pour élève. Margreh n'a même pas levé les yeux. Il m'a seulement fait signe de m'asseoir là, sous le toit de son gwon, devant son foyer.

Quand la nouvelle s'est sue, certains ont protesté de ce que jamais il n'y avait eu de grand Omdo femelle, et qu'ils ne voyaient pas de raison de rompre avec la tradition. Mais Margreh a grondé, et ils se sont tus. Depuis, personne n'en a reparlé.

C'est vrai, ça, Rangah est bien notre reine. Pourquoi m'interdire d'être Omdo, si Margreh en juge bon ?

Ainsi serais-je le prochain — ou plutôt la prochaine — Omdo après Margreh, si l'arbre Mbo'T le veut bien. Car le jour où il en décidera, mon maître laissera s'échapper son âme, et je la recueillerai dans la pierre-mémoire, comme il l'avait fait de son maître à lui. Quand ce temps sera venu, je devrai avoir fait la paix dans mon esprit, pour recevoir le Shaan.

Comme nous approchions du village, la forêt s'est soudain plongée toute entière dans un silence inhabituel. Puis la terre a commencé à gronder, d'abord presque imperceptiblement, puis ce grondement a enflé. Mon maître m'a fait signe de le suivre, et nous nous sommes fondus dans les feuillages.

C'était la première fois que je voyais un de ces chars, hauts comme trois gwons posés les uns sur les autres, étincelant sous la lumière des deux soleils. J'ai plissé la truffe.

Il flottait dans l'air, à présent, comme un parfum de guerre.

Tout le village était rassemblé devant le char. Les enfants pleuraient, réfugiés derrière les jambes épaisses et velues de leurs mères, et même Rangah la grande prêtresse, notre reine, n'en menait pas large. La terre tremblait comme si elle allait se soulever.

Alors, une flamme a jailli d'un bâton saillant du char, et le gwon de la reine Rangah a pris feu, puis le feu a sauté de toits en toits. Derrière le char, la végétation était entièrement dévastée.

J'ai tressailli, mais mon maître m'a retenue.

- Ton temps n'est pas encore venu, Imwra. Laisse-moi faire. Et n'oublie pas : si tu veux que le Shaan vienne en toi, cherche la paix dans ton esprit.

Il a quitté notre cachette et rejoint les autres sur la place du village. A sa vue, ils ont repris confiance, et même les vagissements des enfants se sont apaisés. Margreh s'est avancé vers le char et a souhaité la bienvenue aux étrangers.

Une flamme a de nouveau jailli du char en direction de mon maître, et il a disparu. A sa place, il n'est plus resté qu'un tas de cendres.

Tout le temps qu'a duré le pillage, j'ai regardé faire les créatures aux masques brillants et lisses, couleur d'ossements. Et pendant tout ce temps, j'ai pensé : reste en paix, ô mon esprit. J'ai attendu, et lorsque la nuit fût tombée, je me suis glissée dans le village à la faveur de l'obscurité. Le Shaan a fait que les gardes ne sentent pas ma présence.

Je suis allé aux cendres qui seules restaient, là où autrefois était le gwon de mon maître, et j'ai cherché, silencieusement, la pierre-mémoire qui renfermait maintenant son âme, en plus de celles de ses prédécesseurs. Puis, quand je l'eus trouvée, je repartis, et me glissant parmi les feuillages, pour la première fois je compris ce que me disait la forêt.

découvrir. Le début va orienter le reste de l'aventure, il définit l'esprit dans lequel va se jouer le scénario.

Le déroulement. C'est ici que se mêlent descriptions du maître du jeu et interventions des personnages / joueurs. Le maître du jeu incarne successivement tous les individus, créatures étranges, et animaux variés que les personnages vont rencontrer. Le déroulement constitue le corps du scénario.

La fin dépend des agissements des joueurs. Elle n'est pas écrite. Seules les conséquences de certaines actions sont évoquées.

ET LES DÉS DANS TOUT ÇA ?

Justement, les dés servent pendant le déroulement du scénario. Les actions courantes des personnages, telles que marcher, boire, dormir, s'habiller..., ne demanderont pas de lancé de dé. Mais les circonstances se chargent d'impliquer le personnage dans des situations plus problématiques : saut d'un obstacle, apprentissage, combat, séduction, pratique de la magie... Que faire dans ces cas-là, décider que le personnage réussit toute entreprise ou, qu'à l'inverse, il ne peut rien faire ? Non, bien sûr, les dés sont là pour répondre à ces préoccupations. Mieux, les dés permettent de prendre en compte l'expérience d'un personnage dans un domaine particulier, face à une action où une compétence peut être sollicitée. Autrement dit, un champion de varappe viendra plus facilement à bout d'une paroi abrupte qu'un poète asthmatique.

Dans un jeu de rôles, les dés possèdent d'étranges formes. On en trouve à 6 faces (appelés d6), ce qui est courant, mais également à 4 faces (d4), à 8 faces (d8) à 10 faces (d10) à 12 faces (d12) et enfin à 20 faces (d20). C'est ce dernier que l'on utilise lors des jets de compétence.

COMMENT ÇA MARCHE, ALORS ?

En pratique, les personnages possèdent des potentiels chiffrés pour exprimer ce qui leur est inné, tel que le Corps, l'Esprit ou le relationnel. Ils peuvent également développer ce que l'on appelle des compétences telles que la botanique, le chant, les armes de tir..., qui traduisent ce que le personnage a pu apprendre durant ses études et donc les domaines dans lesquels il est le plus performant. Lors d'une situation de jeu, le maître peut demander à un joueur d'effectuer un jet de dé pour son personnage. C'est à dire que le joueur va prendre en compte le potentiel de son personnage qui correspondra le mieux à la situation envisagée, par exemple la compétence d'armes de tir lors d'un duel, l'équitation pour monter toutes sortes de créa-

tures ou la navigation pour piloter des vaisseaux extraordinaires...

Ensuite, le joueur devra faire, avec son dé, un chiffre inférieur à son potentiel d'inné plus sa compétence pour que l'action réussisse. Sachant que le maître du jeu peut modifier ce potentiel en fonction des conditions dans lesquelles se déroulent l'action. Plus la situation est difficile à surmonter (vent, nuit, pluie, blessure...) plus le potentiel et les chances de succès du joueur seront réduits. Les joueurs ont donc la possibilité de décider à la création de leur personnage dans quelles types de circonstances ce dernier sera efficace, et où il aura besoin d'aide. Un guerrier ne craindra pas d'affronter des personnes et des monstres, mais il sera par exemple plus désemparé pour jouer d'un instrument de musique. C'est le joueur qui décide des points forts et les faiblesses de son personnage.

COMMENT INCARNER SON PERSONNAGE ?

Shaan permet aux joueurs de se mettre dans la peau d'un être différent. Il est indispensable de lire attentivement les pages consacrées à la culture de la race que l'on a choisi, la nature du peuple, les rituels et la mentalité que son culte demande.

Le joueur ne prendra en compte que quelques traits principaux relatifs au peuple, à la race et au culte de son personnage. Les émotions de ce dernier passent par les attitudes du joueur, par sa diction, par certains gestes répétés ou encore par des expressions typiques choisies avec soin.

Incarnier son personnage tout au long de la partie peut s'avérer épuisant. Il faut donc bien choisir ses moments : généralement, lorsqu'un personnage est confronté à un autre protagoniste dirigé par le maître de jeu ou lorsque deux personnages-joueurs confrontent leurs points de vue.

Mais rien ne sert de s'égosiller lorsque l'on veut exprimer la colère, la peur ou la passion : l'incarnation d'un personnage s'apparente au travail d'un acteur de théâtre et jouer tout en nuance s'avère souvent plus intéressant et plus reposant pour les oreilles de vos camarades.

Il est important de faire évoluer la mentalité de son personnage en fonction de son vécu. Cela permet de renouveler le plaisir de l'incarnation tout en collant à une certaine réalité. Un barde citadin apeuré au moindre bruit incongru dès qu'il pénètre dans un sous-bois, par exemple, ne réagira plus de la même façon après quelques aventures passées dans une jungle hostile.

Privilégiez avant tout les émotions. Laissez-vous guider d'instinct par les réactions que peut

avoir votre personnage, surtout si elles ne correspondent pas aux vôtres.

Variez les types de personnages que vous jouez, sauf bien sûr si vous prenez part à une campagne de longue haleine. Vous étiez magicien hier, essayez d'être troubadour. Vous êtes un garçon, tentez de jouer une fille. Tout est source de divertissement et d'expérience !

Ayez en tête ce que votre personnage a vécu, les paysages qu'il a découverts, la faune et la flore qu'il connaît. Ainsi vous serez plus à même de réagir de façon cohérente lorsqu'une situation imprévue se présentera.

Votre personnage mènera sa propre vie en dehors du cadre du scénario. Un botaniste aura toujours des variétés étranges de plantes à rechercher, un magicien passera tout son temps libre à trouver de nouvelles schèmes et, de manière générale, un entraînement quotidien est le seul moyen de conserver intact tout son potentiel de combat.

Pensez également que chaque personnage a faim, soif, qu'il doit se laver au moins une fois par jour s'il veut rester présentable et qu'il ne trouvera jamais une nuit trop longue après une journée de marche. Un membre des peuples des glaces souffrira certainement plus de la chaleur qu'un autre issu d'un peuple des sables.

De terribles maladies infestent chaque région. Des animaux sauvages menacent fréquemment la vie des voyageurs. La chasse, la pêche, la cueillette, sont autant d'activités nécessaires à la survie rurale. Une importante rivière vous barre le chemin, construisez un radeau. Vous devez rester longtemps dans un même endroit, bâtissez une maison !

La vie citadine possède ses propres lois. L'argent y est le seul langage connu et compris par tous. Des voyageurs sans un sou devront trouver un emploi temporaire en rapport avec leurs qualifications pour louer une chambre d'auberge et se nourrir.

Souvenez-vous également que le niveau de vie dans les grandes villes est de deux à trois fois supérieur à celui de la campagne.

Enfin, laissez-vous porter par votre imagination, allez au bout de vous-même mais gardez toujours en tête que tout ceci n'est qu'un jeu.

LE MONDE

Shaan est un univers de science-fantasy. Ce terme résulte d'une contraction de science-fiction et d'héroïc-fantasy. Cela veut dire que l'on peut à la fois rencontrer des magiciens très puissants, des créatures malfaisantes et des châteaux abandonnés, mais également des engins à réaction, des pistolets mitrailleurs et des informaticiens...

SHAAN, LE JEU DE RÔLES

Il est une planète étrange, aux confins de l'univers, qui regorge de mystères et de magie : Héos l'accueillante. Deux fois plus vaste que notre Terre natale, elle rassemble des formations minérales et végétales étonnantes, issues de conditions climatiques singulières. Animaux et créatures défiant l'imagination participent à des écosystèmes aussi riches que variés.

Les grands principes de l'évolution convergente ont donné naissance à neuf races anthropoïdes non humaines, dotées d'intelligence. Les membres de toutes ces races sont appelés Anthéens du nom de leur créateur : l'Anthéos.

Une grande civilisation avait vu le jour au nord d'Héos, sur un gigantesque continent baptisé Héossie. Édifiée voici plus de mille ans, elle avait toujours suscité la convoitise de ses voisins. Grâce à la magie, les Héossiens avaient maîtrisé l'art de la communication et du transport : ils pouvaient ainsi parcourir des distances colossales en quelques secondes, parler avec quelqu'un de très éloigné, assister à des spectacles grandioses sans bouger de chez eux, voyager dans les airs et bien d'autres merveilles.

La religion possédait une place importante au sein des diverses communautés, même si les dieux vénérés n'avaient aucun pouvoir créateur et étaient considérés comme les gardiens de tout ce qu'avait façonné l'Anthéos. Tous les Héossiens vivaient dans une harmonie presque parfaite. Quelques guerres territoriales avec les Nécrossiens (ces êtres dégénérés qui ont perdu leur âme à la suite de confrontations malchanceuses avec des *Trihns*) et certaines régions frontalières ennemies justifiaient l'existence d'une légion héossienne dont l'organisation et la puissance tenaient en respect l'adversaire le plus redoutable. Bref, tout se passait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'à ce que les Humains aient la malencontreuse idée de pointer le bout de leur nez.

Fondant des cieux à bord de leur gigantesque astronave étoilée, porteurs de «civilisation» et de «progrès», ils ne tardèrent pas, comme à leur habitude, à mettre à feu et à sang la région dans laquelle ils atterrirent. Ils la colonisèrent sans se soucier des multiples génocides dont ils furent la cause. Cette violence aveugle, administrative, provoqua des dissensions dans le camp humain : certains s'opposèrent à leurs supérieurs et décidèrent de servir la cause Anthéenne. D'autres, principalement des communautés scientifiques, s'isolèrent pour étudier de



plus près ce nouveau monde. Une fraction d'Anthéens, enfin, trouvant un intérêt à servir cette grande puissance, collaborèrent avec l'envahisseur. Certaines civilisations, dont celle des Héossiens, ignorèrent purement et simplement la présence humaine. Ils ne se doutaient pas du prix qu'ils auraient à payer.

Ayant atterri dans le sud d'Héos, les Humains n'avaient encore eu aucun contact avec la civilisation héossienne bien que cette dernière entretienne des relations commerciales avec de nombreuses régions plus primitives. La prédominance des Héossiens sur ces cultures se fit de plus en plus sentir ; les humains virent là un obstacle important à leurs plans de conquête. Après une alliance providentielle avec le royaume nécrosien, les colons lancèrent une attaque fulgurante contre le régime héossien. Le coup d'État fut net et sans bavure, la théocratie humaine s'instaura au mépris de toutes les règles démocratiques, déchirant les familles, parquant chaque race dans des « parcs naturels » spécifiques. Les mélanges ethniques furent désormais considérés comme des hérésies.

Deux siècles après cette prise de pouvoir brutale, la civilisation héossienne a sombré dans les ténèbres de la barbarie. Son prestige d'antan ne subsiste que par ses magnifiques architectures, ses toiles de maître (fort prisées des gouverneurs humains), ses innombrables sculptures parsemant tout le continent, ainsi que par une multitude de mythes, d'histoires, de poèmes et de musiques transmis de génération en génération. La langue héossienne disparaît peu à peu au profit du langage humain. Chaque héossien se réfugie dans sa culture raciale et s'y barricade jusqu'à devenir totalement xénophobe.

Quant aux gouverneurs humains et nécrosiens, ils se sont fait édifier de gigantesques palais à la

mesure de leur mégalomanie, selon d'étranges styles architecturaux, mélange de sophistication technologique et de décadence baroque.

Ils ont dans le même temps annexé la technomagie héossienne et utilisent les portes de transfert et les transports magiques moins coûteux en énergie, tout en conservant leurs turbojets, leur arsenal militaire, leurs applications génétiques (les morphes) et leurs réseaux informatiques. Ces derniers subissent de constantes améliorations par l'utilisation de la trihnite comme unité de liaison.

L'esclavage ne cesse de se développer, brassant combattants Darken destinés aux arènes et ingénieurs Kelwin assignés aux mines d'extraction de trihnite.

Les magiciens refusant de servir le nouvel ordre établi sont pourchassés et exécutés.

Certaines régions comme l'Akeneï, le Wooneï et le Kamsha résistent encore à l'envahisseur. Le Delheï, en raison de son inaccessibilité, et quelques îles n'ont pas été encore totalement colonisés.

Des pirates infestent les mers, les terres héossiennes et parfois même le ciel, attaquant systématiquement tout convoi qui s'écarte un peu trop des routes.

Les castes ont été maintenues, derniers bastions de la civilisation héossienne, afin que le savoir puisse continuer à être transmis... Car, selon la logique humaine, une population ignorante ne peut efficacement servir son économie.

Des parcs naturels ont été édifiés, s'étendant à perte de vue, mais séparant les races les unes des autres. Prenant la forme de villes ou de villages vivant en quasi-autarcie ou de ghettos dans la tentaculaire capitale, ils ont donné naissance aux cultes : doctrines libératrices fondées sur une entité primitive, élémentaire, telle que l'Eau, le Feu, l'Animal ou le Végétal.

Dans ce chaos, il demeure une voie qui mène à l'éveil : le Shaan. Conciliant l'équilibre de toutes choses avec les aspirations profondes de chaque individu, elle est servie par une poignée d'adeptes qui sillonnent le monde en préconisant la fusion totale.

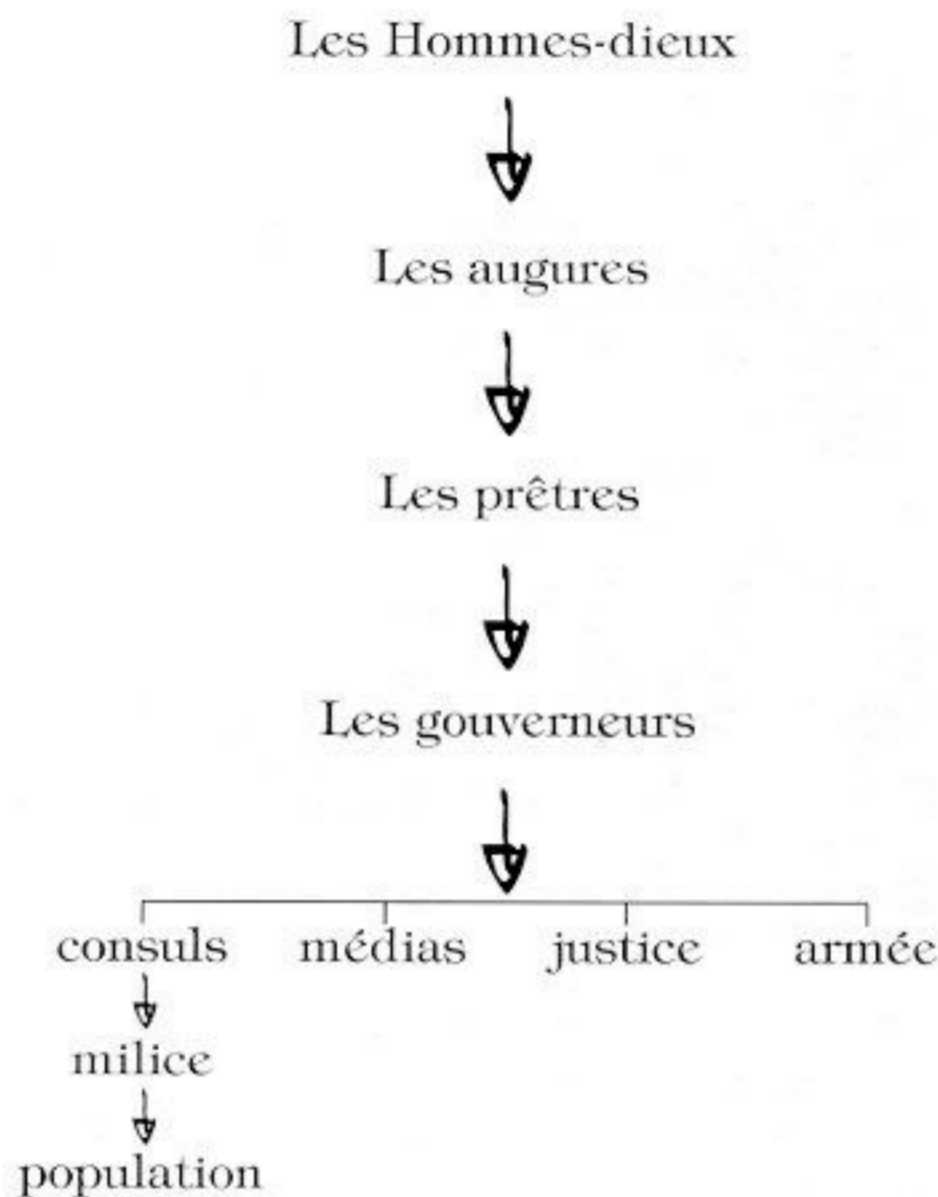
LE NOUVEL ORDRE

Reproduisant le système politique d'Harmonie (la première ville humaine), les Hommes-dieux exercent leur pouvoir par l'intermédiaire des augures. Ces derniers dirigent chaque prêtre qui est responsable d'un secteur bien particulier ; au-dessous des prêtres viennent les gouverneurs régionaux, logés chacun dans l'un des quartiers de la capitale qui dépend de sa juridiction. Ils régissent la justice, les médias et l'armée. Enfin, chaque réserve est sous le joug d'un consul, dépendant d'un gouverneur, disposant d'une milice, plus ou moins importante et dévouée, si la localité est ou non une cible privilégiée de la résistance.

Toutes ces ramifications sont en outre perturbées par des réseaux parallèles, dissidents, alimentés par les grandes familles humaines qui conspirent pour prendre le pouvoir en Héossie...

LA VIE DANS LES PARCS NATURELS

Chaque ville ou village constitue un micro-Etat, qu'un gouverneur dirige en fonction de ses humeurs, tant que les préceptes du Nouvel Ordre sont à peu près respectés. Le profit est devenu la



seule loi respectée par tous et règle les rapports diplomatiques entre les diverses circonscriptions. C'est le commerce qui permet aux régions de ne pas être systématiquement en état de guerre.

Les races ne sont pas mélangées mais cloisonnées dans un des nombreux parcs naturels du continent. La vie n'y évolue qu'en fonction de la culture raciale et de son environnement.

LES 10 COMMANDEMENTS DU NOUVEL ORDRE

- I - Il n'y a de vie que dans le Nouvel Ordre.
- II - Tout être non-Humain est inférieur.
- III - Tout inférieur est propriété du Nouvel Ordre.
- IV - Tout Humain vivant avec des inférieurs n'est plus humain.
- V - Tout inférieur en possession d'un objet humain sera exécuté sur-le-champ.
- VI - Tout magicien ne servant pas le Nouvel Ordre sera exécuté sur-le-champ.
- VII - Tout résistant sera exécuté sur-le-champ.
- VIII - Tout shaaniste sera exécuté sur-le-champ.
- IX - Le Nouvel Ordre, dans sa grande bonté, peut accorder aux inférieurs méritants le statut de semi-inférieurs.
- X - Tout inférieur doit respect et obéissance à un semi-inférieur.



Les castes continuent à assurer la transmission du savoir, malgré la censure religieuse. Chacun donne l'impression de respecter le Nouvel Ordre, même si l'on voue secrètement un véritable culte aux valeurs primitives. Des impôts et taxes de toute sorte frappent la population et vont directement remplir les caisses du gouverneur local qui n'en reverse qu'une faible partie au Nouvel Ordre. Une milice composée de Nécosiens ou de semi-inférieurs mal intentionnés sème la terreur au sein de la population et renforce le pouvoir du gouverneur en place. De nombreuses rafles sont organisées d'une réserve à l'autre pour récupérer des parts de marché supplémentaire ou pour assurer un renouvellement d'esclaves. Plus les parcs naturels sont petits, plus ils sont victimes de rafles. Chacun vit replié sur lui-même dans la peur du lendemain ; il est rare d'avoir de vrais amis et certains parents dénoncent leurs enfants s'ils ne font pas partie du même culte qu'eux. Ces cultes ont totalement imprégné la société héossienne et ceux qui n'en font pas partie ont du mal à survivre.

Les classes sociales sont très marquées. Les humains possèdent un droit de vie et de mort sur chaque membre des parcs. Les Nécosiens partagent le pouvoir répressif. Les semi-inférieurs ont accès aux postes-clés des diverses administrations et les autres qui se débrouillent comme ils le peuvent, n'hésitent pas à marcher sur le voisin pour glaner quelques privilèges supplémentaires. Certains, plongés dans un désarroi complet, sont réduits à l'esclavage lorsqu'ils ont de la chance, ou de mendiants et de miséreux quand ils ont renoncé à tout.

Chaque parc naturel est réparti en plusieurs quartiers, correspondant généralement aux classes sociales. Les bas-fonds se trouvent toujours en périphérie. Les parcs où les castes ont pu conserver un minimum d'influence sont sectorisés selon le domaine d'activité.

La circulation d'un parc à un autre est rigoureusement contrôlée. Seuls ceux qui possèdent des autorisations peuvent aller et venir librement. Cela fait le bonheur des artisans falsificateurs qui ont trouvé là une véritable mine d'or.

La présence humaine est très déstabilisante pour les Héossiens. Les vrombissements des aérojets, les extractions minières ou encore la présence des morphes ont de quoi en dérouter plus d'un.

Les routes et les mers ne sont plus ce qu'elles étaient. Dominées par les pirates, les brigands, les incarnations et les bêtes sauvages, elles sont devenues la tombe de nombreux voyageurs.

Nul ne sait ce qui se passe dans la cité voisine : l'une peut être sous le joug d'un tyran nécosien capricieux, telle autre, un quartier général de la résistance ou encore une ville indépendante qui impose ses propres règles à tout nouvel arrivant.

On peut distinguer 4 types de gestion des parcs :

- **Totalitaire.** Le consul en place est totalement dévoué au Nouvel Ordre et ne peut être qu'Humain. Cherchant toujours à faire du zèle, il fait en sorte que sa population vive dans la terreur. Redoutant les contacts avec les autochtones, il se barricade derrière une armada d'écrans de contrôle et de communication, brouillant les pistes à chacun de ses déplacements, restant cloîtré dans sa tour d'ivoire. La plupart des responsables de ce type de parc sont paranoïaques et racistes. Ces réserves sont toujours citées en exemple dans les grandes réunions de stratégie colonisatrice du Nouvel Ordre.

- **Administrative.** Le consul tempère les injonctions du Nouvel Ordre, usant de la carotte et du bâton pour gérer sa réserve. Les rapports sont sans ambiguïté : les Humains ont le pouvoir, les Héossiens les servent. Un Héossien "méritant", c'est-à-dire un collaborateur, peut toutefois obtenir un poste clé

dans les administrations de ce type de réserve et user de son pouvoir de semi-inférieur pour faire trembler ses semblables.

- **“Laxiste”**. Le consul est tombé sous le charme des Héossiens, pour leur architecture, leur musique, leur cuisine, leur littérature, leurs sciences ou tout à la fois. De tels consuls peuvent être jugés comme renégats par leurs supérieurs mais leur passion pour l’art les pousse parfois à vivre dangereusement. Les conditions de vie pour les Héossiens, dans ce type de parc, sont les moins difficiles. Ils ont le droit de participer aux festivités organisées par le consul et son conseil et de pratiquer leur art sans se cacher. Certains peuvent même accéder aux plus hautes instances du pouvoir sans pour autant devoir trahir les leurs.

- **Autonome**. Ce type de réserve n’est pas nécessairement la plus agréable à vivre. Le consul a passé des accords spéciaux avec le Nouvel Ordre qui le laisse entièrement libre de gérer sa circonscription à condition de payer des taxes deux fois plus élevées.

Lorsqu’un consul est relativement équilibré, tout peut très bien se passer. Mais pour peu que ce consul soit totalement dérangé, la réserve peut alors sombrer dans le pire des cauchemars...

LA RÉSISTANCE

Très active, elle possède des émissaires dans chaque parc. Les résistants sont très mal vus, dénoncés et exécutés dès que possible. L’Héossie est truffée de petites communautés où se mélangent librement races et cultures. Les milieux hostiles tels que les déserts, les montagnes, la jungle et la banquise offrent un cadre idéal aux villages et aux villes de dissidents, sans oublier les fabuleux bateaux-

mondes, construits dès le début de la colonisation humaine, et sur lesquels de véritables cités sont reconstituées, en prenant bien soin d’en conserver tous les attributs raciaux.

L’action de la résistance se résume principalement aux sabotages des routes magnétiques, des réseaux informatiques, des systèmes énergétiques mais vise également à fomenter des coup d’état pour renverser les despotes locaux.

De nombreux résistants ont réussi par un moyen ou un autre à acquérir un statut de semi-inférieur, ce qui leur permet d’agir plus librement.

C’est par la résistance que l’on a appris l’existence, dans les terres pures, de mini-confédérations reproduisant le système politique héossien. Le rêve de tels pays, de véritables sanctuaires, alimente l’espoir de retrouver un jour la vie harmonieuse de l’Héossie d’autrefois...

LES SHAANI

Certains Héossiens, tous peuples et toutes races confondues, sentent en eux un besoin irrésistible de renouer avec leurs racines, de mettre en commun les diverses cultures raciales. On nomme Shaani ces groupes d’individus de races variées qui parcourent le continent à la recherche d’eux-mêmes. Ils ne cherchent pas spécialement l’aventure mais le simple fait de quitter leur réserve les met hors la loi, ils deviennent ainsi des fugitifs traqués par la redoutable Brigade Divine.

Les joueurs sont habités par cette force indéfinissable qui les pousse à quitter leur réserve pour former un Shaani...



Le cercle des réalités

Sur Héos, il est des symboles dont l'essence est supérieure à toute chose. Le cercle des réalités fait partie de ceux-là. Réunissant la représentation des dix élémentaires et celle du cycle des trihns à travers chaque élément, il façonne la réalité de l'univers.

Au centre de ce cercle, à l'intersection des trois formes primaires, réside la force créatrice du grand tout, le cœur de l'énergie trihnique.

Utilisé par les alchimistes, les astromanciens, les magiciens, les shaanistes, vénéré par les divers cultes, commenté par les philosophes, raconté par les poètes, ce symbole sert de base à la civilisation héossienne. Il permet d'interpréter les événements passés, présents et futurs, de comprendre l'équilibre des divers écosystèmes qui régissent la planète et de définir la personnalité de chaque individu. Il sert d'étalon aux principes de base des mathématiques héossiennes et permet de visualiser la course des saisons.

On retrouve des allusions à ce cercle dans toute la littérature héossienne mais également dans l'architecture, la musique, la peinture et la sculpture.

Ce cercle imprègne chaque héossien et reste encore le point de convergence de toutes les races.





Le personnage

La création d'un personnage

Votre héros va vivre dans un monde où la magie est une réalité. Il est héossien et vit dans un des nombreux «parcs naturels» imposés par les humains. À sa naissance, il possède des façonnantes et des domaines qui progresseront avec le temps pour se stabiliser à l'âge de raison.

Ces caractéristiques définissent grossièrement le potentiel du personnage. Une valeur plus développée en Corps donnera quelqu'un de très physique, d'un dynamisme et d'un entrain à toute épreuve, l'Esprit donnera plutôt un type intellectuel, analysant les faits au lieu de les ressentir. L'Âme définit une personne émotive laissant une grande place aux sentiments. Le Relationnel permet de manipuler autrui en fonction de ses désirs. Le Personnel intervient dans le rêve et pour toutes les énergies que l'individu doit rechercher au plus profond de son être. Le Sensuel désigne un personnage attentionné et vigilant qui accorde une grande importance aux sensations.

En fonction de son milieu d'origine (banquise, désert, forêt...) il fera partie de tel ou tel peuple : les peuples des terres brûlées, des sables, des hautes herbes, des grands arbres, des forêts blanches, des glaces, de la montagne des marais, du ciel ou de la mer. En déterminant le nombre d'individus dont est composé sa tribu, le joueur saura si son personnage est de type rural ou urbain.

Il définira ensuite la race de son peuple. Il peut ainsi incarner un Darken, sorte de géant rouge à la musculature très développée ; un Boréal, dont la sensibilité aiguë prédispose à la navigation ; un Délhion, dont l'absence de visage et les ailes majestueuses invitent à rêver ; un Feling, véritable félin engagé dans la subtile voie du Shaan ; un Kelwin, petit habitant des régions azonales, que le sens de l'analyse et la dextérité poussent à être un bricoleur né ; un Mélodien, qui par son charme éblouissant fait des merveilles dans le monde des arts et des affaires ; un Nomoï, magicien dans l'âme à l'étrange nature hermaphrodite ; d'un Woon, sorte de croisement

entre un lion et un gigantesque gorille, se laissant parfois aller à des excès de sauvagerie ; ou enfin un Ygwan, dont le sens de l'humour particulier et la résistance extraordinaire font un jovial épicurien.

Le personnage peut faire partie d'un des 10 cultes élémentaires héossiens. Cela lui procurera puissance et prestige. Il pourra ainsi être disciple du culte de l'animal, du végétal, de la terre, de l'objet, de l'air, de l'eau, du moi, de l'autre, du feu ou des limbes.

C'est vous qui bâtissez la destinée de votre personnage qui peut mener une vie sédentaire ou au contraire parcourir le monde à la recherche de fortune et d'idéal. De même, vous déterminerez s'il est voyageur, artiste, érudit, manuel, marchand, combattant, magicien, shaaniste, etc.

Nous définirons son comportement et ses compétences. Puis son milieu social. Ce dernier est devenu très important dans la théocratie humaine. Le statut de semi-inférieur permet notamment au personnage d'obtenir un laissez-passer pour quitter son parc.

L'obtention du statut de semi-inférieur ou la falsification d'un sauf-conduit constituent généralement un début d'aventure pour tout personnage. Cela permet au Meneur de jeu de placer le joueur novice dans des situations qu'il rencontrera tout au long de sa vie de voyageur. Une fois équipé d'armes et d'objets interdits à sa condition d'être inférieur, il pourra quitter sa réserve et se lancer dans la formation périlleuse d'un shaani avec les premiers individus d'autres races qu'il rencontrera.

LES CARACTERISTIQUES

Il y a 15 points ou $5d4$ à répartir entre le Corps, l'Âme, l'Esprit, le sensuel, le relationnel et le personnel. 1 est le minimum et 4 le maximum.

Les façonnantes : ce sont les essences même du personnage, ses fonctions vitales.

● **LE CORPS** : Détermine tout ce qui a trait à la physiologie de l'individu : la coordination de ses mouvements, la vivacité de ses actions, sa résistance physique face aux événements extérieurs. Elle est utilisée à chaque fois que les sens du personnage sont sollicités, ainsi que pour toute action utilisant sa motricité.

Évaluation : -5 Mort par crise cardiaque ou lésions internes / -2 Évanoui / -1 Sonné / 0 Amorphe / 1 Maladroit / 2 Dégourdi / 3 Coordonné / 4 Harmonieux / 5 Athlétique

● **L'ÂME** : C'est la face cachée de l'individu, son être le plus profond. Elle définit ses sentiments et son émotivité. Elle est principalement utilisée en magie, mais également avec le Shaan et tout ce qui se rapporte au rêve et au magnétisme.

Évaluation : -1 Nécrosé / 0 Malchanceux / 1 Inadapté / 2 Sentimental / 3 Émotif / 4 Amoureux / 5 Shaanique

● **L'ESPRIT** : Correspond à tout ce qui se rapporte au mental du personnage, sa volonté d'entreprendre, son équilibre psychique, ainsi que sa capacité à emmagasiner des connaissances. Elle est utilisée pour la résolution de tout conflit psychologique, mais également pour toute forme de création.

Évaluation : -1 Fou ou animal / 0 Demeuré ou animal / 1 Perturbé ou animal / 2 Attentif / 3 Éveillé / 4 Pertinent / 5 Génial

Les domaines : Ce sont ses caractéristiques, son individualité.

● **PERSONNEL** : C'est la connaissance de soi. L'approfondissement de ses possibilités pour en tirer le meilleur parti. Le personnage se met en relation avec quelque chose, tout en restant centré sur lui-même.

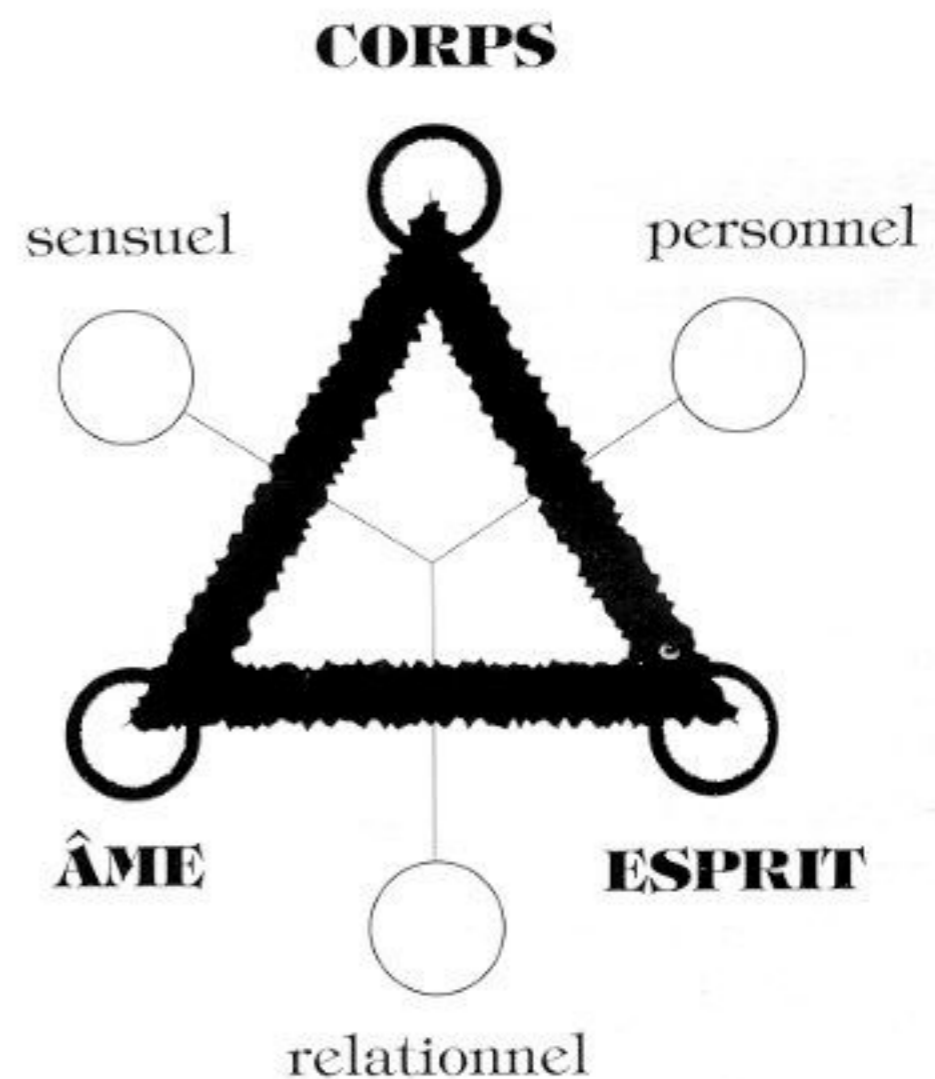
Évaluation : -5 En position foetale / -2 Hystérique / -1 Maniaco-dépressif / 0 Autodestructeur / 1 Défaitiste / 2 Objectif / 3 Intéressé / 4 Passionné / 5 Égo-centrique

● **RELATIONNEL** : regroupe tout ce qui est du domaine de la communication, aussi bien psychique (convaincre, discuter, enseigner) physique (impressionner, combattre) que spirituel (séduire, aimer). Ses actions se déroulent toujours par rapport à quelqu'un.

Évaluation : -5 En position foetale / -1 Bouc-émissaire systématique / 0 Persécuté / 1 Repoussant / 2 Sans histoires / 3 Convivial / 4 Rayonnant / 5 Manipulateur

● **SENSUEL** : C'est la sensibilité pure du personnage, sa réceptivité par rapport à l'environnement, son adaptation, sa capacité à se fondre dans la nature. C'est aussi sa source d'inspiration et, par extension, son génie créatif. Ici, il s'agit toujours de quelque chose ou de quelqu'un qui s'adresse au personnage.

Évaluation : -5 En position foetale / -4 Sens / -3 Sens / -2 Sens / -1 Sourde, aveugle, atactile, sans odorat ou sans goût / 0 Insensible / 1 Froid / 2 Réceptif / 3 Sensible / 4 Hyper sensible / 5 Symbiosé



Les façonnantes et les domaines se répartissent ainsi, selon une symbolique particulière. En combinant une façonnante et un domaine, on obtient une caractéristique qui sera employée au cours de la partie.

- Si un personnage veut courir, nager, sauter, soulever un poids... : CORPS + PERSONNEL
- Se battre, impressionner quelqu'un, danser pour séduire... : CORPS + RELATIONNEL
- Pister, chasser, pêcher, voir, entendre, toucher, sentir, goûter... : CORPS + SENSUEL
- Rêver, pratiquer la magie, avoir la foi, rechercher la spiritualité... : ÂME + PERSONNEL
- Hypnotiser, séduire du regard ... : ÂME + RELATIONNEL
- Avoir de la chance, de l'intuition, de l'empathie, pratiquer le Shaan... : ÂME + SENSUEL
- Mémoriser, avoir de la volonté, résoudre un problème mathématique ou philosophique, apprendre... : ESPRIT + PERSONNEL

	PERSONNEL	RELATIONNEL	SENSUEL
CORPS	Coordination Endurance Vitalité	Combat Apparence Sexualité	Perception Adaptation Sensitivité
ÂME	Foi Magie Rêve	Charisme Sentiments Charme	Shaan Chance Intuition
ESPRIT	Mémoire Volonté Déduction	Éloquence Pédagogie Communication	Créativité Évaluation Analyse

● Baratinier, discourir avec éloquence, convaincre, enseigner, s'exprimer avec des mots... : ESPRIT + RELATIONNEL

● Créer, imaginer, évaluer, analyser... : ESPRIT + SENSUEL

LES ATTRIBUTS

La Chance (Âme + sensuel)

Elle permet d'augmenter le score de base de n'importe quelle compétence lors d'un tirage décisif. Pour ce faire, on ampute son capital chance de la valeur du bonus désiré. Un bonus ne peut excéder (Âme) points. Un rituel d'Embiose réussi fait remonter la chance à son niveau initial.

Elle peut également être utilisée lorsqu'un jet de dé a échoué.

On effectue alors un tirage sous Chance + Compétence ayant échoué, avec la même difficulté. Si on réussit, l'action réussit alors *in extremis*. Cette utilisation de la Chance réduit son potentiel à 0, jusqu'au prochain rituel d'Embiose.

L'Aura (relationnel)

Au début, les personnages ne possèdent que leur score en relationnel en pouvoir, ce qui est peu. Mais au fil des aventures, ils vont acquérir de la notoriété par leurs actes et leurs réussites. Les personnages auront alors du prestige, de l'influence sur les autres, ce qui leur permettra de gravir la longue échelle du pouvoir.

L'Aura permet de pallier tout acquis relationnel qui fait défaut. En terme de jeu, un personnage se donne une difficulté et fait un jet sous son Aura. Un adversaire aura à effectuer un jet sous la difficulté choisie. Le jet, comme tout tirage de compétence, s'effectue avec un *d20*. Lorsqu'un personnage tente d'user de son Aura et qu'il rate ce jet, il perd 1 point d'Aura.

Les points d'Aura sont distribués par le Maître du Jeu aux personnages ayant accompli des actions d'éclat. Le nombre varie selon l'ampleur de l'action, mais ne pourra jamais excéder 4 à chaque fois.

L'Aura permet de rassembler les foules, de faire des révolutions, de lever des armées, bref, de devenir légendaire.

L'Humanité

C'est ce qui définit la nature humaine. Enfin, plutôt son mauvais côté !

Le but, pour un Anthéen, est d'en avoir le moins possible, car tout point d'humanité réduit l'Âme et le sensuel d'1 point. Les Humains héossiens à leur création en possède déjà 2, ce qui explique leurs restrictions en Âme et en sensuel. Mais les Humains

asservis par la technologie en ont beaucoup plus. Les Anthéens peuvent en posséder s'ils sont en contact prolongé et volontaire avec les colons. Ce phénomène concerne principalement les civilisations intermédiaires.

Lorsque l'Humanité a réduit l'Âme et le sensuel à 0, elle s'attaque alors au Shaan s'il y a lieu, puis aux compétences magiques, au rythme de 1 point pour 2 niveaux..

Les points de culte

Ils définissent le degré d'initiation du personnage au sein de son culte. Chaque niveau demande 5 points de culte (niv 2 : 10 pts, niv 3 : 15 pts, etc.). Ces niveaux procurent pouvoirs et puissance. Ces points de culte sont attribués ou retirés par le Meneur de jeu à la fin de chaque partie, en fonction des agissements du joueur par rapport au Culte de son personnage (prière quotidienne, respect des lieux sacrés, etc.)

L'APPARENCE

Elle varie considérablement selon la race choisie. On peut malgré tout déterminer des traits physiologiques communs, sachant que les Delhions ne possèdent pas de visage et sont imberbes, que les Nomoïs n'ont pas de bouche et qu'une ravissante salade blanche leur sert de poils. Pour les Ygwans seule une crête proéminente de taille et de couleur variable domine leur crâne. Si la profusion de personnes tatouées avec des crêtes violettes vous étonne, il faut garder à l'esprit que les Héossiens accordent une grande importance à l'Art et à l'expression en règle générale...

Taille et poids

Vous allez vous même déterminer la taille et le poids de votre personnage, selon le type de morphologie que vous désirez lui attribuer ; sachant que :

un Woon pèse entre 80 et 260 kg

mesure 2,5 à 3 m

un Darken, entre 60 et 150 kg

mesure 2 à 3 m

un Mélodien, entre 20 et 80 kg

mesure 1,5 à 1,9 m

un Kelwin, entre 10 et 70 kg

mesure 0,9 à 1,3 m

et toute autre race entre 40 et 100 kg

mesure 1,5 à 1,9 m.

Le rapport entre le poids et la taille donnera une personne plutôt rachitique, fluette, mince, athlétique, trapue, bien portante, enveloppée ou carrément obèse. Il a été remarqué que les personnes dont le

Corps était dominant avaient tendance à avoir une morphologie athlétique; que celles dont l'Âme rayonnait, avaient des prédispositions à l'embonpoint; et que l'Esprit creusait et asséchait les gens.

Gabarit

C'est ce qui sert lorsque la taille influence une compétence, comme l'escalade, la course à pied ou la dissimulation. Il y a 4 gabarits possibles pour les personnages. C'est la race qui définit le gabarit :

Woon : Très grand

Darken : Grand

Kelwin : Petit

Autre : moyen

La tête

- *Le visage (1d6)* : 1 Rond. 2 Carré. 3 Pointu. 4 Allongé. 5 En losange. 6 Asymétrique

- *Pilosité (le cas échéant...)* (1d10) : 1 Barbe hirsute. 2 Barbe soignée. 3 Barbe courte. 4 Moustaches droites. 5 Bacchantes. 6 Moustaches tombantes. 7 Longues moustaches. 8 Collier épais. 9 Collier léger. 10 Pattes.

Les yeux

(1d4) : 1,2,3 Même couleur. 4 Couleur différente.

- *Couleur (1d10)* : 1 Noir. 2 Noisette. 3 Marron. 4 Ocre. 5 Vert amande. 6 Vert émeraude. 7 Bleu ciel. 8 Bleu outre mer. 9 Gris. 10 Indigo

- *Forme (1d8)* : 1 Petits. 2 Grands. 3 En amande. 4 Bridés. 5 Plissés. 6 Écartés. 7 Rapprochés. 8 Exorbités.

- *Regard (1d8)* : 1 Perçant. 2 Rieur. 3 Malicieux. 4 Sombre. 5 énigmatique. 6 Interrogatif. 7 Songeur. 8 Tendre.

La bouche (1d6) : 1 Large. 2 Voluptueuse.

3 Serrée. 4 Pincée. 5 Sensuelle. 6 Charnue.

Le menton (1d4) : 1 Rentré. 2 Sortant.

3 Boule. 4 Fossette.

Le nez (1d8) : 1 Petit. 2 Grand. 3 Droit.

4 Busqué. 5 Épaté. 6 Pointu. 7 Aquilin.

8 Écrasé.

Les cheveux

- *Couleur (1d12)* : 1 Noir. 2 Brun. 3 Châtain foncé. 4 Châtain clair. 5 Ocre. 6 Blond. 7 Jaune d'or. 8 Bistre. 9 Blanc. 10 Cuivre. 11 Roux. 12 Gris.

- *Nature (1d6)* : 1 Soyeux. 2 Gras. 3 Secs. 4 Crêpés. 5 Raides. 6 Bouclés.

- *Longueur (1d6)* : 1 Très longs. 2 Longs. 3 Mi-longs. 4 Court. 5 Dégarnis. 6 Chauve.

- *Coupe (1d8)* : 1 Tombants. 2 Nattés. 3 Crête. 4 Plaqués. 5 En bataille. 6 Tressés. 7 Tempes rasées. 8 Tonsure.

- *Cheveux teintés (1d10)* : 1 Jaune. 2 Rose. 3 Cyan. 4 Bleu. 5 Noir. 6 Violet. 7 Rouge. 8 Orange. 9 Blanc. 10 Vert.

- *Répartition (1d6)* : 1 Uniforme. 2 En bande. 3 En taches. 4 En mèches. 5 En pointes. 6 Par zones.

Le corps

Altérations (1d4) à localiser sur le corps.

- *Perforations (1d4)* : 1 Anneaux. 2 Pointes. 3 Bijoux. 4 Chaînes.

- *Tatouages (1d4)* : 1 Géométriques. 2 Figuratifs. 3 Conceptuels. 4 Alphabétiques.

- *Incrustations (1d4)* : 1 Plaque ornée. 2 Pierre ornée. 3 Gemme. 4 Cristal.

- *Ornements (1d8)* : 1 Amulette. 2 Collier. 3 Pendentif. 4 Ceinture. 5 Épingle. 6 Broche. 7 Bracelet. 8 Chevillère.

Les mains

- *Caractère (1d6)* : 1 Rugueuses. 2 Douces. 3 Fortes. 4 Petites. 5 Grandes. 6 Adroites.

- *Ongles (1d4)* : 1 Courts. 2 Moyen. 3 Longs. 4 Très longs.

Feling

- *Pelage (1d6)* : 1 Rayé. 2 Tacheté. 3 Uni. 4 Par zones.

- *Moustaches (1d4)* : 1 Courtes. 2 Moyennes. 3 Longues. 4 Clairsemées. 5 Épaisses. 6 Fines.

Nomoi

- *Membranes (1d4)* : 1 Courte. 2 Moyenne. 3 Longue. 4 Large.

- *Couleur de peau (1d4)* : 1 Bleu marine. 2 Bleu outre mer. 3. Bleu gris 4 Bleu azur.

Ygwan

- *Queue (1d6)* : 1 Large 2 Courte. 3 Moyenne. 4 Longue. 5 Fine. 6 Annelée.

- *Couleur de peau (1d6)* : 1 Vert olive. 2 Vert émeraude. 3 Vert amande. 4 Brun vert. 5 Vert feuillage. 6 Vert clair.

- *Couleur de crête (1d4)* : 1 Rouge. 2 Ocre. 3 Orangé. 4 Beige.

- *Écailles (1d4)* : 1 Triangulaires. 2 Losanges. 3 Carrées. 4 Circulaires.

LES RACES

Un personnage sera issu d'une des races héossiennes. Il sera donc tributaire de la façon dont cette race appréhendera l'univers. Chacune possède sa morphologie, ses prédispositions et ses capacités spéciales. Mais pour ce qui est de la philosophie, de la religion, des us et coutumes, ainsi que de la culture, cela varie selon chaque région. Chaque type de paysage modèle chaque race, l'environnement jouant un rôle décisif dans le développement des civilisations.

Un Kelwin des forêts aura ainsi plus d'affinités avec un Ygwan des marais ou un Darken des bois, qu'avec un Kelwin du désert. Au joueur donc de se créer sa propre ethnie, à partir de l'une des dix races proposées.

Les compétences indiquées sont automatiques et ne demandent aucune dépense de points d'acquis.

Le métissage entre races différentes n'est possible que pour celles qui ont la même origine. Il en va ainsi uniquement pour les descendants des Ateïs que sont les Kelwins, les Darkens, les Mélodiens, les Boréals et les Félings. Les rejetons de ces croisements divers sont appelés *Indar* et ne possèdent aucun modificateur ni capacités spéciales.

APPRENTISSAGE ET MAÎTRISE DES COMPÉTENCES

On possède au départ **110 points** à répartir entre les diverses compétences proposées, sachant qu'à chaque point correspond un niveau. Le minimum est de 0 (pas de dépense) et le maximum (au départ) est de 15. Ce maximum peut varier selon la race ou le

milieu familial. Bien que chaque compétence dépende d'une caste, on possède toute liberté pour répartir ses points. La caste à laquelle on sera affilié sera celle dans laquelle on possède le plus de compétences ou la somme de niveaux la plus importante.

Le temps d'apprentissage d'une compétence varie selon la table suivante :

Artiste :	4 semaines par niveau
Combattant :	2 semaines par niveau
Érudit :	4 semaines par niveau
Magicien :	2 mois par niveau
Manuel :	3 semaines par niveau
Marchand :	2 semaines par niveau
Convoyeur :	2 semaines par niveau

Pour le Shaan, la durée est différente. Peu importe le niveau que possède le personnage, on procède au tirage suivant, **1d6**: 1 Minute. 2 Heure. 3 Jour. 4 Semaine. 5 Mois. 6 Année. **1d6**: Détermine le nombre d'unités.

Exemple : 1^{er} tirage : 1. Deuxième tirage : 3. Résultat = 3 minutes.

Pour les croyants, chaque niveau en compétence foi équivaut à 3 mois.

Race	+1	-1	Capacité spéciales	Compétences
Boréal*	Corps - sensuel	relationnel	voit de nuit comme de jour 2 x (Corps + sens) mètres	Vigilance : 10
Darken*	Corps - relationnel	Âme	Rajoute son Âme à son init. Combat rap.	Dissuasion : 10
Delhion	Esprit - relationnel	sensuel	Plane dans les airs, si déjà en hauteur	Aérologie : 10
Feling*	Âme - sensuel	personnel	Rajoute son âme en points d'acquis obtenus en rituel Emb	Shaan : 10
Nomoï	Âme - personnel	relationnel	Rajoute son Âme à son potentiel magique	Lang. des schèmes : 10
Mélodien*	Âme - relationnel	Corps	Rajoute son relationnel pour le calcul de la solde de départ	Chant : 10
Kelwin*	Esprit - sensuel	Corps	Rajoute son Âme à son init. Duel à distance	10 dans une compétence manuelle au choix
Woon	Corps - personnel	relationnel	Voit les corps chauds dans l'obscurité	Éducation phys : 15
Ygwan	Corps - personnel	Esprit	Les membres coupés d'un Ygwan repoussent au terme d'1 décade - (Âme + per jours)	Vie en nature : 10
Humain	Esprit - personnel (Héossien)	max 2 en Âme et sensuel	Rajoute Esprit + per pt acquis à la création du personnage	Culture humaine : 10

* descendant des Ateïs



Niveau de maîtrise

Le niveau d'une compétence peut théoriquement aller de 0 à l'infini.

- 0 : Profane
- 5 : Débutant
- 10 : Amateur
- 15 : Qualifié
- 20 : Expert
- 25 : Maître

Suivant le type de compétences que le joueur approfondira pour son personnage, il sera facile de déterminer si ce dernier est plutôt artisan, soldat, moine, bateleur, marchand, sage, poète, sculpteur, chasseur, diplomate, etc.

L'âge de départ

Il correspond au cumul des divers temps d'apprentissage, sans tenir compte des compétences raciales ni des *bonus* dus à la profession parentale, plus un âge de raison à partir duquel le personnage est censé accumuler les connaissances.

Cet âge diffère selon chaque race.

Par *Majorité*, on entend l'âge auquel l'inné (Corps, Ame, Esprit, rel, sens, per) arrive au terme de son développement. C'est également à cette période qu'a lieu le rituel de passage de l'adolescent à l'âge adulte.

La vieillesse

Comme nous l'avons vu, certaines races vivent plus longtemps que d'autres, mais, en proportion, les stades de sénilité sont à peu près les mêmes :

Milieu de vie (par rapport à l'espérance de vie) :

Corps -1

2/3 de vie : Corps -2. Esprit -1

3/4 de vie : Corps -3. Esprit -1

Terme : Corps -7.

Ces modifications sont à cumuler avec la progression en âge. Nous constatons que ceux qui commencent leur vie avec une faible valeur en Corps ne vivront pas vieux.

On considère que l'on meurt de vieillesse lorsque le Corps tombe définitivement à -1.

	Age de raison	Majorité	Espérance de vie
Boréal	5 ans	18 ans	120 ans
Darken	5 ans	14 ans	120 ans
Delhion	9 ans	18 ans	70 ans
Feling	5 ans	16 ans	120 ans
Kelwin	4 ans	14 ans	150 ans
Mélodien	9 ans	23 ans	120 ans
Nomoï	20 ans	36 ans	200 ans
Woon	10 ans	6 ans	90 ans
Ygwan	20 ans	52 ans	300 ans
Humain	6 ans	18 ans	100 ans

LES COMPÉTENCES

LES ARTISTES

1 Acrobatie : Savoir utiliser son corps à des fins spectaculaires. La longue pratique de l'équilibre, de la contorsion et des sauts périlleux, permet de limiter considérablement les dégâts d'une mauvaise chute.

2 Arts Appliqués : Rassemble tout ce qui est dessin, peinture, sculpture sur bois ou sur pierre mais tient également lieu d'histoire de l'art.

3 Chant : Chanter juste, savoir poser sa voix, lire une partition, accompagner en mesure un musicien, savoir improviser, connaître un vaste répertoire allant des chansons grivoises aux sérénades.

4 Comédie : Faire du théâtre, interpréter un rôle par coeur, simuler les émotions, imiter les voix, créer des pièces et connaître sur le bout des doigts les répliques de tous les personnages des grands classiques héossiens, mais également savoir bluffer, baratiner et improviser.

5 Déguisement : Art de modifier son apparence de manière tangible, avec trois fois rien. Permet, si l'on a le matériel nécessaire, de fabriquer des masques, des costumes et autres parures afin d'être en mesure de métamorphoser un Mélodien en Ygwan et inversement (Ce qui est déjà beaucoup plus difficile).

6 Jonglerie : Faire voler au-dessus de sa tête couteaux, quilles, balles ou torches enflammées. Cette compétence permet également de réduire les malus provoqués par une volonté d'accomplir plusieurs actions en même temps.

7 Langage du corps : Danser en mesure, pouvoir évoluer avec un ou une partenaire, être capable de suivre une chorégraphie imposée ou d'en inventer une. Connaître les danses traditionnelles et celles en vogue. Pratiquer les massages du corps.

8 Musique : Permet de jouer des divers instruments existants, lire une partition musicale, composer des mélodie ou des symphonies. Fait également office d'Histoire de la musique.

LES COMBATTANTS

1 Armes lancées : Utilisation des armes à propulsion directe, sans intervention de force autre que celle du bras.

2 Armimales : Connaissance de l'entretien, des besoins vitaux, ainsi que de la façon de traiter ces créatures afin qu'elles offrent l'efficacité maximale. Dresser et soigner une armimale se fait avec la zoologie.

3 Armes de tir : Savoir manipuler toutes les armes à déclencheur mécanique, permettant de tirer en rafale, mais également les armes sans déclencheur tel que arc, fronde, sarbacane, fustibale, servant à propulser après tension d'une corde ou utilisation de la force giratoire, divers projectiles.

4 Armure : Compétence permettant de diminuer les difficultés dues à l'encombrement d'une armure ou de tout autre équipement imposant.

5 Armes de corps : Manier toutes les armes direc-

LES MAGICIENS

Persécutés par le Nouvel Ordre, rendus responsables de tout par les Héossiens, les magiciens sont passés dans la clandestinité. Ils ont constitué des loges très fermées dont la nature est gardée secrète et tout magicien est tenu de suivre cette loi du silence. Certains magiciens indépendants collaborent avec l'état humain, tels que les pilotes de coques volantes ou encore ces maîtres enchanteurs chargés de fabriquer les gigantesques portes de transfert permettant de transférer rapidement hommes et matériel. Les magiciens sont peu nombreux, le génocide perpétré par les hommes-dieux les ayant presque totalement décimés.

Un magicien ne fera jamais usage de ses capacités en public. Il s'arrangera toujours pour être dans la pénombre, à l'écart des autres, pour lancer un sortilège. Les magiciens se moquent des cultes et de leurs messies même si certains endossent la peau d'un disciple pour mieux cacher leur véritable identité.

Leur seule croyance se limite au cercle des réalités.

Les personnages n'ont pas la possibilité, au début, de jouer un magicien. Un supplément entièrement consacré à ces derniers, permettra alors à des joueurs plus expérimentés de découvrir la véritable puissance qu'offre la manipulation des schèmes.

Les magiciens altèrent la réalité en utilisant l'énergie des trihns qu'ils invoquent. Comme il leur faut tracer les schèmes élémentaires dont ils ont besoin dans leurs sortilèges, beaucoup de magiciens se font tatouer tous les symboles qu'ils connaissent sur les parties les plus accessibles de leur corps. Ainsi, sans avoir à utiliser de l'encre ni même à gratter le sol, ils peuvent refaire les figures simplement en les repassant du bout du doigt.

tement fixées sur le corps telles que lameur, coudines, gants de métal, griffes etc.

6 Armes courtes : Savoir utiliser la dague, le glaive et autres couteaux, mais également ce qui est shaar, serpine, seltar etc.

7 Armes moyennes : Pouvoir se battre avec une épée mélodienne, feling, une masse, un yink etc.

8 Armes longues : Manier l'épée Darken, la lame lune, le grand bâton...

9 Armes d'Hast : Connaître les possibilités qu'offrent Hallebarde, Pique, trident, shork. Et savoir les utiliser.

10 Pugilat : N'utiliser que son corps pour vaincre l'adversaire. Appliquer les diverses techniques de combat visant à frapper avec toutes les parties du corps mais également à neutraliser un adversaire à l'aide de blocages et strangulations.

11 Dissuasion : Permet d'un regard ou d'une attitude de faire changer d'avis quelqu'un qui aurait de mauvaises intentions à votre égard. Cette compétence permet également d'obtenir des renseignements par la torture et par d'autres pratiques peu morales.

12 Stratégie : S'applique à des armées entières, en définissant une tactique visant à vaincre l'ennemi mais peut également être utilisée à des fins personnelles pour que des adversaires trop nombreux se gênent mutuellement dans un espace restreint.

LES ÉRUDITS

1 Aérologie : Ancêtre de l'aéronautique. Connaissance des courants aériens, des principes aérodynamiques ainsi que des technologies permettant de voyager dans les airs.

2 Alchimie : Connaissance des propriétés physiques et chimiques des divers éléments. Cette compétence permet de définir la nature d'un gaz, d'un solide ou d'un liquide mais également de fabriquer poisons, drogues et onguents à partir d'extraits végétaux, minéraux ou animaux.

3 Astromancie : Consulter les astres à l'aide de tarots, osselets, dés etc. pour percer les secrets du temps et des individus.

4 Botanique : Connaissance de toutes les variétés de plantes, de fleurs, d'arbres, de champignons et autres moisissures. Permet de réaliser des opérations alchimiques primaires, tel que décoctions et séchages.

5 Géologie : Connaissance de l'histoire de la formation des gouffres et des montagnes, des sols et de l'énergie que l'on peut en tirer, des volcans et des séismes. Également utilisé pour l'archéologie.

6 Langage : Permet, par le recoupement des diverses langues existantes, d'aborder un dialecte inconnu et de le maîtriser par la pratique.

7 Légendes : Connaissance de tous les contes et mythes existants, qui relatent les épopées d'êtres imaginaires ou de héros ayant réellement vécu. Tient lieu d'histoire générale.

8 Lettres : Transmettre les émotions par des mots. Écrire des poèmes, faire de la philosophie, mais également posséder une culture littéraire importante.

9 Médecine : Diagnostiquer une maladie, procéder à des opérations chirurgicales, connaître parfaitement l'anatomie Anthéenne, pouvoir soigner avec du matériel n'importe quel type d'intoxication ou de blessure plus ou moins graves.

10 Protocole : Pratique des us et coutumes héosien, ainsi que des lois régissant administrations et pouvoir. Connaissance des diverses formes de gouvernement ainsi que des procédures à suivre pour accéder à n'importe quel tribunal.

11 Cultologie : Instruction concernant les divers cultes et leurs messies. Permet de reconnaître, d'après un rituel, quelle est le culte concerné.

12 Zoologie : Connaissance des animaux sauvages, de leur mode de vie, de leurs habitudes, de leurs points forts ou faibles, de leurs besoins physiques ou affectifs, de la façon de les dresser si cela est possible, ou de les soigner.

LES MAGICIENS

1 Invocation : Permet d'appeler un Trihn de Corps, d'Âme ou d'Esprit qui se trouve en transit dans son univers élémentaire, dans notre propre monde.

2 Maîtrise : Contrôler ledit Trihn, afin que durant la nuit il ne puisse s'emparer de l'Âme de celui qui l'a invoqué.

3 Altération : Donner au Trihn maîtrisé une autre forme élémentaire, permettant de déclencher l'effet du sortilège désiré.

4 Conjuración : Renvoyer un Trihn qui n'a pu être maîtrisé dans son plan d'origine.

5 Langage des Schèmes : Connaître les symboles qui forment les algorithmes magiques en vue de formuler un sortilège.

6 Défense : Capacité à ne pas subir les effets d'un sort qui nous était destiné.

LES MANUELS

1 Agronomie : Savoir faire pousser n'importe quoi sur n'importe quel terrain. Implique une connaissance des phénomènes météorologiques et climatiques, de l'exploitation d'une entreprise agricole, ainsi que de la gestion des cultures. Créer une distillerie, produire du vin et de la bière.

2 Armurerie : Travailler le métal à l'aide d'une forge mais également évaluer et réparer n'importe quel type d'arme, d'armure ou de bouclier, voire d'en créer des nouveaux.

3 Artisanat : Rassemble tout ce qui est tissage, tressage, modelage, travail du verre pour ce qui est des petits bibelots (carafes, coupes), teinture de peaux déjà tannées et également maroquinerie.

4 Bricolage : élaborer de petites constructions, souvent de fortune, réparer grossièrement des objets ou des mécaniques, créer principalement du matériel d'appoint.

5 Charpenterie : Travail du bois sous toutes ses formes. Que ce soit dans le mobilier, l'ébénisterie, la menuiserie, les charpentes ou la construction navale.

6 Gastronomie : Connaissance des diverses façons d'accommoder les plats, des modes de cuisson, des préparations de viandes, de légumes, de poissons, de desserts. Connaître les vins et leur provenance, posséder une vaste culture culinaire concernant toutes les ethnies.

7 Élevage : Connaissance des animaux domestiques, de leur utilité, de leur entretien. Savoir gérer un ranch, retirer une peau pour la tanner, préparer la viande pour la boucherie.

8 Joaillerie : Connaissance et fabrication de tout ce qui est bijoux faits de pierres ou de métaux précieux. Évaluation de la qualité d'une parure ainsi que de sa valeur marchande.

9 Maçonnerie : Regroupe ce qui est travail de la pierre et fabrication des vitres à partir de silice. Évaluation de la solidité d'un édifice, de son type architectural et découverte d'éventuels passages ou interstices secrets s'il y a lieu.

10 Mécanismes : Manipulation des petites mécaniques telles que serrures ou horloges, compréhension et création de gros systèmes à engrenages et poulies.

LES SHAANISTES

1 Shaan : Aptitude à canaliser son énergie vitale et à se laisser guider dans la vie par sa force intérieure. Pratique de la "non pensée", de la "conscience inconsciente" et d'une certaine harmonie avec la nature et les gens. Permet de procéder aux rituels d'Embiose et de rêver en paix. Offre, à haut niveau, des capacités hors du commun.

LES MARCHANDS

1 Commerce : Permet de connaître la valeur marchande de tout objet mais également de pouvoir en faire varier le prix. Trouver des arguments vendeurs, pratiquer la criée. Offre les compétences nécessaires à la gestion d'une entreprise.

2 Contrefaçon : Permet de falsifier des documents ou de la monnaie. Offre la possibilité de modifier son statut pour obtenir celui de semi-inférieur.

3 Corruption : Permet d'acheter le silence de quelqu'un et contourner la légalité.

4 Jeu : Connaissance des divers jeux de hasard ou de stratégie, mais également des divers milieux où on les pratique. Permet de tricher et de lancer des défis.

5 Langage des signes : Pouvoir communiquer avec quelqu'un par une gestuelle codifiée, lire sur les lèvres, pratiquer la morphopsychologie.

6 Psychologie : Soigner quelqu'un atteint de folie, rassurer, donner confiance aux autres, déterminer les pensées d'autrui par ses attitudes et son comportement. Anticiper les intentions.

7 Substitution : Art de faire les poches, d'effectuer des tours de passe-passe, de dissimuler aux yeux les plus avertis des objets, des animaux.

8 Vie urbaine : Connaissance des villes et des différentes structures sociales. Permet de se repérer en agglomération, de semer quelqu'un, de se procurer des renseignements anodins ou secrets, d'être à l'aise aussi bien dans les bas-fonds que dans la haute société.

LES CONVOYEURS

1 Attelages : Savoir manœuvrer une charrette, un carrosse, un char. Gérer l'intendance d'une caravane importante, connaître les besoins de ses animaux de trait, savoir s'en occuper.

2 Culture Humaine : Connaissance de la vie et des moeurs des humains, mais aussi de leur technologie. Avoir une idée du Nouvel Ordre et du pouvoir qu'exercent les grandes familles. Premier pas nécessaire pour obtenir des compétences humaines.

3 Culture nécrosienne : Connaissance des différents stades de la nécrose, du damné à l'incarnation, mais également des divers pays nécrosiens et de leurs lois. Permet de rechercher l'emplacement de stèles d'embiose et de pactiser avec une incarnation.

4 Éducation physique : Courir, sauter, nager, escalader, lancer, jeter, ramper, rouler, plonger, grimper...

5 Équitation : S'applique à toutes les montures qui se chevauchent directement sur le dos. Cette compétence permet de diriger aussi bien des créatures volantes, terrestres ou marines. Offre la connaissance de l'entretien et de ce dont la bête a besoin pour vivre. Permet, à haut niveau, d'établir une sorte de lien télépathique avec sa monture.

6 Discrétion : Aptitude à se déplacer en silence, à se cacher dans les ombres, à se camoufler dans la forêt. Permet de semer quelqu'un autrement que par la course.

7 Navigation : Connaissance des divers types d'embarcation, de la barque au "Bateau Monde", des routes maritimes et de la façon de se comporter en mer. Fait office d'astronomie.

8 Orientation : Savoir se repérer sur terre et dans les airs. Maîtriser la géographie du globe. Connaître le réseau des portes de transfert, les routes et les chemins, ainsi que les points d'eau.

9 Vie en nature : Pister, chasser, pêcher, poser des pièges, allumer un feu par grand vent, établir un campement réconfortant, manger des racines, se laver à l'eau froide.

10 Vigilance : Rester en éveil, scruter l'horizon pour y découvrir une silhouette inhabituelle, ne pas se laisser berner ou influencer, mais également veiller à ce que le corps ne fléchisse pas.

LES CROYANTS

1 Foi : Capacité à croire en son élément pour s'investir de toute sa puissance symbolique. Permet d'utiliser des pouvoirs spéciaux, mais également de résister à l'agression de pouvoirs extérieurs.

LE MILIEU SOCIAL

Sur Héos, les inégalités sociales se sont accrues avec la corruption amenée par les humains. Le pouvoir de l'argent est devenu considérable. Tout peut s'acheter. Les humains ont également amené avec eux l'esclavage, qui fait recette en Héossie. Le paysage social est devenu très vaste, du riche consul qui surtaxe allègrement son «parc naturel», au mendiant trop malade pour être esclave, en passant par l'ouvrier. Le milieu social n'a rien à voir avec la caste à laquelle on appartient. Le personnage viendra du milieu social de ses parents.

- Cela se détermine avec 1d6 :

1. Mal famé

2. Esclave libre

3-4-5. Populaire

6. Semi inférior

Mal famé : Le personnage est issu des bas fonds de la société. Paria dès sa naissance, il s'est fait tout seul. Tour à tour mendiant, voleur à la tire, receleur ou caïd, il s'adapte à toutes les circonstances. Les coins mal famés s'étendent principalement à la périphérie des parcs, seuls endroits où l'on trouve tout ce dont on a besoin. Les quartiers mal famés déroutent par leur violence et la fameuse loi du silence. On dénombre à peu près autant de semi-inférieurs chez les mal famés que dans la haute société. Cela n'est dû qu'au talent de certain falsificateur ou à la richesse d'autres trafiquants. La majeure partie des dissidents se trouvent dans cette catégorie sociale.

Esclave libre : Tout petit, le personnage a été acheté, après une rafle, par un des notables de la ville. Il a passé sa jeunesse à servir autrui, mais a toutefois pu bénéficier d'une éducation très diversifiée. Les esclaves ont tous un passé différent, du bon maître que l'on regrette au tyran dont on veut se venger.

Populaire : C'est la classe sociale la plus répandue. Rassemblant tous ceux qui exercent un métier et qui profitent d'une partie de leurs bénéfices.

Semi-inférieur : C'est la crème de la société héossienne. Le statut de semi-inférieur confère prestige et pouvoir. Toujours inférieur malgré tout à celui des humains et des nécrosiens. Les semi-inférieurs occupent la plupart des postes de décision d'un «parc naturel». Souvent bras droit d'un consul, ils collaborent avec panache pour conserver leurs petits privilèges. Bon nombre de trafiquants ont acheté ce statut afin de pouvoir circuler à peu près librement dans le pays.

- Une fois le rang social déterminé, il reste à définir la caste familiale du personnage avec 1d20 :

1-2	Artiste
3-4	Convoyeur
5-6	Combattant
7-8	Érudit
9-10	Manuel
11-12	Shaaniste
13-14	Marchand
15-16	Magicien
17-20	Au choix

En définissant la profession parentale qui se trouve entre parenthèses, on attribuera un bonus de 2 dans la compétence concernée.

Le personnage sera alors fils d'acrobate, d'alchimiste dissident, ou de milicien.

Selon le milieu social, un artisan sera plutôt faussaire, cuisinier servant, tonnelier ou maître artisan.

- Tirage de la compétence familiale :

Artistique (1d20) :

- 1-2 Acrobatie (*Saltimbanque*).
- 3-4 Arts appliqués (*Plasticien*).
- 5-6 Chant (*Interprète*).
- 7-8 Comédie (*Comédien*).
- 9-10 Déguisement (*Maquilleur*).
- 11-12 Jonglerie (*Bateleur*).
- 13-14 Langage du corps (*Danseur*).
- 15-16 Musique (*Concertiste*).
- 17-20 Au Choix.

Combattant (1d20):

- 1 Armes de lancé (*Garde du corps*).
- 2 Armes de tir (*Archer*).
- 3 Armiales (*Armimalier*).
- 4 Armure (*Soldat*).
- 5 Armes de Corps (*Gladiateur*).
- 6 Armes Courtes (*Archer*).
- 7 Armes Moyennes (*Milicien*).
- 8 Armes Longues (*Mercenaire*).
- 9 Armes d'Hast (*Garde*).
- 10 Dissuasion (*Vigile*).
- 11 Pugilat (*Videur*).
- 12 Stratégie (*Soldat*).
- 13 à 20 : Au Choix.

Érudit (1d20) :

- 1 Alchimie (*Alchimiste*).
- 2 Astromancie (*Devin*).
- 3 Botanique (*Herboriste*).
- 4 Géologie (*Archéologue*).
- 5 Langage (*Traducteur*).

- 6 Légendes (*Conteur*).
- 7 Lettres (*Écrivain*).
- 8 Médecine (*Chirurgien*).
- 9 Protocoles (*Juriste*).
- 10 Aérologie (*Ingénieur*).
- 11 Cultologie (*Prêtre*).
- 12 Zoologie (*Animalier*).
- 13 à 20 : Au choix.

Magicien (1d20) :

- 1-3 Invocation.
- 4-6 Maîtrise.
- 7-9 Altération.
- 10-12 Conjuración.
- 13-15 Langage des Schèmes.
- 16-18 Défense.
- 19-20 Au Choix.

Manuel (1d20) :

- 1-2 Agronomie (*Agriculteur*).
- 3-4 Armurerie (*Forgeron*).
- 5-6 Artisanat (*Artisan*).
- 7-8 Bricolage (*Plombier*).
- 9-10 Charpenterie (*Menuisier*).
- 11-12 Cuisine (*Cuisinier*).
- 13-14 Élevage (*Pâtre*).
- 15-16 Joaillerie (*Orfèvre*).
- 17-18 Maçonnerie (*Terrassier*).
- 19-20 Mécanisme (*Serrurier*).

Marchand (1d20) :

- 1-2 Commerce (*Tenancier*).
- 3-4 Jeu (*Flambeur*).
- 5-6 Langage des signes (*Négociant*).
- 7-8 Corruption (*Marchand d'esclave*).
- 9-10 Contrefaçon (*Falsificateur*).
- 11-12 Psychologie (*Éducateur*).
- 13-14 Substitution (*Voleur*).
- 15-16 Vie urbaine (*Indicateur*).
- 17-20 Au Choix.

Shaaniste :

- 1 Shaan (*Shaaniste*).

Convoyeur (1d20) :

- 1-2 Attelages (*Convoyeur*).
- 3-4 Culture humaine (*Collaborateur*).
- 5-6 Culture nécosienne (*Traqueur de stèles*).
- 7-8 Éducation physique (*Sportif*).
- 9-10 Équitation (*Coursier*).
- 11-12 Discrétion (*Chasseur*).
- 13-14 Navigation (*Marin*).
- 15-16 Orientation (*Guide*).
- 17-18 Vie en Nature (*Trappeur*).
- 19-20 Vigilance (*Pisteur*).



Une étrange rencontre

Mon nom est Source. Ma peau est bleue comme la nuit et mon savoir prend son origine dans l'esprit. Je suis adepte du culte de l'eau, qui ouvre les portes de la connaissance insondable.

Or, voilà que j'étais parti/e dans le désert, chercher par une retraite méditative la voie de l'eau souterraine, l'eau secrète qui transporte la vie sous la terre craquelée et le sable aux courants mystérieux.

J'avais fait, déjà, quelques rencontres. Ainsi de ces créatures à la peau écaillée, dont la tête s'orne d'une crête rouge et qui parlent une langue chuintante comme les marais dont elles proviennent et sifflante comme le vent sur les dunes. Je leur ai dit : je ne suis pas de ce monde. Mon nom est Source. Que puis-je pour vous ? Les créatures m'ont répondu/e : nous sommes les Saren d'Aznar, et nous ne demandons rien. Nous sommes ici pour l'épreuve.

Bien des fois encore les soleils disparurent derrière l'horizon. Or, voilà plusieurs jours que je méditais, assis/c à l'ombre d'un rocher, quand se présenta à moi un de ces géants versés dans le métier des armes, à la peau rouge comme l'un des deux soleils qui éclairent et réchauffent ce monde. Quand il parla, sa voix n'était plus qu'un mince filet coulant entre ses lèvres crevassées.

Il me dit qu'il était l'éclaireur d'une caravane égarée à la recherche d'un puits. Connaissais-je la région ? Pouvais-je l'aider dans sa quête ? A sa vue, à sa voix, je sus combien pressante était sa soif.

Et je n'ignorais pas non plus qu'il se trouvait là, sous nos pieds, une nappe enfouie que mon pouvoir suffirait à faire remonter à la surface.

Mais je savais aussi que l'eau, pour atteindre ceux qui la désirent, empruntent parfois des chemins tortueux.

Je proposais donc à ce voyageur, apporté jusqu'à moi par les courants du hasard, de rejoindre sa caravane et méditer parmi les siens.

Ils me suppliaient de les aider, car certains, parmi leurs initiés, avaient fini par comprendre que j'étais versé/e dans les secrets de l'élément dont ils avaient un si grand besoin.

Mais je leur répondis que le temps n'étaient pas encore venu.

Puis, quand ils furent parvenus à la dernière extrémité de leur soif, je fis remonter à la surface la réserve cachée dont je leur avais scellé l'existence.

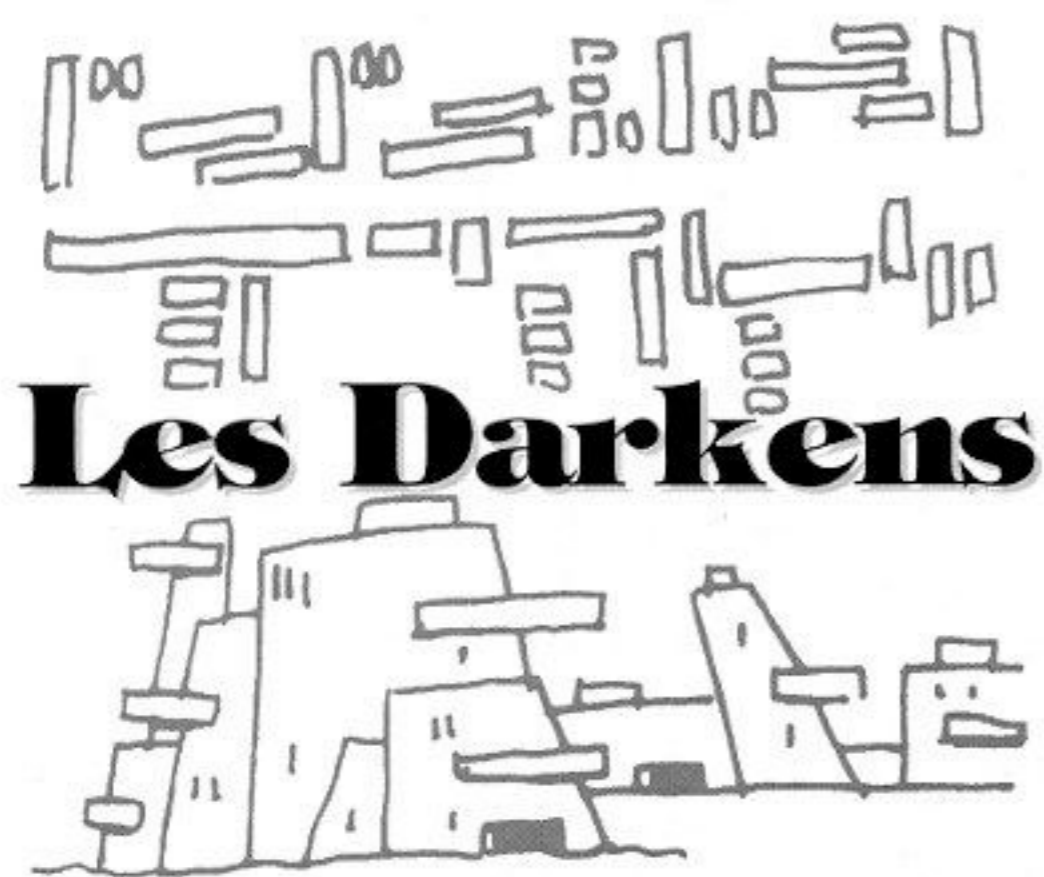
Ils voulurent me remercier, mais je leur répondis que la connaissance m'appelait en d'autres lieux, et repartis sans attendre.

Les races

INTRODUCTION

Dix races sont proposées. Elles possèdent chacune une physiologie et une culture propre, qui varient selon les ethnies. Un Darken des forêts sera certainement plus attiré par la chasse que par les combats singuliers qu'il jugera inutiles.

Ce qui suit n'est que l'archétype d'une race, à vous de créer l'ethnie. Un joueur peut s'il le désire jouer un Humain. On considérera alors que les parents de cet humain sont des dissidents, accueillis par l'une des 9 races du continent. Ce personnage humain bénéficiera des attributs culturels de la race d'accueil, mais pas des modificateurs raciaux.



Redoutables combattants, ces "géants rouges" sont en perpétuelle lutte avec eux-mêmes. Ils manient l'épée et dressent leur monture avec une dextérité sans égale. Ils représentent l'élément feu.

Origine. Fiers descendants des Ateïs, ils ont traversé les déserts de l'Ouest, alors moins arides, pour conquérir tout le continent Ouest et ses ramifications vers l'Est. Les Darkens sont les premiers à avoir bâti un empire.

Physiologie. Ces géants à la musculature surdéveloppée possèdent un teint de peau pouvant aller

du brun au rouge brique. Les traits du visage, taillés au couteau, inspirent crainte et respect. Leurs cheveux, longs, noirs et épais sont leur plus grande fierté.

Taille de 2 mètres à 2,5 mètres. Ils ont un grand gabarit.

Poids de 50 à 150 kg

Sang rouge sombre

Durée de vie. 120 ans

Âge de raison. 5 ans

Majorité. 14 ans

Système de reproduction. Les Darkens sont des mammifères. La gestation chez la femme est de 3 décades.

Nutrition. Les Darkens sont omnivores mais ont un petit penchant pour la viande saignante et le gibier en règle générale. Ils font 5 repas par jour.

Sommeil. Ils dorment 10 heures d'une traite, généralement sur une dalle en pierre.

Culture. La culture Darken est principalement fondée sur la passion, les défis personnels, la lutte avec autrui et la violence. Un Darken s'investit toujours pleinement dans ce qu'il fait, souvent avec excès. Le courage, la bravoure et l'honneur sont des valeurs que tout Darken doit respecter.

Hygiène. Sans excès de propreté, le Darken se lave quotidiennement lorsqu'il le peut. Car dans le désert, l'eau est réservée à d'autres fins, plus vitales.

Éducation. Tout jeune, le Darken est initié à l'art du combat et à l'équitation. L'égalité des sexes est totale et il n'est pas rare qu'une ravissante Darken se cache derrière le terrible guerrier casqué que l'on vient d'affronter. Il est de coutume que les couples n'aient qu'un seul enfant. Les vieux sont rejetés et doivent mettre fin à leur vie dans un ultime combat. Cela constitue généralement l'objet d'une quête.

Habitat. Chaque famille Darken forme une cellule individuelle. Seuls les repas sont pris en communautés importantes et donnent l'occasion aux fortes personnalités de relater leurs hauts faits.

Mort. On ne doit mourir qu'en combat ou tué de la main d'un de ses proches. C'est la seule façon de

rejoindre ses ancêtres et de ne pas errer éternellement dans les limbes.

Loisirs. Les Darkens sont très friands d'une sorte de polo, pratiqué avec une grosse boule de métal. L'équipe gagnante est celle qui au bout d'un temps donné possède le moins de blessés.

La lutte Darken est également très prisée : chaque lutteur doit mettre l'autre en dehors d'une zone délimitée, en usant de coups et de projections.

Enfin, les Darkens s'adonnent avec plaisir au saut d'obstacle ou aux parcours imposés, avec ou sans monture. Plus le trajet est difficile, plus l'émotion est grande.

Religion. Très religieux, les Darkens méprisent les nymphes et les géants.

Ayant une forte tendance à l'intégrisme, il n'est pas bon de discuter théologie avec eux. La religion, c'est la vie. Sans dieux, on ne peut exister.

Écriture. Les Darkens lisent et écrivent de droite à gauche. Leur grammaire est associative : une phrase est composée de plusieurs mots, eux mêmes formés de plusieurs signes.

L'alphabet Darken est nommé "liniforme"

Langage. Le Darken est une langue rauque et gutturale. Principalement clamée, il est difficile de rester au milieu de discussions Darkens.

Architecture. Les Darkens viennent du désert. Seules les choses simples résistent aux vents de sables. C'est pourquoi ils possèdent une architecture massive et sans fioritures, à même de supporter les conditions climatiques extrêmes.

Mobilier. Les Darkens aiment l'inconfort. Ne possédant que des meubles taillés à même la pierre, ils ont banni le bois, le jugeant trop peu résistant. Bon nombre d'artisans Darkens, tailleurs de pierre, se vantent, à juste titre,

de fabriquer les coffres les plus solides du continent.

Habillement. Contrairement à ce que laisserait supposer leur réputation, les Darkens ne sont pas toujours revêtus de leurs impressionnantes armures. Généralement sombres, les vêtements Darkens vont du noir au brun en passant par le bleu nuit et le rouge sang.

Très tatoués, ils affectionnent particulièrement les coupes de cheveux en bataille, mi longues ou longues.

Ils aiment particulièrement se percer la peau avec des ornements divers.

Arts. Les Darkens ont une prédisposition pour tous les arts corporels. Ils pratiquent beaucoup la danse guerrière, rythmée par des chants graves et rauques.

Sensibles à la peinture géométrique, ils aiment profondément les sculptures de formes élémentaires : boules, cubes, tétraèdes, etc.

Artisanat. Tailleurs de pierres et armuriers hors du commun, certains artisans Darkens possèdent un cahier de commande rempli jusqu'à la fin de leurs jours.

Doctrine. Ce qui compte, c'est la passion. En combat comme ailleurs, il faut toujours aller au bout de ce que l'on entreprend. Il n'y a pas de place pour la demi-mesure. Un coup donné à moitié ou une esquivé imparfaite vous est fatale.

Magie. Assez réticents quant à ses applications, les Darkens se méfient de l'inexplicable.

La magie ne leur plaît pas et c'est toujours avec une certaine appréhension qu'ils franchissent un cristal de transfert.

Rituels d'Émbiose. Les Darkens apprécient ces rituels pour la confrontation même qu'ils ont avec les Trihns plutôt que pour les éventuels gains de connaissance.

Prénoms types. De consonances dures, ils sont généralement courts et se



retiennent facilement: Altar, Yedar, Gor, Noar, Tahar, Thor, Thorak, Zaar, Gular, Kalir, Daner, Ingar, Karlan, Zort, Yalhat, Darak, etc.

Réputation. Les Darkens passent pour braves et orgueilleux.

Ajustements. Corps +1, Relationnel +1, Sensuel -1

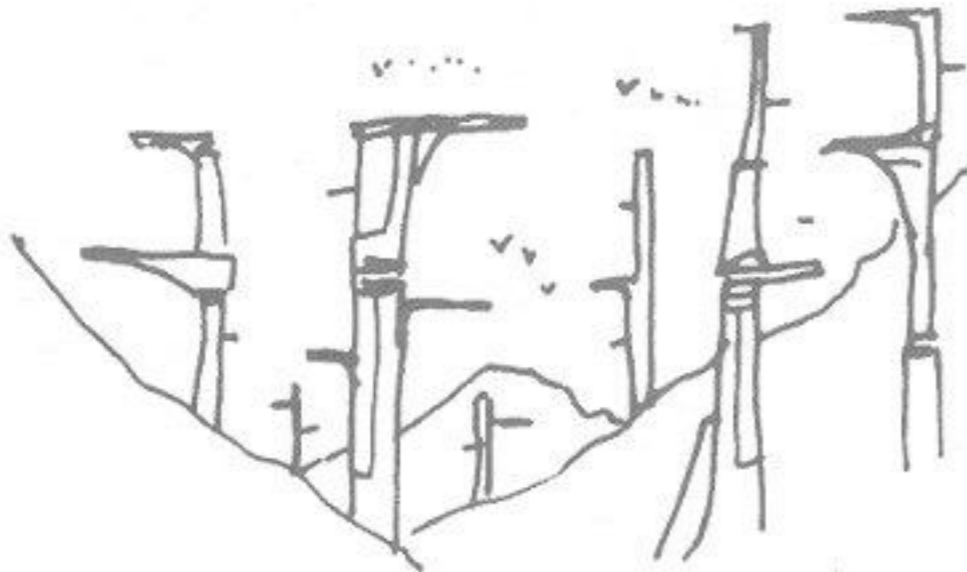
Compétence. Dissuasion niv 10

Capacités. Les Darkens ajoutent leur Âme à leur potentiel d'initiative en corps à corps.

Motivations. La soif de conquête. Les défis permanents



Les Delhions



Êtres mystérieux d'un autre âge. L'allure majestueuse que leur donnent leurs ailes déployées les apparente à de grands oiseaux. Leur tête sans visage, le plus souvent tatouée intrigue. Grands pédagogues, ils savent toujours enseigner ce que l'on veut connaître. Libres comme l'air, ils vont là où le vent les porte.

Ce sont les représentants de l'élément Air.

Origine. Ils viennent d'une autre planète, de gravité bien inférieure à celle d'Héos, ce qui leur permettait de s'envoler d'où ils voulaient. Fait de vents et de gaz divers, leur monde d'origine ne possédait qu'un petit noyau rocheux. Bâisseurs de colossales cités aériennes, ils se sont trouvés démunis par la variété des paysages. Essayant tant bien que mal de s'adapter à ce nouveau monde, ils restent de grands nostalgiques. Arrivés depuis peu, ils ont tout de suite intégré la culture héossienne, en oubliant leur propre technologie.

Physiologie. Les Delhions font partie des êtres les plus étranges. Leur tête, sans visage, domine un corps humanoïde doté d'une grande paire d'ailes. D'un teint de peau variant du blanc au gris bleu,

ils sont toujours recouverts de tatouages symboliques.

Leur peau est composée d'une multitude de macropores plus ou moins nombreux selon les régions du corps. Il y en a cinq types principaux qui correspondent aux 5 sens. La concentration la plus importante de ces macropores se situe sur le visage. Chacune canalise par la suite, selon ses attributions, le message capté à une unité centrale placée à hauteur du plexus solaire.

Taille de 1,70 à 1,90 m. Ils sont d'un gabarit moyen

Poids de 70 à 90 kg

Sang jaune luminescent. On a coutume de dire que les Delhions sont faits de lumière.

Durée de vie. 70 ans

Âge de raison. 9 ans

Majorité. 18 ans

Système de reproduction. Pour qu'une femelle soit fécondée deux mâles doivent se fondre en elle. C'est un spectacle tout à fait étonnant. La femelle s'élève dans les airs et appelle ses deux mâles reproducteurs. Ils se livrent alors à un véritable ballet aérien, puis les trois êtres se fondent en une seule entité rayonnante. Le petit naît dans la semaine qui suit. Le bébé, quasiment immatériel, prendra consistance au fil du temps. Il sera "terminé" à l'âge de raison.

Nutrition. Les Delhions se nourrissent de lumière. Cette photosynthèse, qui leur est propre, assure en permanence leurs besoins caloriques.

Sommeil. Suspendus par des harnais à des hauteurs vertigineuses, ils ont un sommeil lourd et profond de 12 heures, sans interruption.

Culture. Tout est fondé sur l'air. La légèreté et la liberté priment sur toutes choses. Le Delhion a horreur des contraintes. Parfois superficiel, il recherche avant tout les expériences personnelles. Touche à tout, il essaye le plus de choses possible, sans réellement les approfondir.

Hygiène. Les Delhions n'ont pas d'odeur et ne produisent pas de déchets. Ce sont les êtres les plus propres d'Héos. Cette aspect a tendance à mettre mal à l'aise de nombreux Anthéens.

Éducation. La femme possède un statut bien supérieur à l'homme. C'est elle qui prend les décisions et l'homme qui obéit. Il est courant de dire qu'il faut deux hommes pour une femme. Dès qu'ils atteignent l'âge de raison, les enfants sont livrés à eux mêmes. C'est à eux de se trouver une école et de travailler pour gagner de l'argent. Une solidarité très forte entre enfants s'instaure alors, les plus vieux aidant les plus jeunes. Une fois la majorité atteinte, le Delhion est considéré adulte et retrouve sa place dans la société.

Habitat. Les Delhions d'une même circonscription

dorment tous ensemble, harnachés individuellement dans une gigantesque pièce d'une hauteur vertigineuse.

Les repas sont pris strictement entre les deux géniteurs et la femme. Le reste des activités se pratique entre amis.

Mort. Elle ne représente rien pour les Delhions. Seulement la fin d'une vie. Lorsqu'un Delhion meurt, il se dématérialise en moins d'une semaine.

Loisirs. Mises à part quelques joutes aériennes, les Delhions passent leur temps à voyager. Ils ne peuvent tenir en place. Toujours à la recherche d'une terre inconnue, ils sillonnent les airs inlassablement.

Religion. Ils possèdent un concept particulier de religion. Pour eux, le seul dieu existant est celui de l'apparence qu'ils ont. Ils sont eux mêmes leur propre dieu et celui des autres. Selon les tatouages qu'ils disposent à certains endroits de leur corps, ils incarnent l'entité cosmique, celle qui ne peut être nommée mais uniquement montrée.

L'apparence des choses est une divinité en soi.

Écriture. Les Delhions ne lisent pas à proprement parler. Ils décryptent un texte de manière globale. Ils étudient les "phrases" dans tous les sens afin de posséder, au terme de cette analyse laborieuse, une idée de ce dont il s'agit.

L'alphabet Delhion est appelé "curcifforme".

Langage. Utilisant principalement des gestes, le langage Delhion est ponctué de battements d'ailes et de sifflements.

Architecture. Les Delhions aiment l'altitude. C'est pour cette raison que toutes leurs constructions s'élèvent à perte de vue dans le ciel et sont équipées de nombreuses plateformes sur lesquelles ils se posent alors qu'ils planent d'une tour à l'autre. Les pièces sont spacieuses, pour permettre à leur habitants de s'y déplacer en volant.

Mobilier. Très travaillés, les meubles Delhions sont sculptés avec goût et précision. Ils adorent suspendre leurs affaires.

Habillement. Les Delhions portent assez peu de vêtements si le climat le leur permet. Ils ont tendance à superposer de nombreuses formes de tissus amples et colorés et à porter de longues pièces tressées entre les jambes. Ils possèdent tout un système de ta-

touages très codifiés, liés à leur religion, qu'ils utilisent à outrance. Les bijoux sont également assez prisés.

Arts. Les Delhions mélangent toutes les formes d'expression en un seul courant artistique.

Artisanat. Il n'est pas propre aux Delhions.

Ces derniers appliquent ce que les Anthéens leur ont appris.

Doctrine. Je vais où le vent me porte. Le fait de ne rien décider est en soi une décision.

Magie. Les Delhions se sont faits au phénomène sans poser la moindre question.

Rituels d'Embiose. Les Delhions sont les plus réticents aux rituels d'Embiose.

N'étant pas sur Héos depuis très longtemps, ils ne se sentent pas très concernés par les Trihns et leur cycle. Mais quand il faut y aller...

Prénoms types. D'une seule syllabe, ils doivent pouvoir se prononcer rapidement : Toth, Akh, Tam, Som, Guel, Shed, Mas, Shat, Kas, Nel, Vor, Siel, Vix, Scov, Gad., etc.

Réputation. Les Delhions passent pour de grands pédagogues.

Ajustements. Esprit +1, Relationnel +1, sensuel -1

Compétence. Aérologie niv 10

Capacités. Les Delhions ont la possibilité de planer dans les airs, à condition de se trouver déjà en hauteur. Il ne peuvent pas s'envoler.

Motivations. Le voyage.



البحرانيون

Les Boréals



Grands navigateurs, ils parcourent les océans à bord de leurs gigantesques "bateaux mondes". Leur qualité d'observateurs leur a toujours porté chance et les a préservés de la violence du monde. Sortes de candides au regard pur, les Boréals ne se lassent jamais de découvrir des choses. Ils représentent l'élément Terre.

Origine. Descendants directs de l'Ateï apparus il y a plus de 120 000 hexons, les Boréals ont traversé le continent par l'Est jusqu'à la pointe Nord. Inventeurs de la navigation, ils sont rapidement devenus les maîtres des océans.

Physiologie. D'apparence humanoïde, ils ont la peau d'un bleu ciel dont l'intensité et la clarté dépendent de la région d'origine. Ils possèdent de longues oreilles recourbées sur elles-mêmes ainsi qu'une paire d'yeux uniformément noir. Leurs cheveux, généralement crépus, leur permettent toutes les fantaisies de coiffures.

Taille de 1,50 m à 1,90 m. Ils sont d'un gabarit moyen.

Poids de 40 à 100 kg

Sang rouge sombre

Durée de vie. 120 ans

Âge de raison. 5 ans

Majorité. 18 ans

Système de reproduction.

Les Boréals sont des mammifères. La gestation chez la femme est de 3 décades.

Nutrition. Omnivores, les Boréals ont un petit penchant pour tous les produits de la mer : poissons, crustacés, algues séchées. Ils font 3 repas par jour.

Sommeil. Ils ont l'habitude de dormir 10 heures d'affilée sur des matelas humides.

Culture. Faute de discrétion et de simplicité, la culture Boréale étonne par sa richesse et sa variété. Le Boréal s'émeut pour un rien. Sensible au plus haut degré, il a su mettre à profit ses qualités d'observateur. Terre à terre, il parcourt le monde à la recherche de lui-même.

Hygiène. Sans excès, le Boréal se livre à deux séances quotidiennes de toilette : une le matin, une le soir.

Éducation. Les Boréals sont des "complexés" de nature. Les hommes sont d'une courtoisie excessive, maladroite et les femmes quasiment muettes. Les Boréals aiment bien les enfants qu'ils élèvent avec plaisir. La famille est pour eux très importante. Très tôt, les jeunes Boréals sont initiés aux joies de l'eau car les femmes accouchent dans la mer.

Habitat. La cellule familiale est préservée de la société. En dehors de leur travail, les Boréals vivent dans un cocon. Tout se fait dans et avec la famille. Rien ne doit y rentrer ou en sortir.

Mort. Les Boréals ont tellement peur de mourir qu'ils ont fait de la mort un tabou. Dès que quelqu'un meurt, ses proches doivent vite faire disparaître le corps comme si de rien n'était. Comme si le décédé n'avait jamais existé. Il en résulte pour le Boréal une peur incontrôlée dès qu'il se trouve au contact du cadavre de n'importe quelle créature.

Loisirs. Les Boréals sont de grands observateurs et adorent les histoires. C'est ainsi qu'ils passent leur temps à se raconter les sensations qu'ils ont éprouvées devant tel parfum, telle couleur, tel goût, telle consistance. Ils sont les seuls à pouvoir comprendre l'humour Ygwan.

Les femmes Boréales sont inégalées en broderie et en tapisserie qui atteignent, pour certaines, des dimensions impressionnantes.

Religion. Il ne faut pas plaisanter avec la religion. L'Anthéos est notre père à tous. Et si les dieux ont été créés, c'est qu'ils ont leur utilité. Il faut les accepter tels qu'ils sont sans se poser de questions, pour notre bien.

Écriture. Le Boréal utilise un alphabet composé de lettres. Chaque lettre forme un mot. Chaque mot forme, selon une grammaire spéciale, une phrase qui se lit de gauche à droite.





Les Felings



Langage. Très discret dans sa prononciation, il n'est que chuchotements. Les Boréals ont d'ailleurs coutume de se parler systématiquement dans l'oreille. Ce qui rend les assemblées particulièrement épiques.

Architecture. Les Boréals aiment les choses bien faites et fonctionnelles. Friands de colonnes et de ponts, ils ont tendance à en abuser. Les villes Boréales restent, malgré tout, ce qui se fait de mieux en matière de simplicité et de dépouillement architectural.

Mobilier. Les Boréals aiment le confort. Beaucoup moins exubérants que les Mélodiens, ils utilisent les mêmes formes anguleuses et carrées que les Darkens mais les recouvrent abondamment de coussins, de broderies et de tissus divers.

Habillement. Les cheveux sont principalement tressés, crépus, noirs avec beaucoup d'ornements. Les tatouages sont rares. Le haut du corps est imposant et compliqué, alors que le bas est droit et strict. Pour les femmes, c'est le contraire.

Les Boréals ont une grande passion pour les colliers, bijoux et objets de valeur.

Arts. Les Boréals recherchent tout ce qui est sensuel. Beaucoup pratiquent la musique, le dessin, la peinture. Mais leur préférence va à la sculpture anatomique, à laquelle ils vouent une passion sans bornes.

Artisanat. Les artisans Boréals sont réputés pour leurs colliers, bracelets, pendentifs en coquillages divers, pour leurs tissus en algues tressées et pour leurs armures en carapaces de mollusques.

Doctrine. Le voyage nourrit le voyageur. Plus on se connaît, plus on est capable d'appréhender le monde.

Magie. Les Boréals ont tout de suite vu l'extraordinaire révolution qu'allait apporter la magie pour la propulsion de leurs gigantesques navires d'exploration.

Rituel d'Embiose. Ils pratiquent les rituels lorsque l'occasion se présente, ce n'est pas une obsession.

Prénoms types. Le Boréal recherche les noms mélodieux mais plus courts que le Mélodien: Illgün, Kolmo, Kalim, Zenrad, Bornëm, Ossilian, Khéliion, Engald, Balroth, Alphégas, etc.

Réputation. Les Boréals passent pour des gens sensibles et honnêtes.

Ajustements. Corps +1, Sensuel +1, Relationnel -1

Compétence. Vigilance niv 10

Capacités. Le Boréal voit de nuit comme de jour. Distance = 2 x (Corps + sensuel) mètres

Motivations. Le voyage. Fonder un foyer

Il est dit que le premier Maître shaanique était Feling. Légende ou réalité, nul ne le sait. Toujours est-il que les Feling se distinguent des autres races par une grande affinité au Shaan. Leur intuition et leur sensibilité naturelle les poussent à suivre ce mode de vie qui leur procure bonheur et harmonie. Soucieux de leur équilibre, ils bannissent les excès. Ils naviguent dans les eaux tumultueuses de la destinée avec une aisance qu'eux seuls possèdent.

Ils symbolisent l'élément Eau.

Origine. Descendants des Ateïs, ils ont migrés vers le Nord alors que la chaleur devenait insupportable. Ils ont été les premiers à prendre contact avec les Ygwans lorsqu'ils ont traversé le détroit de l'Héossic, puis avec les Woons alors qu'ils se dispersaient sur ce nouveau continent. Ce sont les Felings qui ont le plus de ressemblances avec leurs ancêtres Ateïs.

Physiologie. D'apparence féline, ils sont pourvus de larges oreilles pointues ainsi que de fines moustaches. Leur peau est recouverte d'un fin pelage rayé ou tacheté. La couleur varie du brun au blond, voire le doré et le noir. Leurs doigts sont munis de griffes rétractables.

Taille de 1,50 m à 1,90 m

Poids de 40 à 100 kg

Sang rouge sombre

Durée de vie. 120 ans

Âge de raison. 5 ans

Majorité. 16 ans

Système de reproduction. Les Felings sont des mammifères. La gestation chez la femme est de 3 décades.

Nutrition. Les Felings sont végétariens plus par philosophie que par goût. Ils font quatre repas par jour.

Sommeil. Les Felings dorment 10 heures d'affilée, sur des couchettes matelassées plutôt fermes.

Culture. Principalement fondée sur le Shaan, la culture Feling se veut universelle. Privilégiant les

arts et toutes les formes de communication, elle rend les gens calmes et harmonieux. De l'artisan à l'érudite, tous sont imprégnés des bienfaits du Shaan.

Hygiène. Sans excès, les Felings se livrent à deux séances quotidiennes de toilette : une le matin, une le soir.

Éducation. Le couple chez les Felings est capital. Chacun sait qu'il rencontrera un jour sa moitié, avec laquelle il coulera des jours heureux. La notion de famille est également très importante. Les enfants sont élevés jusqu'à leur majorité. Les Felings aiment bien la vie familiale mais ils préfèrent par dessus tout vivre avec d'autres familles avec lesquelles ils partagent techniques d'éducation, nourriture et loisirs.

Habitat. Chaque famille forme une cellule individuelle, pouvant communiquer facilement avec d'autres. Il n'y a pas d'habitudes, les repas sont pris tantôt en famille, tantôt à l'extérieur.

Mort. Elle n'existe pas. Nous sommes tous ici de passage, pour donner vie aux Trihns dont nous sommes constitués. Ces derniers viennent d'une infinité d'autres personnes et iront dans une infinité d'autres. Seules ces essences ont une existence réelle.

Loisirs. Les Felings pratiquent beaucoup de jeux en commun, de deux à dix participants. Ce sont les inventeurs de la majeure partie des jeux existant sur Héos. Ils aiment beaucoup le sport et la lecture.

Religion. On ne doit porter de l'intérêt qu'à l'Anthéos, et encore ! La religion est mauvaise. Elle asservit les gens et les empêche d'être eux-mêmes. Il n'est nul principe supérieur. Les intégristes sont des fous qu'il faut bannir.

Écriture. L'alphabet Feling est le plus compliqué. Utilisant des signes conceptuels, il peut synthétiser plusieurs pensées en un même symbole. Il comprend plus de 20000 signes.

Il se lit de bas en haut.

Langage. Les Felings ont pour habitude de ponctuer leurs phrases de petits miaulements et ronronnements significatifs.

Architecture. Très élaborée, elle aspire à l'élévation et à la clarté spirituelle. Le nombre d'étages permet de savoir immédiatement à quel individu appartient l'habitation. Plus il y a de niveaux, plus la personne est proche de l'éveil.

Mobilier. Ils utilisent principalement le végétal.

Certains ouvrages mêlent habilement bois sculpté, feuilles et fleurs. Mariant toutes les couleurs, les artisans Felings sont rapidement devenus des menuisiers et décorateurs de renom.

Habillement. Les Felings utilisent souvent leur fine chevelure comme élément de décoration, en la coupant et en la taillant de toutes les façons possibles et imaginables. Les vêtements amples et souples sont principalement de nature végétale. Ils portent la plupart du temps des mocassins. Les boucles d'oreilles peuvent être nombreuses mais les tatouages sont rares.

Arts. Les Felings aiment particulièrement ce qui touche les yeux et les oreilles. Leur art pictural est essentiellement calligraphique. Leur musique, calme ou rythmée, utilise de nombreuses percussions ainsi que des instruments à vent et à cordes très élaborés.

Artisanat. Les Felings ont considérablement développé l'artisanat du bois, qu'ils travaillent avec précision. C'est ainsi que meubles, tables et chaises Felings sont prisés par tous.

Doctrine. Le Shaan donne un sens à la vie. En progressant dans cette voie, nous pouvons être en harmonie avec l'univers, afin que temps et hasard n'aient plus de prise sur nous.

Tout est Shaan.

Magie. Fils spirituels des Nomoïs, les Felings ont tout de suite montré des prédispositions à la magie qu'ils pratiquent maintenant avec succès. Les portes de passage et les schèmes n'ont aucun secret pour eux.

Rituels d'Embiose. Shaan oblige, bon nombre de Felings vouent leur vie aux stèles d'Embiose et aux rituels qui y sont associés.

Prénoms types. Tous les prénoms Felings sont des métaphores poétiques ayant pour sujet des caractéristiques de l'individu qui porte le prénom en question : Nuage de vie, Graine de silence, Regard d'écume, Main de l'aube, Fleur de lune, Larme de soleil, Sourire de pluie, Doigt de nuit, Rire d'étoile, Jour d'après, demi oreille, etc.

Réputation. Les Felings passent pour des gens calmes et shaanistes.

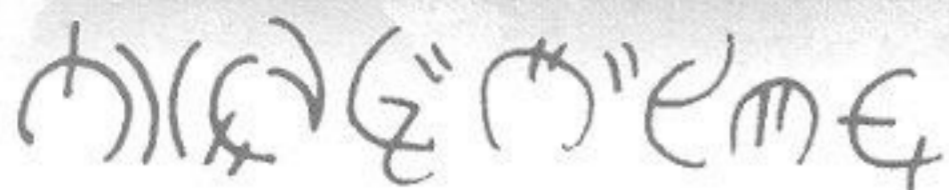
Ajustements. Âme +1, Sensuel +1, Personnel -1

Compétence. Shaan niv 10

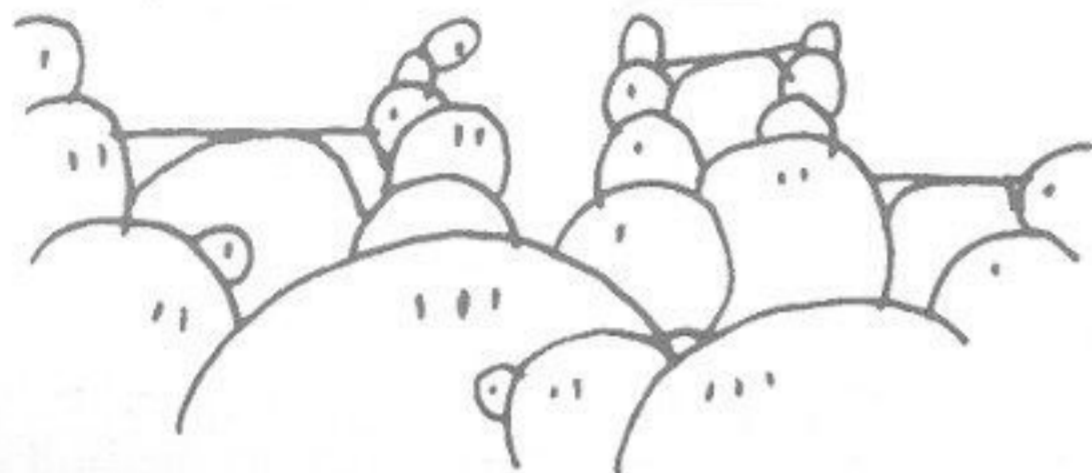
Capacité. Ajoutent leur Âme en points d'acquis obtenus lors d'un rituel d'Embiose réussi.

Motivations. La recherche de stèles d'Embiose. Partager le Shaan. Fonder un foyer





Les Kelwins



La société Kelwin repose sur trois concepts élémentaires : créer, bâtir et révolutionner. Tout Kelwin qui se respecte possède toujours quelques outils avec lui, au cas où. Sans cesse remis en question, le Kelwin cherche l'immortalité dans la création. Le Kelwin veut voler par tous les moyens possibles et imaginables. C'est sans doute pour cette raison que l'on assiste à un tel essor de machines volantes plus ou moins fiables. Si le Kelwin doit voyager, ce sera par les airs. Qu'importe le risque pourvu qu'on ait l'ivresse.

Il représente l'élément Objet.

Origine. Les Kelwins sont apparus on ne sait comment il y a 2300 hexons, après la rencontre des Boréals et des Felings sur le continent nord. Leur origine reste un des plus grands mystères pour tous les ethnologues héossiens.

Physiologie. De petite taille, il peuvent se faire très discrets dès qu'ils le désirent. Leur couleur de peau oscille entre le beige, la sanguine et le vert pâle. Ils possèdent de larges oreilles pointues comme les Felings et leurs mains et leurs pieds sont légèrement plus développés que le reste de leur corps.

Taille de 0,90 m à 1,30 m. Petit gabarit

Poids. de 30 kg à 100 kg

Sang rouge sombre

Durée de vie. 150 ans

Âge de raison. 4 ans

Majorité. 14 ans

Système de reproduction. Les Kelwins sont des mammifères. La gestation chez la femme est de 3 décades.



Nutrition. Omnivore et bon vivant de nature, le Kelwin aime à tester tous les goûts de la nature. C'est ainsi qu'il se surprend lui-même à goûter des choses pas forcément comestibles. La cuisine Kelwin est à l'image de son peuple : compliquée mais novatrice, parfois immangeable.

Sommeil. Le Kelwin se cache pour dormir. Il ne peut supporter d'être vu inactif. Pour cette raison, les lits Kelwins sont de véritables petites maisons verrouillées par un système mécanique généralement sophistiqué. Un Kelwin dort 10 heures d'affilée.

Culture. Résolument "avant-gardiste", la culture Kelwin étonne par sa complexité et son modernisme. Un Kelwin ne peut vivre sans système clairement défini. Chaque activité a donc sa raison d'être. On ne peut faire quelque chose sans savoir pourquoi on le fait. La plus grande hérésie pour un Kelwin est de tuer le temps.

Hygiène. Les Kelwins adorent les bains publics mixtes. Ils pratiquent fréquemment sauna et machineries thermo-hydroliques. Le Kelwin n'aime pas la saleté. Maniaque du terrible grain de sable qui viendrait démanteler la mécanique la plus perfectionnée, il passe son temps à tout nettoyer autour de lui. Il se lave trois à quatre fois par jour.

Éducation. L'égalité des sexes est totale. Le père et la mère assument donc pleinement leurs devoirs parentaux. On propose très tôt aux enfants des activités d'éveil utilisant objets et mécaniques divers.

Les enfants ne quittent pas la maison familiale. Une fois adultes, ils construisent leur foyer à côté de celui de leur parents.

Habitat. La chambre à coucher Kelwin est un gigantesque dortoir dans lequel chacun est libre de faire ce qui lui plaît sans crainte d'être dérangé. La salle à manger ressemble à une grande taverne où le service est assuré par ceux dont c'est la profession. Toutefois, il est un lieu véritablement privé pour un Kelwin : son atelier. Véritable jardin secret du Kelwin, c'est là qu'il conçoit, construit, répare dans l'intimité la plus absolue.

Mort. C'est une panne interminable qui survient toujours quand on s'y attend le moins.

Loisirs. Les Kelwins sont les inventeurs de

jeux de réflexion et de stratégie auxquels eux seuls peuvent jouer, tant leur complexité est grande. En dehors du travail manuel, les Kelwins parlent beaucoup... de mécanique. Les fêtes sont nombreuses à l'occasion du premier essai d'une machine ou de l'idée d'un mécanisme.

Religion. L'Anthéos, les Nymphes et les Géants sont les seuls qui travaillent. Tous les autres sont des flemmards qui passent leur temps à se quereller et à semer le désordre.

Écriture. L'alphabet Kelwin se compose de 40 signes. Chacun sert à former des mots, qui forment à leur tour des phrases. On lit de gauche à droite. Beaucoup de déclinaisons et d'accords variables rendent cette langue difficile.

Langage. Très haché, le Kelwinian est une langue crue mais facilement compréhensible en raison des nombreux silences qui ponctuent une phrase. Assez nerveuse, elle se parle rapidement.

Architecture. A la fois simple et compliquée. Les formes sont élémentaires et toujours placées dans le même ordre. Mais le fait d'ajouter systématiquement une pièce à une habitation lorsque les enfants sont en âge d'avoir leur propre atelier, donne un amas de bulles reliées par des traverses, dans lesquelles seuls les Kelwins peuvent se retrouver. Les maisons Kelwins sont généralement réalisées en *moussiole*.

Mobilier. Tout en rondeurs, le mobilier Kelwin est très confortable. Recouvert de tapis et de coussins variés, il offre à celui qui peut entrer dans une maison Kelwin sans se cogner la tête à chaque fois, un sentiment de chaleur et de bien être.

Habillement. Les Kelwins affectionnent particulièrement les superpositions de vêtements courts et longs. Jouant beaucoup sur les coiffures, ils sont rarement tatoués.

Arts. Assez peu portés sur les arts, les Kelwins sont malgré tout très friands d'une sorte de musique conceptuelle et répétitive composée de façon mécanique et jouée par des machines.

On peut également considérer la cuisine Kelwin comme un art, tant sa diversité est importante, même si parfois le résultat est tout bonnement indigeste.

Artisanat. Les Kelwins ont un don pour le travail du métal ou de la pierre. Et si les meilleurs armuriers sont Darkens, toutes les fabrications de pièces, engrenages et mécanismes divers reviennent incontestablement aux Kelwins.

Doctrines. Tout peut se monter et se démonter, l'homme comme le monde. L'alchimie, les sciences et la mécanique nous permettent de créer. C'est un pouvoir illimité que beaucoup trop de gens sous-estiment. Car de la création naît l'immortalité.

Magie. Les Kelwins sont les plus hermétiques à la magie. Bien que connaissant ses bienfaits, ils nieront toujours son application, ne parlant que de coïncidences favorables.

Rituels d'Embiose. Les Kelwins préfèrent la progression par l'expérience. Mais cette forme d'apprentissage permet d'aller encore plus loin, alors...

Prénoms types. Tous les prénoms Kelwins se terminent par *os* pour les hommes et *as* pour les femmes. Ikos, Thénos, Geldos, Elganos, Sillos, Garlanos, Hépos, Guilnios, Belkos, Alkos, Delhas, Olménas, Dergas, Kermenas, Dolphas, etc.

Réputation. Les Kelwins sont réputés pour être méticuleux et joviaux.

Ajustements. Esprit +1, Sensuel +1, Corps -1

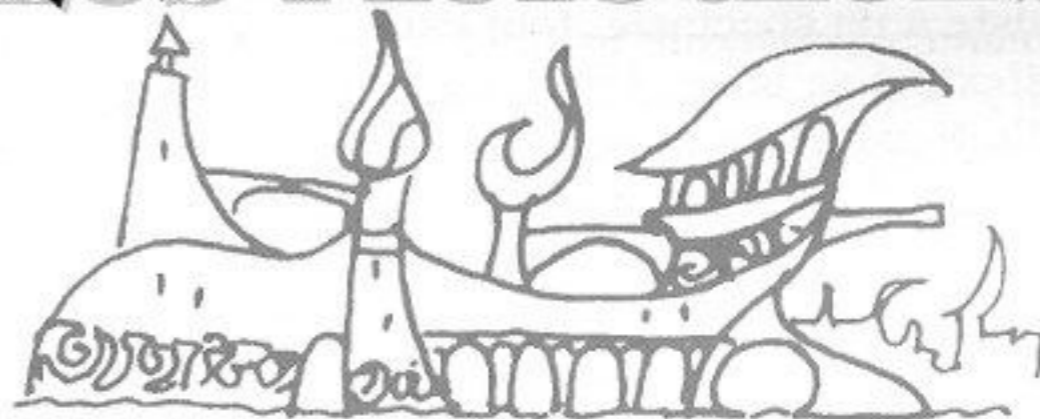
Compétence. Niv automatique de 10 dans une compétence manuelle au choix (ou 1d10).

Capacité. Ajoutent leur Âme à leur initiative lors de duels à distance.

Motivations. Découvrir de nouvelles technologies. L'argent



Les Mélodiens



Sensible au beau, tout Mélodien accorde une grande importance à l'apparence des choses, aux couleurs, aux sons et aux matières ainsi qu'aux saveurs. Il est capable de convaincre n'importe qui qu'un objet n'ayant aucune valeur est un objet d'art. Lorsqu'il n'est pas artiste, le Mélodien reste un marchand redoutable.

Il symbolise l'élément *L'autre*

Origine. Descendant des Atcïs, les Mélodiens sont apparus à la suite d'une sédentarisation Feling dans le continent nord.

Morphologie. D'un teint allant du *fauve* au *brun* en passant par le *café au lait*, le Mélodien possède de longues oreilles effilées. Bien que leur taille ne soit pas significative, leur corpulence reste assez faible, ce qui, pour certains, leur confère un côté plutôt rachitique.

Taille de 1,50 m à 1,90 m. Gabarit moyen

Poids de 30 à 80 kg.

Sang rouge sombre

Durée de vie. 120 ans

Âge de raison. 9 ans

Majorité. 23 ans

Système de reproduction. Les Mélodiens sont des mammifères. La gestation chez la femme est de 3 décades.

Nutrition. Omnivore, le Mélodien est toujours très difficile avec ce qu'il a dans son assiette. Il fait 4 repas par jours.

Sommeil. Ils dorment 10 heures d'affilé dans des lits extravagants encombrés de fioritures.

Culture. Entièrement tournée vers les arts et son commerce, la culture Mélodienne est un modèle de richesse et de renouvellement. Créa-

teurs de la plupart des modes héos-siennes, les Mélodiens ont su imposer leur culture aux autres races. L'argent se mêlant adroitement au beau, chaque Mélodien sait mettre à profit ses aspirations artistiques.

Hygiène. Obsédé par la saleté (bien plus que le Kelvin) le Mélodien se lave fréquemment. Qu'il marche, travaille, respire, pense, parle, assiste à un spectacle, tout est prétexte à se laver. D'autre part, le Mélodien est un grand consommateur de parfums dont il assure la confection et la vente.

Éducation. Les femmes possèdent plus de pouvoir et d'influence que les hommes. Si les couples se font et se défont, ce sera toujours une femme qui gardera les enfants, même si ce n'est pas la mère. Les gamins évoluent dans cette instabilité affective permanente qui les force à se prendre en charge très tôt; la mère préférant accumuler les conquêtes plutôt qu'éduquer les enfants. L'homme ne possède qu'un rôle d'amant ou de géniteur.

Habitat. Les sanitaires et la chambre à coucher sont individuels. La cuisine et les repas se font en commun avec d'autres familles.

Mort. Les Mélodiens ont peur de la mort. Ils ne peuvent se résoudre au fait que l'on cesse d'exister, même si l'on perdure grâce aux trihns. Cela a tendance à les rendre plutôt peureux et lâches lorsque leur vie est en jeu.

Loisirs. La séduction est la principale activité des Mélodiens. Ils passent ainsi énormément de temps à se laver, se parfumer, s'habiller, se maquiller mais aussi à créer des costumes, peindre le portrait du (ou de la) promis(e), à apprendre des poèmes, etc... On a coutume de dire qu'un Mélodien est toujours amoureux.

Religion. Plus il y a de divinités, plus on rit. Cela permet à chacun de se retrouver. Les dieux sont bien utiles lorsque rien ne va plus.

Écriture. Le mélodien s'écrit de gauche à droite. Très gestuel, il demande un gros travail au novice qui doit maîtriser la calligraphie. Car la forme d'un texte a autant d'importance que son fond. Il n'est pas rare que des étudiants mélodiens, lors d'un examen quelconque, se fassent recalier à cause de leur écriture, même si le devoir était parfait. Les calligraphes possèdent ainsi un statut très élevé.

L'alphabet se compose de signes qui forment des idées, puis sont assemblés en phrases esthétiques.

Langage. Très agréable à écouter, le mélodien se chante et se ponctue de courtes variations vocales du plus bel effet. C'est une des raisons pour laquelle les Mélodiens passent leur temps à discuter.

Architecture. Il s'agit de la plus compliquée et à la fois de la plus élégante que l'on puisse rencontrer. Les formes sont généreuses, belles et libres, mais obéissent à des règles rigoureuses de proportion et d'équilibre. Tous les matériaux sont exploités afin d'obtenir une rigidité particulière à un endroit précis ou pour accentuer une transparence.

Mobilier. Très élaboré. Tables, chaises, coffres, murs et plafonds sont submergés de bas-reliefs et de motifs sculptés divers. De nombreux voiles suggèrent des climats variés et chaleureux. Les coussins, moelleux, aux couleurs éclatantes, jonchent les sols



et les banquettes spacieuses. Certaines rues sont même recouvertes de tapis.

Habillement. Le Mélodien est contre ce qui est permanent. C'est ainsi que les tatouages sont littéralement bannis de la mode mélodienne. En revanche, toute liberté est donnée à la coupe des vêtements, aux coiffures, aux chapeaux et aux bijoux. Les Habits sont généralement amples et légers, mariant couleurs éclatantes et tons pastels.

Arts. La culture mélodienne est entièrement consacrée aux arts. Tout est art. La façon de marcher, de respirer, de manger, de dormir, de dire bonjour, de s'asseoir, de demander un renseignement et, bien sûr, de séduire. Tous ces arts obéissent à des règles très précises et raffinées. Les arts plus accessibles aux autres races, tels que la peinture ou la musique, éblouissent par leur variété et leur profondeur.

Artisanat. Il est évident que le moindre objet mélodien demande un travail extraordinaire. La moindre fourchette, le plus petit bouchon se doit d'être une pièce de collection. Mais c'est dans la teinture, la fabrication des tissus et dans la confection des tapis que l'artisanat mélodien est le plus renommé. Les bijoux sont souvent de conception mélodienne mais de facture Kelwin.

Doctrine. On doit vivre le maximum d'expériences avant que la mort ne vienne vous arracher à ce monde de rêve.

Magie. Seconds fils spirituels des Nomoïis après les Felings, les Mélodiens utilisent principalement les sortilèges qui modifient leur apparence ou celle de leur environnement.

Rituels d'Embiose. Toujours avide de sensations nouvelles, le Mélodien s'adonne avec zèle aux rituels d'Embiose. Il est dit par ailleurs que chez les nécrosiens, ce sont les Mélodiens les plus nombreux.

Prénoms types. Plus le prénom est long et mélodieux, plus la personne qui le porte est importante. Alphadéïsonomalden, Illioméasenfgon, Kalimanoévalen, Yléanemaneminemo, Lemineïsalnemenal, Philandienaldezan, Ménéloppélmélen, Azaguïldianelomell, Sildéonidiasémineïs, etc.

Il est à noter que la plupart des compagnons de Mélodiens n'utilisent que les trois premières syllabes de leur prénom. Ce qui est souvent la cause de petites querelles.

Réputation. Le Mélodien passe pour citadin et séducteur.

Ajustements. Âme +1, Relationnel +1, Corps -1

Compétence. Chant niv 10

Capacité. Les Mélodiens ajoutent leur relationnel pour le calcul de leur argent de départ.

Motivations. La séduction. Les sources d'expériences. L'argent. L'inspiration



Les Nomoï



Gardiens de tous les secrets, ils entretiennent, avec un certain plaisir, le mystère qui les entoure. La magie est pour eux chose naturelle. C'est ainsi qu'ils ont pu la transmettre facilement aux civilisations offrant quelques prédispositions, telles que celles des Felings, des Boréals ou encore des Mélodiens. Certes, tout Nomoï n'est pas magicien mais il possède une sorte de familiarité pour tout ce qui sort du rationnel.

Ils symbolisent le *Moi*.

Origine. Tout comme le Delhion et l'humain, le Nomoï est un extra-Héossien. Il vient d'une planète sans nom où les conditions de vie extrêmes l'ont forcé à pratiquer la magie pour survivre. Ce monde, balayé par des vents violents, des pluies acides et des variations thermiques imprévisibles, a développé chez les Nomoïis un tempérament austère. A la suite d'une catastrophe naturelle, les Nomoïis furent contraints d'abandonner leur planète pour une autre terre d'accueil. Embarqués à bord de gigantesques navires propulsés par magie et par une énergie n'existant que sur leur monde d'origine, tous les Nomoïis n'ont pas atterri sur Héos au même endroit. C'est ainsi qu'il est possible, pour des voyageurs, de trouver, enfouis sous la flore abondante héossienne, les restes d'une embarcation Nomoï oubliée par le temps. Ces vaisseaux ressemblent étonnamment au style architectural de leurs habitations.

Morphologie. D'apparence humanoïde, la peau du Nomoï, semblable à du caoutchouc humide, est d'une couleur bleu-nuit. Il possède deux membranes. L'une, ventrale, part de l'abdomen pour descendre jusqu'aux tibias, l'autre, dorsale, va des reins aux mollets. Son visage ne laisse apparaître qu'une paire d'yeux luminescents ainsi que deux petites narines. Ils n'ont pas de bouche mais un orifice fermé par une peau très fine qui laisse passer les gaz et les sons. Leurs mains sont semblables à des moufles et sont articulées en plusieurs endroits. Avec l'âge, une

ravissante salade blanche vient orner leur visage sur le haut du crâne ainsi que sur les joues.

Taille de 1,50 m à 1,90 m, gabarit moyen

Poids de 40 à 100 kg

Sang blanc liquide

Durée de vie. 200 ans

Age de raison. 20 ans

Majorité. 36 ans

Système de reproduction. Les Nomoï sont autogames et ovipares. Ils se fécondent eux-mêmes à la moitié puis à la fin de leur vie. C'est d'ailleurs cette seconde ponte qui met fin naturellement à la vie d'un Nomoï. Il faut quelques mois à un Nomoï pour fabriquer son oeuf. Une fois pondu, ce dernier éclora deux décades plus tard.

Nutrition. Un Nomoï se nourrit exclusivement de gaz contenus dans le sol ainsi que de certaines émanations minérales, principalement celles de la trihnite.

Sommeil. Un Nomoï ne dort jamais. En revanche, il lui est nécessaire de méditer pendant 10 heures, ce qui revient au même dans un groupe d'autres races mais qui, pour le Nomoï, fait toute la différence.

Culture. Les Nomoï fondent toute leur civilisation sur la pratique de la magie. Cet art long et difficile rend ses praticiens déterminés et patients. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce qu'un Nomoï ne se presse jamais, quoi qu'il fasse. Tout est prétexte à d'interminables rituels qui mettent leur patience à rude épreuve. Passant la plupart de son temps à *intégrer* des schèmes, le Nomoï ne dédaigne pas pour autant les festivités et la musique.

Hygiène. Chaque Nomoï possède une pierre qui lui est attribuée dès sa naissance et dont il ne doit se séparer qu'à sa mort. Cette pierre lui sert à se débarrasser des impuretés de sa peau en la frottant sur tout son corps. Un Nomoï se frotte dès qu'il ne fait rien.

Éducation. Tout Nomoï est élevé dans des valeurs communautaires d'entraide et de respect de l'individu. Chaque décade, les enfants regroupés en petites castes dès leur plus jeune âge, changent de tuteur. Chaque membre de la communauté, dès qu'il est majeur, se doit d'enseigner aux plus jeunes. Ce procédé permet à tout Nomoï de connaître intimement chaque individu de sa circonscription, même s'il s'agit d'une capitale...

Habitat. C'est la caste formée par les nouveaux-nés qui forme la cellule familiale. Elle possède un lieu où ses membres dorment, jouent et mangent ainsi que quelques pièces communes réservées à certains individus. Chaque tuteur habite avec la caste qui reçoit son enseignement, en déménageant successivement chaque décade. C'est pour cette raison qu'un Nomoï ne possède que très peu d'affaires personnelles.

Mort. La mort est synonyme de vie. Car chaque fois qu'un Nomoï meurt de façon naturelle, c'est pour enfanter. Tout Nomoï attend donc ses derniers instants avec fierté. En revanche, les Nomoï ont peur de mourir accidentellement. Car cela signifie pour eux l'extinction de l'espèce. En aventure, le Nomoï sera donc très prudent.

Loisirs. Les Nomoï ne possèdent pas le sens de l'humour. Toutes les activités se font donc dans le plus grand sérieux. La recherche de sortilège et la méditation font partie des loisirs principaux. Un Nomoï ne s'amuse pas, il trouve une distraction intéressante ou pas.

Religion. Nous sommes nos propres créateurs, nous sommes nos propres dieux. Il n'y a pas de puissance cosmique au-delà de notre Âme.

Écriture. L'écriture Nomoï est la plus universelle (mis à part l'héossien) parce qu'indispensable pour pratiquer la magie. Elle s'écrit de gauche à droite. Chaque élément est représenté par un symbole.

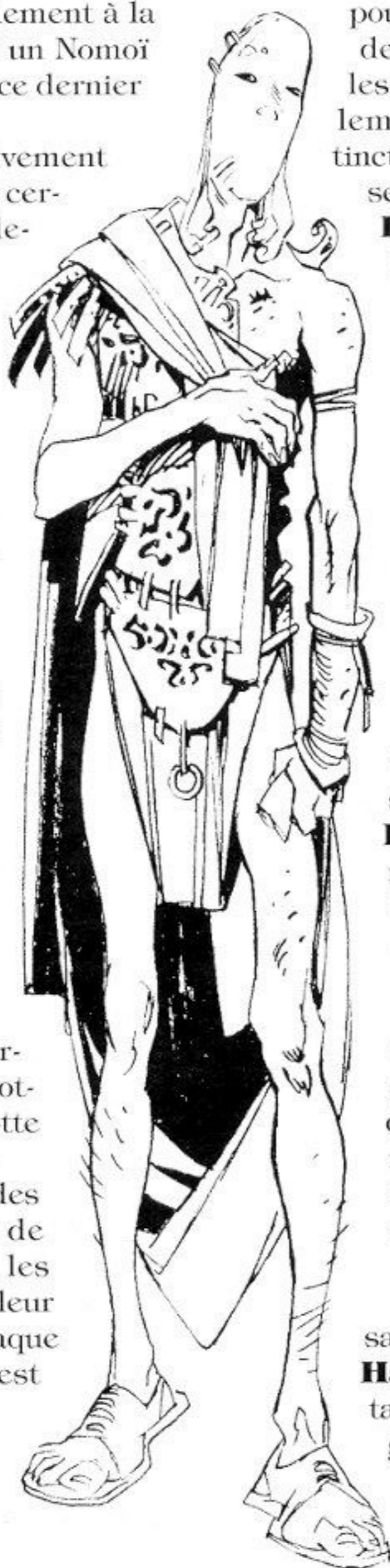
Le langage. Comme l'alphabet, la prononciation Nomoï est utilisée par tous les magiciens.

Architecture. Constituées principalement de lunes entrelacées, les villes Nomoï sont très étendues. Les portes sont inexistantes. Chacun doit créer la sienne au moment où il veut pénétrer dans une pièce. Le Nomoï aime la pénombre. Il recouvre souvent entièrement les murs de symboles magiques, même si ceux-ci n'ont pas un réel effet.

Mobilier. Inexistant, le Nomoï fait tout à même le sol. Les grandes salles aux formes étranges sont froides.

Habillement. Vêtus de plaques de métal ne couvrant que leur côté droit lors des grandes processions, les Nomoï portent souvent de grands manteaux amples à capuchon et de longues tuniques.

Art. Seules, la calligraphie et la



musique, retiennent l'attention des Nomoïis. Leur musique est monocorde et répétitive. Ils s'en servent lors de rituels sacrés. La magie est un art pour les Nomoïis.

Artisanat. Les Nomoïis ne sont pas de bons artisans. Il se contentent de matériaux bruts, non travaillés. Certains artisans Nomoïis possèdent toutefois une petite renommée dans le domaine de la métallurgie.

Doctrine. La vie ne doit être consacrée qu'à la magie. Cet art nous transcende et nous permet de dominer la matière, afin que le grand équilibre ne soit pas altéré. Travail et méditation sont les clés de notre condition.

Magie. Pères de la magie, les Nomoïis ne vivent que par et pour elle. Ils en ont fait un mode de vie qui leur apporte quiétude et apaisement.

Rituels d'Embiose. Pères spirituels des Felings, un étrange échange de culture s'est produit entre ces deux races. Toujours est-il que les Nomoïis sont fascinés par ces rituels.

Prénoms types. montagne, vent, bois, feu, air, métal, pierre, ruisseau, océan, diamant, vallée, lumière, givre, ténèbres, pluie, argile, (noms d'arbres et d'animaux)

Réputation. Le Nomoï a la réputation d'être bougon et solitaire.

Ajustements. Âme +1, Personnel +1, Relationnel -1

Compétence. Langage des Schèmes niv 10

Capacité. Les Nomoïis ajoutent leur Âme à leur potentiel magique.

Motivations. L'apprentissage de nouveaux schèmes. La recherche de la paix intérieure. Les rituels d'Embiose

reux provocateur car il n'y a rien de plus dangereux que la colère Woon.

Mais tant que l'on ne conteste pas son autorité, le Woon sait être aimable, voire attentionné.

Imbattable dans tous les sports, il doit constamment se dépenser pour être au mieux de sa forme. On dit que l'énergie d'un Woon est inépuisable.

Il représente l'élément *Animal*.

Origine. Ancêtre du Mologai, le Woon s'est principalement développé dans ce que l'on appelle maintenant l'Héossie. C'est pour cela qu'il règne en maître sur ce continent même s'il a su s'intégrer avec panache à la civilisation héossienne.

Morphologie. D'une taille gigantesque, on pourrait le croire issu d'un croisement entre un lion et un orang-outan. Humanoïde, son corps massif est recouvert d'une épaisse fourrure qui va du brun au blanc en passant par les ocres et les rouges. Ses mains et ses pieds surdéveloppés ne possèdent que quatre doigts à leurs extrémités.

Taille de 2,50 m à 3,00 m. Gabarit très grand

Poids de 100 kg à 300 kg.

Sang noir

Durée de vie. 90 ans

Age de raison. 10 ans

Majorité. 16 ans

Système de reproduction. Les Woons sont des mammifères. La gestation chez la femelle est de 1 mois et 2 décades.

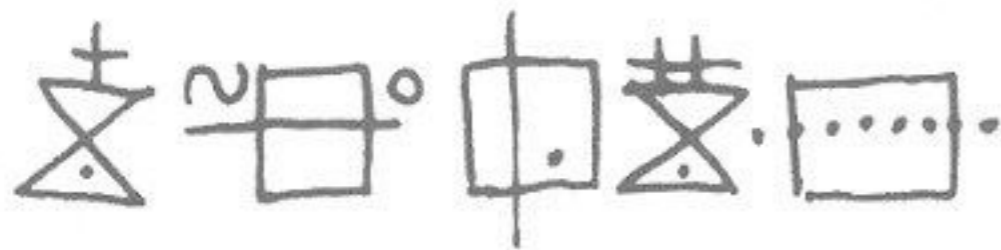
Nutrition. Omnivores, les Woons ont une préférence pour la viande. Ils ne cuisent jamais leur nourriture et possèdent toute une tradition culinaire à base de plats macérés.

Sommeil. Les Woons dorment profondément, suspendus par des sacs et des lianes durant 12 heures.

Culture. La culture Woon est principalement orientée vers les sports, les arts et une sorte de religion animiste. Assez primaire dans sa façon d'appréhender les choses, le Woon n'est pas pour autant un débile, loin de là. Les érudits savent utiliser leur nature instinctive pour pressentir une solution à un problème.

Hygiène. Les Woons ont un rapport à l'odeur très spécial car leurs émanations odorantes ponctuent leur langage. Ils veulent dégager une odeur la plus forte possible afin de se faire mieux comprendre par leurs interlocuteurs. C'est pourquoi un Woon ne se lave que très rarement.

Éducation. Les Woons méprisent totalement la gente féminine qui doit être docile et soumise. Très tôt, le petit garçon Woon méprise sa mère. Les femmes se chargent de tout dans le foyer. C'est la femme qui chasse, qui prépare à manger, qui s'occupe des enfants et qui nettoie la maison. Tandis



Les Woons



Force de la nature, le Woon pli les éléments à sa volonté. Il s'impose en tant que chef et tient à être respecté. La sauvagerie qui sommeille en lui est souvent amenée à se réveiller. Gare alors au malheu-

que l'homme pratique ses sports favoris et participe à toutes les fêtes qui lui sont proposées. L'homme Woon doit se faire dorloter par sa famille. Dans le cas contraire, il est méprisé par le reste de la communauté.

Habitat. La mère et les enfants vivent dans une cellule familiale distincte de celle du père qui possède son propre lieu pour recevoir ses amis et pratiquer ses activités. Le père vit rarement avec ses enfants, c'est ce qui lui procure toute son autorité.

Mort. Le Woon ne craint pas la mort. Ce n'est pour lui qu'une sanction de la vie qu'il faut accepter calmement.

Lorsqu'un Woon meurt, sa famille est confiée à son plus proche parent. Une femme ne peut en aucun cas rester seule.

Les Woons ont coutume d'enterrer leurs défunts pour que ces derniers ne fassent plus qu'un avec la terre mère. Les Woons ont un profond respect pour leurs ancêtres.

Loisirs. L'homme passe son temps à se distraire, la femme ne jouit d'aucun loisir. Le Woon pratique avec adresse la lutte, la danse et de nombreux sports d'équipe. De nombreuses soirées sont passées à se raconter des histoires et des contes.

Religion. Le Woon vénère toutes les nymphes et les dieux dont il perçoit les manifestations directes: foudre, pluie, vent, nuit, lumière, etc. Il possède de nombreux rituels où chants, danses et percussions marquent le cycle des saisons.

Écriture. Les Woons utilisent un alphabet idéographique semblable, dans sa structure, à celui des Nomoï. Chaque signe peut être enrichi et peut posséder plusieurs sens. L'écriture et la lecture s'effectuent de gauche à droite.

Langage. Le Woon entrecoupe ses syllabes d'odeurs et de grognements significatifs. Cela rend très difficile, pour qui ne possède pas les glandes Woons, la pratique de cette langue.

Architecture. L'architecture Woon est la plus primitive. Faite de branchage et de terre séchée, l'habitat Woon se trouve souvent dans les arbres, lorsqu'il y en a. Les ossements de grosses créatures servent à édifier les charpentes des

maisons importantes telles que les temples ou la demeure d'un chef.

Mobilier. Très rustre, le Woon a horreur de l'inutile. Chaque chose a donc sa raison d'être. Les peaux tendues sont principalement utilisées, tout comme la plupart des matières brutes: le bois non sculpté, la pierre, etc.

Un Woon voue une sorte de culte à son hamac qui lui apporte le sommeil et le réconfort. Ne touchez jamais le hamac d'un Woon sans y être invité.

Habillement. Les Woons savent mettre en valeur leur pelage qu'ils teignent et coiffent sans arrêt. Ils portent souvent de longues tuniques qui ne gênent pas les mouvements ainsi qu'une quantité impressionnante de colifichets de métal et d'os.

Lors de certaines processions, ils se munissent de capes fabuleuses aux matières et aux couleurs variées.

Art. Les Woons ont une prédilection pour l'art brut. La musique se joue principalement avec des instruments à percussion que chacun apprend à manier dès son plus jeune âge. Quelques chants ponctuent ces rythmes endiablés. La peinture comme la danse, naïve et expressive, est très appréciée par les artistes Mélodiens qui trouvent souvent chez les Woons de nouvelles sources d'inspiration.

Artisanat. Les artisans Woons sont très renommés pour leurs objets en os sculptés. Certains tanneurs possèdent également une solide réputation.

Doctrine. L'expression du corps est supérieure à celle de l'esprit. Ce langage passe outre les barrières culturelles. Il est perceptible par tous et permet de maintenir son autorité.

Magie. Les Woons ont totalement intégré la magie dans leurs rituels religieux. Les chamans Woons possèdent une grande influence au sein de la population.

Rituel d'Embiose. Les Woons respectent les morts et c'est avec maintes précautions qu'ils se livreront à ces rituels. Ils suivent toute une procédure qui les distingue des autres races: un

Woon pratique de nombreuses ablutions



avant chaque rituel, il danse autour de la stèle en chantant pour apaiser les morts. Enfin, à la fin de chaque rituel, il se fait une petite tresse qu'il gardera toute sa vie. Ceci étant la trace visible de ce que les anciens lui ont apporté.

Prénoms types. Le Woon a une passion pour les consonances à la fois lourdes et fortes : Waba, Wana, Oawak, Sheeba, Kubu, Zonga, Woani, Gamba, Weba, Leemag, Kiba, Woka...

Réputation. Le Woon passe pour être brutal.

Ajustements. Corps +1, Personnel +1, Esprit -1

Compétence. Éducation physique au niveau 15

Capacité. Un Woon voit les corps chauds dans l'obscurité.

Motivations. Le sport. La dépense d'énergie. Le pouvoir

gée vers l'avant est surmontée d'une crête d'un rouge flamboyant. Ils possèdent un appendice caudale suffisamment développé pour servir d'arme, mais pas assez pour constituer une gène. Leurs mains et leurs pieds sont munis de trois puissants doigts.

Taille de 1,50 m à 1,90 m. Gabarit moyen

Poids de 60 à 120 kg

Sang selon les parties du corps, le sang varie du brun au vert clair. Le sombre correspond au liquide des organes vitaux.

Durée de vie. 300 ans

Âge de raison. 20 ans

Majorité. 52 ans

Système de reproduction. Tous les Ygwans sont mâles. Une Entité saurienne proche de la leur, fait office de femelle et de reine. De telles entités sont très rares et vivent cachées sous les cités Ygwans. La reine est fécondée chaque hexon par le mâle vainqueur de la compétition des amours. Elle pond alors un millier d'œufs l'hexon suivant.

Nutrition. L'Ygwan se nourrit principalement de poissons et de gros insectes. Les fruits et les légumes ne l'attirent que très modérément. La viande le dégoûte. Il fait un repas important par jour.

Sommeil. Un Ygwan peut dormir dès qu'il le désire, au minimum dix minutes. Mais il doit totaliser une dizaine d'heures pour être en forme le lendemain. Pour les sommeils de longue durée, l'Ygwan aime bien s'allonger dans une cuve d'eau salée.

Culture. Les Ygwans viennent du littoral. Les cités Ygwans sont tantôt immergées, tantôt à l'air libre. Toute la culture Ygwan est fondée sur ce principe. Elle laisse une grande place au sens tactile qui pour les Ygwans est le sens de la vie

Hygiène. Sans arrêt baignés par les flots, les Ygwans dégagent une forte odeur de sel. Ceux qui habitent à l'intérieur des terres, pour conserver leurs traditions, passent leur temps à s'asperger de sel. Ils déjectent leur nourriture par la bouche, pour la réingurgiter plusieurs fois de suite, pour pallier leur carence en suc gastrique. Cela peut dérouter certaines personnes étrangères à la culture Ygwan.

Éducation. La société Ygwan est régie selon un principe de castes inébranlable. Ceux qui sont au bas de l'échelle sont corvéables à merci durant toute leur vie. Aucune caste ne possède le même statut et dépend toujours d'une autre qui lui est supérieure. La plus élevée reste celle des grands eunuques qui exercent un pouvoir divin sur le reste de la population. Ce sont les seuls à être en contact avec la reine et à transmettre ses directives. Tout Ygwan appartient nécessairement à une caste. Ce qui pose un problème dans les administrations héossiennes où un membre de la haute hiérarchie peut soudaine-



Les Ygwans



Témoins d'un temps révolu, ils contemplent le monde avec recul. Ils n'attendent rien de la vie et ne s'attachent qu'à l'instant présent. Épicuriens de nature, ils trouvent du plaisir en toutes choses. Leur résistance naturelle hors du commun en fait des compagnons de route très appréciés.

Ils symbolisent le *Végétal*.

Origine. Les Sarens- leurs ancêtres- étaient plus petits et se composaient d'hommes et de femmes. Ils maîtrisaient l'atome et les voyages intersidéraux. Ils régnaient en maîtres sur Héos alors appelée Saar. Les autres races n'existaient pas encore. Un étrange virus extra-héossien décima toute la population Saren. Seule une petite colonie lunaire fut épargnée. L'Ygwan vit le jour en même temps que l'Ateï et le Mologai. Cet Ygwan -encore appelé Saren de seconde génération par les savants- s'est développé sur l'ensemble des littoraux de la planète. C'est l'espèce anthémone la plus répandue.

Morphologie. De la famille des sauriens, leur peau verte à écailles est épaisse. Leur tête allon-

ment obéir aux ordres d'un Ygwan d'une caste supérieure mais qui se trouve à un échelon administratif inférieur. Les administrateurs héossiens veillent avec diplomatie à ce que la culture Ygwan n'entrave pas les procédures législatives.

Habitat. Les Ygwans de la caste des nourriciers vivent avec une dizaine d'enfants. Ceux de la caste des éducateurs reçoivent chez eux, quotidiennement des jeunes de la caste des étudiants. En règle générale, les membres d'une même caste vivent ensemble. Chaque niveau d'un édifice correspond au statut social de ceux qui l'habitent.

Mort. Les Ygwans n'accordent absolument aucune importance à la mort. Elle n'apporte pour eux qu'une tristesse passagère lorsqu'elle emporte un de leurs proches et une indifférence totale quand un inconnu trépane. Les Ygwans ont coutume de jeter les corps de leurs défunts à la mer.

Loisirs. Les Ygwans pratiquent de nombreux sports pour se maintenir en forme pour l'Acte. C'est ainsi qu'ils nomment l'accouplement avec la reine mère. Toujours en compétition, les Ygwans passent leur temps libre à nager, à s'exercer à la queue de fer, au saut d'obstacle et à l'escalade. Mais ce que l'Ygwan préfère, c'est le rire. Il possède un sens de l'humour très particulier, basé uniquement sur le toucher. Le contact d'une matière les plonge dans une grande euphorie. Certaines surfaces sont plus drôles que d'autres. Un Ygwan est constamment en train de rigoler car il ne peut s'empêcher de toucher les choses. Les Boréals sont les seuls capables de comprendre l'humour Ygwan.

Religion. Les Ygwans vouent un véritable culte à leur reine à laquelle ils sont entièrement dévoués. Les grands eunuques font office de prêtres. Ce sont eux qui régissent la société Ygwan. Chaque Ygwan pense que sa reine est l'incarnation directe de l'Anthéos.

Écriture. L'alphabet Ygwan est un mélange de pictogrammes et d'idéogrammes. Il peut se lire de haut en bas ou de bas en haut. Ceci donnant toujours plusieurs significations à un même texte.

Le langage. On a du mal à distinguer un rire d'une prononciation Ygwan. Tous deux sont le fruit de la

projection d'un filet d'air, filtré par la gorge, sous le palais, modulé en diverses intonations.

Architecture. Toutes les constructions Ygwans se ressemblent, à quelques différences près. Les habitations s'élèvent en colimaçon, vers le ciel. Le dernier étage est celui des grands eunuques. La reine se trouve sous terre et n'est accessible que par un gigantesque escalier qui commence tout en haut de la construction. Très résistantes, les maisons Ygwans peuvent être submergées.

Mobilier. Le mobilier Ygwan est très rustique. Il doit résister aussi bien aux assauts de la mer, qu'à ceux du ciel. Composés principalement d'éléments marins qui sèchent lorsque l'eau se retire, les meubles Ygwans dégagent une puissante odeur saline. Quelques animaux marins restent souvent prisonniers dans le recoin d'un coffre ou sur une armoire après la marée.

Habillement. L'Ygwan ne possède que des tenues très sommaires. Le pagne est couramment utilisé en régions chaudes. La nudité Ygwan ne possède aucune connotation, c'est pourquoi il n'est pas rare de croiser de nombreux individus ne portant rien sur eux. Les Ygwans ont une grande passion pour les tatouages. Il n'hésitent pas à orner leur queue des motifs les plus divers.

Arts. Les Ygwans comptent parmi les plus grands sculpteurs. Leur travail des matériaux est unique, et les subtiles passages d'une matière à une autre force le respect de tous les artistes héossiens. La sculpture est réellement la seule discipline artistique que les Ygwans pratiquent de manière assidue.

Artisanat. Les Ygwans ne possèdent pas une tradition artisanale très développée. En tout cas rien qui arrive à la cheville des sculpteurs d'os Woon ou des maîtres-coffres Felings.

Doctrine. Dans la vie il y a des haut et des bas. Notre âme appartient à notre reine mère. C'est elle seule qui est juge de notre destinée.

Magie. Les Ygwans ne se posent pas de questions. Puisque cela marche, c'est utile. Puisque c'est utile, c'est intéressant. Les Ygwans donnent l'impression d'avoir déjà connu des choses encore plus merveilleuses...



Rituel d'Embiose. Passionnés par le fait de pouvoir se mettre en contact avec leurs ancêtres, les Ygwans se livrent volontiers à ces rituels.

Prénoms types. Très hachés dans la prononciation, les prénoms Ygwans sont difficiles à prononcer : N'Leckst, R'Tactf, T'Oisdg, An'Tiscq, J'Targjk, T'Hasdfgv, B'Rtypogv, N'Yart'Dinf, As'Derfredgivds...

Réputation. L'Ygwan est perçu comme rural et immortel

Ajustements. Corps +1, Personnel +1, Relationnel +1

Compétence. Vie en nature au niveau 10

Capacité. Les membres coupés d'un Ygwan repoussent au bout de 1 décade - (Âme + personnel) jours.

Motivations. La quête d'une reine mère. Les rituels d'Embiose. L'humour.

Les peuples

La notion de peuple est très importante car elle traduit la culture du personnage liée à son environnement. Le peuple du personnage indiquera les matières premières utilisées dans la construction de son habitat : briques de sable et de terre cuite pour le désert, blocs de glace dans la banquise, feuilles et bois parmi les grands arbres alors que la race en donnera le style architectural et la façon d'y vivre. Chaque peuple est différent de son voisin. Chacun possédera son identité raciale, ses coutumes, sa façon de voir les choses. Après le parage des héossiens par les humains, chaque peuple n'est composé que d'une seule race, à quelques exceptions près...

Il n'existe pas de langage spécifique pour un peuple mais chacun possède un dialecte dérivé de sa langue raciale.

Le type d'arme utilisé dépend également du peuple choisi, car si les bolas sont redoutables en forêt, elles deviennent quasiment inutilisables dans les hautes herbes

Les races et les cultes se répartissent inégalement au sein de chaque peuple. On aura ainsi des cultes plus prisés par certains peuples qui se trouveront totalement ennemis d'autres.

En fonction de sa volonté d'intégration, le personnage choisira un culte plutôt ami, neutre ou ennemi de son peuple. On considère que l'appartenance à un culte ami d'un peuple peut être dévoilée sans risque, qu'un culte neutre soulèvera la suspicion ou le mépris, alors qu'un culte ennemi pourra selon les cas entraîner la mort.

La culture raciale est modulée par celle du peuple. Le joueur devra donc faire une synthèse entre la culture raciale de son personnage et celle de son peuple. Il y aura toujours des prédominances.

Toutes les races sont représentées, de façon plus ou moins importante.

On aura donc, par exemple, : un Feling des terres brûlées, un Feling des sables, un Feling des hautes herbes, un Feling des grands arbres, un Feling des

forêts blanches, un Feling des glaces, un Feling des montagnes ou un Feling des mers.

Les affinités sont souvent beaucoup plus fortes entre peuples qu'entre races.

A sa création, chaque personnage verra le score d'une **compétence augmentée** de sa **valeur en Esprit**.

Avant de créer son personnage, le joueur va d'abord créer le peuple auquel son personnage appartient. Cela déterminera le type de réserve en fonction du nombre d'individus

NOMBRE D'INDIVIDUS

1d100 x 1000

de 100 à 1000 individus : **Bourg (ressources : 1d10)**

Le personnage sera de type rural, plus proche de la nature et des gens que de ses possessions. De telles communautés ne peuvent être que nomades dans des régions hostiles telles que le sable ou les glaces. Souvent rustre, il a un sens pratique démesuré et ne comprend pas l'oisiveté.

de 1000 à 10 000 : **Village (ressources : 2d10)**

S'il est sédentaire, le villageois est très attaché à sa terre. Il la respecte et est prêt à tous les sacrifices pour la conserver. Nomade, il vit dans une société très hiérarchisée avec beaucoup de dogmes et de préceptes. Souvent bon vivant, le villageois aime bien les fêtes où l'on chante, danse, mange et boit.

de 10 000 à 50 000 : **Ville (ressources : 5d10)**

Le citadin est beaucoup plus superficiel que son confrère villageois. Accordant une grande importance à son apparence, il suit les tendances de la mode, se tient à l'écoute de tout ce qui se fait en matière artistique. Il intellectualise beaucoup plus les choses au lieu de les ressentir. Il se perd sou-



D'entre les braves

Oui, vous tous, le plus ancien des peuples, peuple des rives du Grand Océan, Sssaren de la cité d'Aznar, écoutez-moi !

Nous Sssommes quelques-uns à être revenus du désert où vous nous aviez envoyés, quelques-uns à avoir survécu à l'épreuve de la fin et de la Sssoif. Et maintenant, nous allons nous affronter encore, et le vainqueur aura l'honneur de féconder notre reine-mère, puis il ira rejoindre le conSsseils des eunuques. Et celui-là... Gll-Gll... Ce Sssera moi, FlahlSsil, le plus brave d'entre ces braves.

C'est ce que je leur ai dit, puis j'ai plongé avec les autres dans le fleuve Izlul, qui paSsse Sssous Aznar, dans les cavernes obSsscures où Sss'abritèrent nos premiers ancêtres, du temps où notre race Ssseule peuplait ce monde. Ils n'étaient pas nés de la même reine-mère, mais c'étaient déjà des Sssaren.

Entraîné par le courant, je Sssuis parvenu Sssous la roche, à la paSsse où guettent les kerkiSss... Glll... Puis j'ai attendu que me choisisse pour proie une de ces gloutonnes créatures. Mais je n'étais pas la proie, j'étais le chaSsseur, et quand j'en eu fini je remontai à la Sssurface.

Nous n'étions plus nombreux, alors. Le Grand Eunuque m'a désigné mon adverSsaire et nous Sssommes montés Sssur la corde tendue au-deSssus du vide.

C'était HiSssajl, connu pour son adreSsse et Sssa témérité. Nous nous Sssommes avancés l'un vers l'autre, et feignant de vouloir lui Sssaisir les bras, j'ai balayé Sssa jambe d'appui.

Il est tombé Sssans un cri.

Nous n'étions plus que deux. En face de moi, me fixant droit dans les yeux, Ssse tenait LijhliSss, né de la même ponte que moi.

J'ai Sssaisi le poignard rituel que me tendait le Grand Eunuque, et nous avons commencé à tourner à l'intérieur du cercle de Sssable dont nous ne devons Sssortir ni l'un ni l'autre, Sssous peine d'être auSssitôt diSssqualifié, et... Glll... Lapidé par Ssses frères les Sssaren d'Aznar.

Et maintenant je Sssuis Ssseul. LijhliSss repose le ventre ouvert, dos au cercle Sssacré. ne vous l'avais-je pas dit, mes frères humides et froids ? Notre reine-mère à tous, ce Sssera moi qui la féconderai.

Je ne Sssuis pas Sssûr d'avoir bien compris toutes les explications d'EjSsseld, le Grand Eunuque. Mais je n'ai rien dit, et il Sss'en est allé. Alors les portes du palais Sssouterrain de la reine-mère se sont refermées derrière moi, dans un claquement Sssonore qui a longtemps résonné dans le dédale des galeries environnantes.

Je me Sssuis avancé d'un pas hésitant, me demandant Sssi je n'aurais pas préféré retourner Sssur mes pas. Je n'étais pas certain d'avoir envie de ce qui m'attendait derrière les portes de la chambre nuptiale.

vent dans des obligations qu'il s'impose lui-même. Il aime souvent être vu. La domination humaine se fait souvent ressentir

de 50 000 à 100 000 : **Ghetto de la capitale (ressources : 10d10)**

Celui du ghetto s'est recréé une petite société au sein des millions d'individus qui l'entourent. Totalement asservi par la doctrine du Nouvel Ordre, il doit sans arrêt mentir, se cacher, fuir et éviter d'être dénoncé pour la moindre de ses envies. Dans les ghettos, il ne peut y avoir d'envie, il n'y a que des devoirs. Certains quartiers sont mal-famés. Ce sont les seuls endroits où l'on peut respirer un semblant de liberté, à ses risques et périls. Dans son ghetto, le personnage fera partie d'une bande d'une vingtaine d'individus, qui se serrent les coudes pour s'en sortir.

SOCIÉTÉ

Comme les personnages, les peuples possèdent des caractéristiques chiffrables. Elles sont au nombre de 8 et varient chacune de 1 à 10. On répartira donc 8d10 entre ces divers potentiels.

Armée : Définit le degré d'armement d'un peuple, ainsi que ses aptitudes guerrières.

1 à 3 : Anarchie. Indiscipline. Chacun se bat de manière isolée sans tactique globale.

4 à 7 : Stratégie militaire modérée, mais armée conséquente et ordonnée.

8 à 10 : Science du combat très développée. Bataillons d'arminales lourdes. Armée sur-entraînée.

Magie : Détermine l'importance accordée aux magiciens ainsi que la façon dont ils sont perçus par les gens ordinaires.

1 à 3 : Peur ou méconnaissance de la magie et de ses possibilités.

4 à 7 : Applications magiques modérées, mais bien maîtrisées.

8 à 10 : Culture magique très développée. Utilisation à outrance de la trihnite. Créations de lignes de transport aérien.

Technologie : C'est le développement d'outils mécaniques ou de véhicules appliqués au quotidien.

1 à 2 : Tout le travail se fait à la main et à dos d'homme. La roue et les outils sont quasi inexistantes.

3 à 4 : Technologie modérée uniquement fondée sur le transport et l'utilitaire.

5 à 7 : Culture technologique très développée. Les petites mécaniques comme les gros engrenages foisonnent : horloges, ascenseurs, dirigeables, catapultes, bateaux mondes, mais aussi une profusion de gadgets superflus.

8 à 10 : Omniprésence de la technologie humaine. Utilisation des morphes, du réseau Arpège et des véhicules à réaction.

11 à 15 : Laboratoires expérimentaux, technologies secrètes, miniaturisation extrême, androïdes

Religion : Définit le rapport qu'entretient la majorité de la population, avec ses cultes.

1 à 3 : Athéisme ou agnosticisme prononcé. Les gens préfèrent des explications concrètes à des justifications divines.

4 à 7 : Foi mais connaissance modérée des divers cultes. Ouverture d'esprit aux autres formes de conceptualisation de l'univers.

8 à 10 : Fanatisme aveugle pour un culte, allant jusqu'à qualifier les autres pratiquants d'infidèles ou d'hérétiques. Déclarations massives de guerres saintes et autres croisades.

Commerce : Définit l'aptitude aux échanges avec les autres peuples, ainsi que le développement et l'importance de la monnaie et des divers réseaux de communication.

1 à 3 : Troc. La monnaie est inexistante ou presque. Peu de voies permettent d'accéder à la circonscription, qui peut être dans une zone dangereuse.

4 à 7 : Les routes sont bien développées et les convois acheminés de manière sûre.

8 à 10 : Culture commerciale très développée. La monnaie et les échanges régissent la vie de la population. Spéculations et gestion affirmée.

Sciences : Détermine le niveau d'hygiène en général mais aussi les connaissances de la médecine, botanique, zoologie, géologie et alchimie...

1 à 2 : Insalubrité. Conscience territoriale. Méconnaissance des sciences de base. Sentiment généralisé d'inadaptation à l'environnement.

3 à 4 : Médecine et Hygiène convenables. Conscience nationale. Pratique modérée de la géologie alchimie etc. Vie en bonne harmonie avec l'environnement.

5 à 7 : Culture scientifique très développée. Parfaite connaissance et maîtrise des éléments. Conscience planétaire. Symbiose.

8 à 10 : Omniprésence du savoir humain, médecine assistée par ordinateur, pillules anti-virus

11 à 15 : Laboratoires expérimentaux, clonage, monstres génétiques.

Arts : Définit la liberté d'expression, l'épanouissement de l'être, le goût du beau, de la fête, de la

musique, de la sculpture, de la peinture, de l'architecture et de l'habillement.

1 à 3 : Aseptisation. Totale absence de goût. Frustration générale. Les maisons sont carrées et les vêtements ternes. Prédominance de la sensure du Nouvel-ordre.

4 à 7 : Connaissances et pratiques artistiques modérées. Quelques timides fantaisies vestimentaires et architecturales, assez minoritaires. On s'en tient aux fêtes traditionnelles.

8 à 10 : Culture artistique très poussée. Sens de l'esthétisme hors du commun, partagé par tout le monde. Fêtes permanentes. Créativité débordante.

Nature : C'est l'exploitation que l'homme fait de son environnement, de l'agriculture à l'extraction minière en passant par l'utilisation de l'eau du vent et du soleil.

1 à 3 : Sous-production. Nécessité d'importer des matières premières. Dépendance envers d'autres régions.

4 à 7 : Production modérée, correspondant aux besoins de la circonscription. Autonomie.

8 à 10 : Utilisation maximale de l'environnement. Sur-production et exportation vers d'autres régions.

LE MILIEU

Les peuples sont innombrables, chacun avec ses lois, ses coutumes et sa façon de voir la vie. Le

joueur personnalisera d'abord son peuple avant de penser à son personnage. Il devra avant tout choisir le milieu dans lequel il a vécu jusqu'à présent avec son peuple. Il peut, s'il le désire, tirer au hasard avec **1d20** (table page suivante). Dans ce cas, le résultat du jet de dé variera selon le degré de concentration d'une race dans un peuple.

Le milieu va imprégner la mémoire du personnage, lui donner les paysages nécessaires à son imaginaire. Cela va déterminer le type d'animaux et de plantes auquel le personnage fera référence tout au long de sa vie. Le milieu est en quelque sorte la boîte noire du personnage, ce qu'il y a de plus profond en lui.

Les affinités sont généralement plus fortes entre milieux qu'entre races.

Il y a 10 milieux types, avec autant de peuples associés.

LES PEUPLES DES TERRES BRÛLÉES

Paysage : De gigantesques canyons. Des plateaux qui s'élèvent à l'infini. Des gouffres et des ravins qui transforment la lumière en ténèbres. Composé en majeure partie de lave séchée et de roche granitique, c'est le milieu le plus hostile à la vie. De nombreux geysers ainsi que des lacs d'eau chaude ponctuent ce paysage brûlé par la désolation. On trouve dans ces régions, les gisements de trinitite les plus importants, ainsi que les réseaux de galeries les plus développés. ...

	P E U P L E S									
	Terres brûlées	Sables	Hautes herbes	Grands arbres	Marais	Forêts blanches	Montagne	Glaces	Ciel	Mer
Boréal	1	2	3	4	5 à 7	8 à 10	11	12	13 à 14	15 à 20
Darken	1	2 à 6	7 à 11	12 à 13	14 à 15	16	17	18	19	20
Delhion	1 à 5	5	6	7	8	9	10 à 15	16	17 à 19	20
Feling	1	2 à 3	4 à 5	6 à 11	12 à 14	15 à 16	17	18	19	20
Kelwin	1 à 8	9	10	11	12 à 13	14 à 15	16 à 17	18	19	20
Mélodien	1	2	3 à 7	8 à 10	11	12 à 14	15	16	17 à 18	19 à 20
Nomoï	1 à 2	3 à 4	5 à 6	7 à 8	9 à 10	11 à 12	13 à 14	15 à 16	17 à 18	19 à 20
Woon	1	2	4	5	6	7 à 12	13 à 15	16 à 18	19	20
Ygwan	1	2 à 4	5 à 7	8 à 10	11 à 13	14	15	16	17	18 à 20



Faune : Adaptées à ce milieu, certaines espèces se contentent des dépôts salins sur les roches, ainsi que des petits parasites qui grouillent dans les eaux chaudes. D'autres possèdent une mâchoire surdéveloppée, qui leur permet de broyer certains types de cailloux.

Citons le *ganédron*, la *broyine* et les *insectes de feu*, qui sont en parfaite harmonie avec ce milieu.

Flore : pauvre et éparse, elle pousse comme elle peut. Les terres brûlées ne favorisent en aucun cas leur développement.

L'herbe de feu et le *morgol* sont les seules variétés qui résistent au milieu.

Locomotion : Les habitants des régions azonales, en majeure partie Kelwins et Delhions, aiment particulièrement les voyages aériens. Certaines ethnies ont développé un talent pour l'escalade, alors que d'autres ont implanté tout un réseau apparenté aux téléphériques.

Anciennes régions héossiennes :

Côtes de la Kelwinie (12)

Îles de Krell (17)

Ouest littoral du Kamsha (2)

Moeurs : Plutôt sédentaires, ces peuples ont bâti de formidables constructions capables de résister aux terribles écarts de température. Essentiellement composés de Kelwin, ces peuples sont très débrouillards et peuvent s'habituer à n'importe quelles conditions de vie.

Les nombreux lacs d'eau chaude ont favorisé une culture du bain très importante. Il n'est pas rare de se donner rendez-vous à l'un de ces lacs pour y discuter d'un nouveau projet de construction, d'un futur voyage, de ses relations familiales ou professionnelles ou bien encore, pour les plus timorés, des abus du Nouvel Ordre.

Les peuples des terres brûlées aiment avant tout les déplacements aériens. Kelwins et Delhions ont édifié tout un réseau de transporteurs à base de téléphériques, montgolfières, planeurs, ballons et autres machines infernales, les courants aériens n'étant pas très violents, sauf à la saison des poussières. Il faut dire qu'avec les tremblements de terre incessants, les puissants geysers et les prédateurs rampants, c'est pure folie que de circuler au sol.

Sports : Folles course poursuites en planeur à travers les canyons et les hauts plateaux. Championnats de grimper à la corde.

Armes culturelles : Armes de lancer, Armes de tir, Armes d'hast, Bouclier

Cultes amis : Feu - Objet - Air - Terre

Cultes neutres : Animal - Végétal - Moi - Limbes

Cultes ennemis : Eau - Autre

Compétence augmentée : **Aérologie**

LES PEUPLES DU SABLE

Paysage : De vastes étendues arides de sable tassé ou en formation dunaire, et de rochers plus ou moins saillants. Perpétuellement balayé par de terribles vents de sable, le désert est une transition entre les terres brûlées et les hautes herbes chaudes. Selon la présence ou l'absence des pluies, il oscillera entre ces deux régions.

Faune : Animaux à excroissance grasseuse apparentés aux chameaux ou aux zébus. Reptiles et insectes variés. Petits mammifères carnassiers qui se nourrissent exclusivement de cadavres. Oiseaux limicoles et autres, qui envahissent certaines parties du littoral désertique en raison de sa forte teneur en sédiments.

Flore : Arbres morts, épineux et plantes grasses gorgées d'eau.

Locomotion : Les habitants du désert privilégient les montures terrestres, les vents de sable rendant très dangereux le survol de cette région. Les nomades du désert ont rendu très populaires les interminables caravanes pouvant compter plusieurs milliers d'individus.

Régions héossiennes :

Akenheï (16)

Centre du Dunheï (14)

Ygwanie (10)

Moeurs : Principalement nomades, ils suivent les migrations des animaux sauvages ou de leur bétail. La majeure partie des peuples du sable est Darken. Leur réserve est souvent constituée par une gigantesque caravane qui va de point d'eau en point d'eau en prenant soin de ne pas rester trop près des puits, pour que les excréments de l'élevage n'empoisonne pas les sources.

Certains sédentaires se livrent à l'agriculture le long des grands fleuves.

Les terribles vents de sable obligent ces peuples à fréquemment se voiler le visage pour filtrer l'air qu'ils respirent. L'artisanat du cuir s'est développé de façon importante par rapport à la forge (réservée aux sédentaires). Les hommes du sable sont plutôt extrémistes, soit sages et philosophes ou bien guerriers et fanatiques. Dans le désert, il ne peut y avoir de demi-mesure.

Les journées sont longues et l'activité réduite à cause de la chaleur. Aussi, les peuples du sable prennent-ils leur temps pour chaque chose. Pour eux le temps n'existe pas. Ils vouent une véritable passion aux infusions, à tout ce qui peut se fumer, ainsi qu'aux histoires. Leur imaginaire est fertile et ils possèdent quasiment tous une sorte de don pour inventer des contes, des mythes et des légendes, la culture du désert étant principalement orale. Chez les peuples du sable, l'étranger est roi.

Tout est mis à sa disposition durant son séjour : gîte, boisson, nourriture et femme. Les peuples du sable ne boivent jamais d'alcool car, sous le soleil, l'effet en est dévastateur.

Armes culturels : Armes longues, Armes de corps, Bouclier

Cultes amis : Terre, Autre, Air, Feu

Cultes neutres : Animal, Objet,

Cultes ennemis : Végétal, Eau, Moi, Limbes

Compétence : Légendes ou Équitation

LES PEUPLES DES HAUTES HERBES

Paysage : De vastes plaines d'herbe grasse s'étendent à l'infini. Parsemées d'arbres et de petits bosquets, ces régions sont principalement exploitées pour l'agriculture et l'élevage. Il existe *grosso modo* deux types de régions à hautes herbes : les régions chaudes et les régions tempérées. Les premières, constituées d'herbe sèche et de buissons épineux s'apparentent à la brousse et à la savane. Les secondes, faites d'herbe grasse, forment de vastes prairies rafraîchies par la rosée matinale. C'est dans ce type de régions que vivent les terribles *terres vivantes*. Quelques montagnes s'élèvent à plus de 3000 mètres. Leur sommet est généralement enneigé.

Faune : Animaux domestiqués, cousins des vaches, moutons, chevaux et chiens. Rapaces et petits mammifères alimentent un écosystème que rien ne vient perturber. Quelques animaux sauvages des grands arbres se hasardent en prairies à leurs risques et périls.

Flore : Principalement herbacée, elle constitue de nombreuses landes et terres maraîchères.

Locomotion : Tous les types de montures sont exploités. De nombreuses routes ont été aménagées en Héossie, dans les prairies. Cela rend possible l'utilisation des charrettes, chariots, chars et autres carrioles.

Anciennes Régions héossiennes :

Shaaken (9)

Nomia (7)

Borélie (19)

Moeurs : Agriculteurs et éleveurs dans l'âme, ces peuples ont appris à rentabiliser chaque parcelle de terrain. Toutes les races y sont indifféremment représentées avec une légère prédominance mélodienne. Les vastes champs dont ils s'occupent, produisent une grande partie de la nourriture Héossienne. Leur solidarité poussée, les rend parfois indésirables. N'ayant aucun sens de la propriété, ils mettent tout en commun. Même avec ceux des autres peuples, ce qui pose parfois des problèmes. Selon la géographie, certaines terres sont plus fer-



tiles que d'autres. Il en résulte une inégalité sociale qui s'accroît de jour en jour, certaines populations vivant dans la misère. Les habitants des grandes villes n'ont pas la même mentalité que ceux des champs. Plus gagnés par un individualisme poussé, beaucoup sont commerçants. Les peuples des grandes herbes sont les plus hétérogènes. Ils tiennent d'ailleurs beaucoup à cette distinction. Les capitales les plus importantes sont édifiées dans des régions à hautes herbes, là où le climat est clément.

Armes culturelles : Armes d'Hast, Armes de lancer

Cultes amis : Objet, Végétal, Terre

Cultes neutres : Autre, Air, Eau, Moi

Cultes ennemis : Animal, Feu, Limbes

Compétence augmentée : Commerce ou Agronomie ou Élevage

LES PEUPLES DES GRANDS ARBRES

Paysage : Épaisse forêt d'arbres gigantesques, pouvant atteindre une centaine de mètres, à feuillage toujours vert. Lieu de pèlerinage de tout botaniste ou zoologue qui se respecte; on y trouve plantes et animaux à foison. Le fort degré hygrométrique entretient cette forêt généreuse même en dehors de saison des pluies. Cela explique la présence de nombreux marais, lacs et cascades. Le soleil a du mal à traverser les épais branchages, ce qui plonge fréquemment cette jungle dans une semi-obscurité.

Faune : De toutes sortes. La jungle possède les écosystèmes les plus complexes. Du primate au lémurien en passant par le reptile et l'insectoïde, tous ont leur place dans ce paysage vert lumineux. On rencontre des espèces d'oiseaux, aux couleurs étincelantes et au chant mélodieux, inexis-

tants ailleurs. De nombreuses maladies sont sans cesse véhiculées par des insectes ou des animaux.

Flore : Le végétal règne en maître dans cette région; de l'arbre millénaire aux frêles fougères, en passant par les fleurs multicolores et la multitude de variétés d'herbes, de mousses et de champignons. Le rouge spectral de la lumière des deux soleils, demande une photosynthèse plus importante que sur la Terre. C'est pour cette raison que la plupart des verts que l'on rencontre sont plutôt fluorescents.

Locomotion : Essentiellement terrestre. Certaines régions offrent des montures plus ou moins adaptées à l'environnement. Citons le *baladeur* dont les bras préhensibles permettent de passer d'un arbre à un autre, sans toucher le sol.

Régions héossiennes :

Le cœur du Nem-rod (15)

Îles d'Ayala (6)

Odeï (11)

Mœurs : Ces peuples ont su garder un contact direct avec la nature. Respectueux de leur environnement, ils possèdent tout un tas de rituels pour ne pas offenser les arbres, les plantes, les fleurs, les animaux et même le vent. Ils accordent une grande importance aux rêves et à leurs présages. Ce sont les Felings qui sont particulièrement représentatifs de ces peuples.

Les villes, même les plus importantes, sont construites dans les gigantesques arbres si caractéristiques d'Héos. Certains peuples vont même jusqu'à creuser des galeries interminables à travers les racines et l'écorce végétale. La chasse, la culture de plantes aux vertus spéciales et la production de bois et de tous ses dérivés sont les principales activités économiques.

Ces peuples ne se déplacent quasiment qu'avec des montures adaptées à l'environnement, notamment avec les fameux Bellarnms aux bras préhensibles.

Armes culturelles : Armes courtes, Armes de jet
Cultes amis : Animal, Végétal, Autre, Eau,
Cultes neutres : Terre, Objet,
Cultes ennemis : Air, Moi, Feu, Limbes
Compétence : **Botanique** ou **Zoologie** ou **Équitation**

LES PEUPLES DES FORÊTS BLANCHES

Paysage : De vastes forêts de conifères se recouvrent de neige l'hiver venu. La taïga, ou forêt boréale, étonne par sa densité et sa persistance à des altitudes défiant l'imagination. Les arbres sont moins grands que dans les régions chaudes mais les variétés de plantes sont tout aussi foisonnantes.

Faune : Composée exclusivement de mammifères à fourrure épaisse. De nombreux cervidés adaptés au froid mais également beaucoup de petits mammifères sont la proie des chasseurs boréaux.

Flore : Composée principalement de résineux, la végétation est très résistante au froid et aux intempéries. De gigantesques racines plongent dans le sol afin de puiser de la chaleur.

Locomotion : Idem forêts tempérées.

Régions héossiennes :

Borélie (19)

Wooneï (5)

Zahën (20)

Mœurs : Principalement constitués de woons, ces peuples possèdent les structures sociales les plus développées en Héossie, si l'on fait abstraction des diverses dictatures humaines.

La famille joue un rôle social déterminant. Chaque soir, tout le monde se rassemble autour de grand poêles situés au centre de la pièce. Bons vivants, les peuples des forêts blanches ont un petit penchant pour les alcools forts, qu'ils ingurgitent à longueur de temps. Il faut dire que pour lutter contre le froid, on a pas trouvé mieux. Il n'empêche qu'une réputation d'ivrogne touche la plupart des représentants de ces peuples.

Aimant festoyer à longueur de journée, ils entretiennent leurs prédispositions pour le chant et la danse. Très accueillants envers les étrangers, ils se confient facilement à eux pour les mettre à l'aise. Comme les peuples des sables, ils n'ont aucune notion du temps qui passe. Peu importe s'il l'on arrive chez des amis deux heures avant ou cinq heures après.

Armes culturelles : Armes moyennes, Armes de tir, bouclier

Cultes amis : Animal, Objet, Végétal, Eau, Feu

Cultes neutres : Terre, Moi

Cultes ennemis : Limbes, Air

Compétence : **Chant** ou **Danse**

LES PEUPLES DES GLACES

Paysage : Côtes bordées par une zone de glace aux contours instables. De nombreux plateaux recouverts de glaciers s'élèvent à plus de deux mille mètres. La vie au milieu des terres est impossible. Seul le littoral offre une réserve de gibier susceptible de nourrir les populations locales.

Faune : L'épaisseur des matières grasses ou de la fourrure aident les animaux à lutter contre le froid. Relativement peu développée sur le continent, c'est en mer qu'elle foisonne. Les cétacés géants, petits crustacés et mammifères marins constituent la principale ressource des peuples du domaine blanc. Citons la *brevette*, le *pingola*, le *patineur*, le *flock* et le *balrag*, qui sont les principaux habitants de cette région.

Flore : Inexistante, seuls deux spécimens ont été observés. L'un dont la photosynthèse surdéveloppée assurait la survie, l'autre se nourrissant de plancton.

Locomotion : Le ski, le traîneau et les immenses "bateaux-glissants" sont utilisés. Sur les vastes étendues d'eau glacée

Ancienne région héossienne :

Gaëshen (1)

Mœurs : Souriants et heureux de vivre, les peuples des glaces de doivent leur survie dans ce milieu qu'au nombre incroyable de grimaces et mimiques qu'ils peuvent faire par jour. Toujours en activité, ils ne se laissent jamais prendre par le froid. La plupart sont de bons chasseurs, adeptes de la viande crue. Ils vivent en totale symbiose avec leurs animaux de trait qu'ils respectent et traitent sur un quasi pied d'égalité.

L'important réseau capillaire des peuples de la glace assure une bonne circulation du sang du cœur aux mains et aux pieds. Les ruraux sont tous nomades et les citadins sont uniquement présents dans les ghettos de la capitale. Par grand froid, il est souvent difficile de parler. Pour cette raison, les peuples des glaces ont développé un langage gestuel très développé, qui est également utilisé par les marchands pour négocier avec les mains alors que l'on parle de choses anodines.

Armes culturelles : Armes d'Hast, Armes lancées, Armes de corps

Cultes amis : Autre, Eau, Feu

Cultes neutres : Animal, Terre, Objet, Air, Limbes

Cultes ennemis : Végétal, Moi

Compétence augmentée : **Langage des signes**

LES PEUPLES DE LA MONTAGNE

Paysages : De roche et de pics, cette région froide a été prise d'assaut par les Délhions. Des conifères parsèment les pieds des montagnes, pour rapide-

ment laisser place à la roche puis à la neige. Les conditions de vie y sont rigoureuses car l'oxygène se raréfie en haute altitude.

Faune: Rare, principalement composée de rapaces et d'oiseaux.

Quelques mulfs et cervidés à poils longs s'aventurent en altitude.

Flore: Idem toundra

Locomotion: La majeure partie des habitants, Delhions, planent d'une cime à l'autre. Pour ceux que la nature n'a pas prédisposés au déplacement aérien, il reste les prototypes de catapulte et de téléphérique Kelwin.

Régions héosiemmes:

Delheï (8)

Une partie du Kamsha (2)

Héodareï (9)

Mœurs: Assez rustres et renfermés sur eux-mêmes, les peuples de la montagne

vivent coupés du reste du monde. Principalement Delhions, ces peuples comptent bon nombre de résistants. Pour cette raison, les peuples de la montagne servent souvent de boucs-émissaires lorsque des légions humaines ont besoin de se venger après un sabotage ou tout autre coup d'éclat. Peu solidaires, les peuples de la montagne pratiquent la loi du silence. Ils n'en restent pas moins très rancuniers et savent être patients pour savourer leur vengeance. Certaines affaires se transmettent de génération en génération. Certains clans ont ainsi oublié la raison d'une Querelle qui peut les déchirer depuis des lustres. Ces peuples ne pardonnent jamais une offense. Mais lorsque la confiance s'installe, ces peuples n'ont plus aucune retenue et se donnent à leurs amis, corps et âme.



Les peuples de la montagne ont un sens de l'orientation hors du commun. Ils savent trouver n'importe quel chemin dans les brumes montagnardes.

Armes culturelles: Armes courtes, Armes de tir

Cultes amis: Autre, Eau, Feu

Cultes neutres: Animal, Terre, Objet, Air, Limbes

Cultes ennemis: Végétal, Moi

Compétence:

Orientation

LES PEUPLES DES MARAIS

Paysage: De vastes étendues d'eau peu profondes. De hauts arbres plongent leurs puissantes racines dans les marais verts, jaunes et rouges. Les cités lacustres sont les seuls refuges possibles. Certaines régions sont baignées dans d'épaisses brumes permanentes.

Les habitants sont toujours munis d'impressionnantes échasses.

Très humide, la région est infestée d'une foule d'animaux et de plantes transmettant des maladies virulentes et incurables.

Faune: Les animaux des marais sont, pour la plupart, amphibiens. De terribles prédateurs sèment la peur et la désolation.

Flore: Toutes les plantes sont aquatiques. Les marais fournissent les ingrédients les plus importants pour la confection de certaines drogues ou antidotes.

Locomotion: Les peuples des marais se déplacent principalement sur des échasses. Ils ne les quittent pour ainsi dire jamais. Les barques et les montures flottantes sont également beaucoup uti-

lisées par certains peuples alors que d'autres préfèrent les montures aériennes.

Moeurs : Les peuples des marais sont assez sales. Il faut dire qu'il leur est quasiment impossible de se laver avec de l'eau propre, ni de se sécher. Car c'est cela le drame de cette région, on y est constamment trempé. La moisissure envahit immédiatement n'importe quel corps inerte. Ils ont ainsi pris l'habitude de se négliger et sentent souvent mauvais.

Assez rustres, les habitants des marais ont une prédilection pour les choses simples, sans mécanisme qui risque de rouiller immédiatement. Leur comportement est plutôt du genre franc et direct mais très méfiant vis-à-vis d'un étranger.

Armes culturelles : Armes d'Hast, Armes de tir

Cultes amis : Animal, Terre, Végétal, Moi, Eau

Cultes neutres : Autres, Feu, Air

Cultes ennemis : Objet, Limbes

Compétence : **Dissuasion**

LES PEUPLES DU CIEL

Paysage : Les peuples du ciel ont investi les gigantesques terres-de-ciel situées en bordure des forêts blanches. Ces créatures étranges sont un compromis entre le domaine végétal et le domaine minéral. Leur corps fait de terre et de fibre végétale abrite une multitude de poches de gaz plus léger que l'air. Les terres-de-ciel ne se déplacent pas, sauf par grand vent. Elles peuvent alors être transportées à d'autres endroits. Elles se nourrissent exclusivement de photosynthèse. Toutes les plantes qui y poussent leur transmettent directement de l'énergie en ne conservant que ce dont elles ont besoin. Les terres-de-ciel ne sont pas très nombreuses sur Héos et les quelques anthéens qui se les sont appropriées en gardent jalousement le prestige.

Faune : Beaucoup d'oiseaux ainsi que des petits mammifères apportés par les peuples du ciel vivent sur les créatures. En fonction de leur emplacement, les habitants apportent les animaux du milieu d'où ils se trouvent. La faune peut donc considérablement varier d'une terre-de-ciel à une autre.

Flore : Les habitants ont fait pousser d'autres végétaux que ceux qui s'étaient naturellement développés. La culture d'arbres fruitiers permet notamment aux habitants du ciel de subvenir à leurs besoins.

Moeurs : Les peuples du ciel ont tendance à se croire supérieurs aux autres peuples et ce, toutes races confondues. La place est chère sur les terres-de-ciel et le moindre prétexte sert à bannir son voisin pour récupérer son lopin de terre. Les peuples du ciel se contentent souvent de pas grand chose afin de conserver leurs maigres privilèges d'habitants du ciel. Les personnages joueurs issus de ce

peuple auront forcément été bannis. Car lorsque l'on quitte le ciel, c'est pour toujours. Seuls, les chasseurs et les marchands sont autorisés à revenir après leurs incartades professionnelles. En raison de l'étrange lien qui unit les créatures végétales-minérales avec les peuples du ciel, ces derniers ont acquis une certaine connivence avec les animaux domestiques. Beaucoup possèdent ainsi une armature qu'ils ont dressée de façon naturelle.

Armes culturelles : Armes de trait, Armes de tir.

Cultes amis : Animal, Terre, Végétal, Air, Moi

Cultes neutres : Autres, Eau, Feu

Cultes ennemis : Objet, Limbes

Compétence : **Armiales**

LES PEUPLES DE LA MER

Paysage : Le milieu varie selon le climat de la région. Allant de la plage de sable fin bordée d'arbres enchanteurs dans les régions chaudes, aux gigantesques falaises abruptes des contrées plus froides. Sur Héos, les marées ont une colossale amplitude. Cela oblige les peuples de la mer à constamment consolider les digues et barrages nécessaires à leur survie. Les Ygwans et les Kelwins de ces milieux maîtrisent totalement la construction de ces édifices protecteurs, et un maçon a droit au même respect qu'un grand navigateur. Le littoral et les fonds marins offrent une profusion de plantes et d'animaux divers.

Faune : Les écosystèmes marins sont très riches. On y trouve les formes de vie les plus variées : des mollusques gigantesques, aux amibiens en passant par les grands mammifères, les poissons-reptiles, les poissons-plantes et les poissons-rocs, sans oublier les fameux dragons des mers. La pêche est toujours fructueuse, lorsque l'on arrive à maîtriser son embarcation malgré les violents courants, les vents puissants et les marées géantes.

Flore : Très riche également, elle est très bien exploitée par les cultivateurs marins qui vont travailler en barque à leurs champs. Une variété incroyable d'algues et d'éponges comestibles (parfois même succulentes) assure quotidiennement les repas des peuples de la mer. La moussiole fait l'objet d'une culture particulière car ce matériau de construction qui durcit à l'air libre ne peut se développer qu'en eau calme. Cela oblige les cultivateurs à protéger leurs champs des marées, à l'aide de tout un tas de constructions très élaborées qui régulent la force des courants. Une moussiole de bonne qualité (solide comme la pierre) ne peut se développer que dans ces conditions.

Moeurs : Les peuples de la mer sont de bons vivants. Les cultivateurs sont plutôt extravertis et



chaleureux alors que les navigateurs auraient une tendance à être solitaires et renfrognés.

Les peuples de la mer ont une relation quasi charnelle avec cet élément. Même un membre du culte du feu restera fasciné par ces étendues d'eau salée balayées par les vents.

Sédentaires avant tout, ils s'aventurent rarement dans les terres. Même les marins, qui font souvent de grandes traversées, reviennent toujours à leur port natal.

Ne pas savoir nager est pour eux une aberration voire une offense à leur élément. Très curieux, ils veulent toujours connaître le pourquoi des choses. Mais ce qui fait la réputation des peuples de la mer, c'est leur ténacité. Lorsqu'ils ont décidé quelque chose, ils sont capables de tout pour y arriver. La boisson fait également partie intégrante de leur culture car, en mer, l'alcool est souvent le meilleur des compagnons.

Armes culturelles : Armes d'Hast, Armes lancées.

Cultes amis : Animal, Végétal, Air, Eau, Moi,

Cultes neutres : Terre, Objet, Autre, Limbes

Cultes ennemis : Feu

Compétence : Navigation ou agriculture

QUELQUES TRIBUS PARMI TANT D'AUTRES

Les impavides

Peuple Darken des terres brûlées. Leur seule raison de vivre est de braver le danger. Attachés par les pieds, ils se jettent du haut des canyons pour éprouver leur résistance à la peur. Funambules, ils aiment défier les lois de l'équilibre. Ils se déplacent toujours à pied dans leur région, évitant sans cesse les geysers, affrontant les rampants.

Lors des grandes festivités de la peur, il n'est pas bon de pénétrer dans un village d'Impavides, car tous ceux qui s'y trouvent doivent participer à la fête : saut à l'élastique, arènes remplies d'insectes, supplices mentaux etc.

Population : 520

Armée : 4

Magie : 5

Technologie : 2

Religion : 8

Nature : 2

Commerce : 3

Sciences : 4
Arts : 5

Les petits pieds

Peuple feling des grands arbres, ils possèdent une stature de Kelwins. Ces pygmées sont très agressifs et se nourrissent de viande anthéenne. Leur plus grande passion est de faire réduire les parties génitales de leurs victimes à la vapeur et de les arborer fièrement comme trophée.

Si vous rencontrez un enfant petit pied égaré loin de son village, surtout ne le ramenez pas chez lui...

Population : 304
Armée : 7
Magie : 6
Technologie : 2
Religion : 7
Nature : 6
Commerce : 3
Sciences : 1
Arts : 4

Les saigneurs des steppes

Horde nomade de Boréal des hautes herbes tempérées, assoiffée de sang. Les saigneurs vivent de rafles et de pillage. Trafiquants d'esclaves hors pair, ils entretiennent un climat de tension et de peur dans toute la région.

Koralie, la fille du sachem des saigneurs, vit une grande passion pour Kurl, un membre d'un peuple voisin. Jusqu'à ce que son père décide d'effectuer une rafle dans le village de Kurl pour se réapprovisionner en esclaves. Le marché aux esclaves de Kerlomia, la cité des mines, est pour bientôt.

Population : 2600
Armée : 10
Magie : 5
Technologie : 5
Religion : 6
Nature : 7
Commerce : 10
Sciences : 3
Arts : 3

Les hyménites

Peuple amazone Feling des forêts blanches. Seules, les femmes sont acceptées dans cette société. Les géniteurs sont des esclaves qui sont tués dès que leur semence a donné naissance à un garçon.

Zakar, le grand géniteur, possède un statut d'homme privilégié dans cette réserve. La vingtaine d'enfants qu'il a engendrés ne sont pour l'instant que des filles. La saison des amours approche. De mauvais présages lui annonce la venue d'un fils...

Population : 4300
Armée : 6
Magie : 5
Technologie : 5
Religion : 10
Nature : 10
Commerce : 6
Sciences : 5
Arts : 10

Les Douaneg

Peuple pacifique Kelwin des sables. Toute la communauté Douaneg se consacre à la méditation et au culte de son esprit durant toute la journée. Sages et philosophes, ils refusent la guerre et toute violence psychologique.

Cette façade humaniste cache en vérité de puissants magiciens qui, depuis la nuit des temps, tentent de créer une nouvelle schème : la vie.

Sur le point de réussir leur intégration, ces magiciens reçoivent la visite d'un curieux étranger à la démarche particulière. Il voit tout, connaît tout mais veut tout. Cette incarnation risque de mettre en péril la petite communauté

Population : 150
Armée : 0
Magie : 10
Technologie : 6
Religion : 0
Nature : 10
Commerce : 0
Sciences : 10
Arts : 5

Les cultes

Dans leur détresse, les Héossiens se sont repliés sur eux-mêmes. Ils ont renié leurs dieux, les rendant responsables de la situation. A la recherche d'eux-mêmes, ils se sont raccrochés aux manifestations primaires de leur environnement. De cette volonté de suivre un chemin libérateur sont nés les cultes. Chaque culte possède un messie, sorte d'illuminé ayant reçu le don de divination élémentaire, qui guide ses fidèles. La pratique d'un culte demeure secrète et les initiés sont tenus de respecter cette loi du silence. Les cultes ont des affinités ou des répulsions vis à vis d'autres cultes mais chacun à la conscience de ne pas être supérieur à l'autre et de contribuer à la réalité du grand univers. Les réactions de disciples de cultes ennemis varient en fonction de leur fanatisme. Tous les cultes sont à peu près représentés dans chaque parc. L'appartenance à un culte n'est pas obligatoire mais elle confère au disciple une doctrine, de la puissance et des pouvoirs.

Il y a toute une progression initiatique au sein d'un culte. On y trouve disciple, Maître, Grand Maître et messie. Par initié, on entend tout pratiquant d'un Culte.

Un joueur doit comptabiliser des points de culte pour passer à un niveau supérieur.

Il y a plusieurs niveaux, chaque niveau demande **5 points** de culte multipliés par le niveau à atteindre.

C'est le maître du jeu qui donne ces points à la fin de chaque partie, en fonction des actes et du comportement de l'initié.

1 point si l'initié a bien prié et respecté la ligne de conduite de son culte tout au long de la partie,

2 points s'il a fait une action d'éclat pour son culte;

3 points s'il a risqué sa vie pour son culte ou s'il a réussi à convertir un novice.

Braver un interdit de son culte fait **perdre 5 points**.

On considère qu'au début, un personnage désireux de faire partie d'un culte possédera déjà

5 points de culte qui lui permettent d'accéder au premier niveau d'initiation.

Chaque niveau permet au joueur d'obtenir des pouvoirs pour son personnage. A chaque niveau correspond une famille de pouvoirs.

Il y a dix cultes, chacun en relation avec une force élémentaire.

Les membres d'un culte sont appelés croyants. La compétence foi est enseignée par le culte choisi par le personnage. Les croyants ne constituent pas une caste.

ÖN

La voie de l'Animal (ou culte de l'Animal)

La force de l'animal dans ce qu'elle a d'énergie, d'autorité et de puissance est ici vénérée. ÖN prône les vertus de courage et de ténacité. Sa symbolique s'articule autour du 1, du zénith et de l'or.

Les disciples d'ÖN peuvent agir sur les mammifères, les oiseaux, les poissons, les reptiles, les amphibiens, les insectes et les mollusques.

Ils sont autoritaires et veulent toujours avoir raison. Ils aiment se faire servir mais savent, lorsqu'il le faut, déborder d'énergie.

Ce sont de bons camarades mais imprévisibles et faisant quelquefois preuve de bestialité. Extravertis, ils n'hésitent pas à se mettre en avant pour protéger les leurs.

Il est interdit à un disciple d'ÖN de tuer un animal, sauf pour se nourrir et seulement après un rituel de marque de respect. Un disciple d'ÖN devra toujours intervenir s'il trouve un animal en danger, victime d'une chasse déloyale.

Un disciple d'ÖN doit effectuer chaque jour une danse rituelle en pleine nature. Pour l'occasion, il sera nu, à quatre pattes et devra libérer l'animal qui est en lui en poussant des hurlements.

Niveau	Grade
1	Disciple du soupir
2	Disciple du grognement
3	Disciple du cri
4	Maître des hurlements
5	Grand Maître des rugissements
6	Messie

RÉA

La voie de la Terre (ou culte de la Terre)

Les adeptes de Réa suivent les forces liées à la fécondité, la passivité, le retour aux sources et l'introspection au cœur des choses. La symbolique s'articule autour du 2, du Nord, et du blanc.

Ceux de Réa peuvent agir sur la roche, la terre meuble, le sable, les minéraux, l'argile, les terres vivantes, le diamant, les murs de pierre et de béton. Ces initiés sont restés plongés dans l'enfance. Rêveurs et secrets, ils recherchent l'union à travers le mariage. Parfois repliés sur eux-mêmes, ils étonnent souvent leur entourage par leurs questions naïves et apparemment hors de propos. Mais ils savent découvrir le sens caché des choses et des êtres. Il ont l'étonnante faculté, par une phrase, d'évoquer tout l'univers. "Quand on ferme les yeux, on voit le rêve" est une expression typiquement Réaniène. Peu prêteurs, ils sont souvent capricieux. Il ne faudra alors pas hésiter à hausser la voix pour qu'ils vous laissent tranquille. Le disciple de Réa veut toujours jouer. Comme il ne se rend pas toujours compte des risques qu'il prend, il possède un sorte d'inconscience salvatrice qui lui permet les exploits les plus insensés.

Il est interdit de revenir sur une promesse faite à quelqu'un, même à son pire ennemi. Ceux de Réa refusent le monde adulte. Il voudront donc toujours passer outre les lois imposées, surtout par les humains.

Un disciple de Réa doit chaque jour effectuer un étrange rituel. Il s'assoit et joue avec ses jouets. Il leur parle, leur invente des histoires et recrée des mondes. Voler le jouet d'un disciple de Réa est la pire des choses à faire. Très rancunier, le disciple fera tout pour récupérer son bien et se venger.

Niveau	Grade
1	Disciple du monticule
2	Disciple de la colline
3	Disciple de la vallée
4	Maître des montagnes
5	Grand Maître des pics
6	Messie

WIN

La voie de l'Objet (ou culte de l'Objet)

Les disciples de Win passent leur temps à refaire le monde. Révolutionnaires dans l'âme, ils recherchent toujours la nouveauté et le sensationnel. Bon nombre de ces disciples se sont accoutumés à la technologie humaine. Certains ont même réussi à concevoir et à fabriquer des ordinateurs et des armes à feu.

La symbolique s'articule autour du jaune, du chiffre 3 et du Sud Est.

Les disciples de Win peuvent agir sur tous les objets manufacturés tels que armes, armures, portes, chaises, coffres, outils, vêtements, horloges, charrettes mais également bateaux, planeurs, ordinateurs, tanks et Hélicoptères...

Les disciples de Win veulent toujours étudier ce qu'ils trouvent pour en analyser le fonctionnement et recréer un modèle plus performant. Les structures sociales sont elles aussi sans cesse chamboulées, tant et si bien que dans les parcs où ce culte est prédominant, l'anarchie règne.

Un disciple de Win est toujours très apprécié par ses compagnons. Très débrouillard, il possède un sens pratique déconcertant et est toujours à même de surmonter tout obstacle qui se dresse devant lui.

Chaque jour, le disciple de Win devra démonter un objet et en reconstruire un autre avec les mêmes pièces. Durant cette reconversion d'objet, les disciples se placent dans une sorte de transe méditative.

Niveau	Grade
1	Disciple du ressort
2	Disciple de l'outil
3	Disciple des mécanismes
4	Maître des machines
5	Grand Maître de l'énergie
6	Messie

WÄN

La voie du Végétal (ou culte du Végétal)

Les disciples de Wän vénèrent la sève qui est en eux. Fortement liés à leurs frères végétaux, ils restent calmes et impassibles quelque soit la situation qui se présente à eux. Cela les conduit à une certaine lenteur d'esprit et d'attitude. Ils possèdent toujours un temps de réaction plus important. Mais cela leur importe peu car ils ont toujours en eux l'image de l'arbre majestueux. Ils voient toujours les choses à long terme et prennent le temps qu'il faut pour arriver à leurs fins.



La chasse au Grhüm

- Il remonte ! Préparez vos harpons !

L'appel n'avait été que murmuré à l'oreille d'Enold, comme le veut la coutume chez les peuples de la mer, et pourtant il avait résonné avec une clarté inhabituelle. Dans ces instants-là, pensa-t-il, il en va toujours ainsi. Les sens s'affûtent. La conscience s'élargit.

Mais il ne s'attarda pas longtemps sur cette pensée. Tandis que la vigie courait prévenir les autres grhümiens, il vit s'approcher de la surface des flots, du côté du vaisseau où il se tenait, le harpon brandi, une forme sombre, si grande que d'abord il n'en crut pas ses yeux.

- C'est un mâle, souffla son voisin.

Sûr que c'est un mâle, pensa Elnod. Un vieux mâle solitaire. Les plus dangereux, lui avait appris son expérience. Mais il n'en avait jamais vu de si grand. Il mesurait au moins six tolongs, deux fois plus que l'embarcation qui était partie à sa poursuite. Elnod regretta de n'être venu qu'à un seul navire.

Puis le grhüm sortit la tête de l'eau, pour faire provision d'air, et ses puissantes narines projetèrent deux jets bouillonnants sur le pont où se trouvait Elnod et ses compagnons. Il n'a pas l'air de nous craindre, songea le Boréal. N'a-t-il jamais été chassé, ou est-il si sûr de sa force ?

Entre les vagues soulevées par son ascension, surmontant son dos, se dressait la crête dentelée du grhüm. Dans les profondeurs se déroulaient ses anneaux. Semblant saluer la réapparition du vieux géant, le vent redoubla de violence, cinglant les visages et les corps comme autant d'épingles tourbillonnantes, et Elnod s'amarra à la rampe du navire, au moyen d'une corde passée autour de ses reins.

Un harpon fusa.

Lancé au mauvais moment, avec une force insuffisante, il écorcha sans y pénétrer la cuirasse du grhüm. Mais celui-ci sentit le coup porter, mugit furieusement, tourna son regard en direction du vaisseau et se renfonça sous les flots.

Dans le tourbillon provoqué par sa plongée, l'embarcation tangua, manquant se renverser.

Elnod jeta un oeil vers l'endroit d'où était parti le coup. Le fautif était un jeune pêcheur inexpérimenté du nom de Lenem. Il n'y avait rien à lui dire. Par peur - ou était-ce seulement de la maladresse ? - il venait de mettre en danger la vie de l'équipage tout entier. Il le savait, et s'ils en réchappaient, il ne commettrait plus jamais la même erreur.

Elnod se tourna alors vers le capitaine Addek. Pas besoin de mots. C'était à eux de jouer.

Un rugissement sourd s'éleva des profondeurs du grand océan. Elnod, le visage fouetté par les embruns, pensa : je dois me tenir prêt. Il n'y aura pas de seconde chance.

Il oublia qui il était, la mer et le harpon, la tempête qui se levait et l'attente qui lui nouait le ventre. La gueule du monstre surgit de sous les flots, toute hérissée, grande ouverte.

Elnod projeta son harpon en une ellipse parfaite qui se termina entre les yeux, rougis par l'âge et la fureur, de la créature. Son cou resta encore un instant suspendu dans les airs, et le grhüm parut saisi d'étonnement. Puis un frisson courut sur sa peau et, lentement, il s'inclina, se fracassant pour finir sur le pont du navire.

Elnod s'approcha de cette tête immense et sanguinolente, et planta son regard dans celui, mourant, de l'animal. L'espace d'un instant, dans la rage du combat, ils s'étaient identifiés l'un à l'autre.

Fugacement, il regretta que ce moment fût passé.

La symbolique s'articule autour du marron, du Nord-Est et du 4.

Les disciples de Wän peuvent agir sur les fleurs, les arbres, les plantes carnivores, les racines, les algues et les herbes.

Il est interdit à un disciple de Wän d'arracher une branche ou de cueillir une fleur qu'ils n'ont pas eux-mêmes fait pousser. Pour cette raison, bon nombre de disciples sont agriculteurs ou botanistes

Le rituel des disciples de Wän est relativement simple, ils doivent rester de une à deux heures debout, immobiles, en s'arrosant de temps en temps.

Niveau	Grade
1	Disciple de la graine
2	Disciple de la pousse
3	Disciple de la fleur
4	Maîtres des arbres
5	Grand Maître des forêts
6	Messie

LÖD

la voie de l'Autre (ou culte de l'Autre)

L'amour, les sentiments, l'affection, le plaisir et l'attrait du beau sont les préceptes des disciples de Löd. Ces derniers recherchent avant tout la sympathie d'autrui. Face à un inconnu, ils savent toujours comment se comporter pour le mettre en confiance. Adeptes de la vie communautaire, ils ignorent la notion de propriété.

De nature joviale, aimant les plaisirs de la vie, ils font des compagnons très recherchés.

La symbolique s'articule autour du vert, du centre, et du 5.

Les disciple de Löd ne peuvent agir que sur les humains et les héossiens. Ils n'ont aucun pouvoir sur les nécrosiens.

Il est interdit à un disciple de Löd de tuer quelqu'un, même en état de légitime défense.

Un disciple qui blesse un individu, doit prier pendant une semaine pour se purifier.

La relation amoureuse est pour les disciples de Löd, tout un rituel.

Niveau	Grade
1	Disciple du regard
2	Disciple du geste
3	Disciple de la parole

4	Maître des idées
5	Grand Maître des êtres
6	Messie

ËLHI

La voie de l'Air (ou culte de l'Air)

La force du vent, les voyages et la mobilité de l'esprit sont ici vénérés. Les disciples de l'Air ont toujours la bougeote. Très créatifs, ils ont toujours une infinité d'idées en même temps. Ils emploient ainsi souvent un mot pour un autre. Très diplomates, ils savent se montrer conciliants et ouverts d'esprit. La symbolique s'articule autour de l'orange, du 6 et de l'Est.

Les disciples d'Ëlhi peuvent agir sur les vents, les gaz, les nuages, la météo et l'air ambiant.

Il est interdit aux disciples de ne pas respirer. Il est donc impossible à ceux d'Ëlhi de retenir leur souffle.

Le rituel de l'Air consiste à inspirer et à expirer profondément pendant 2 heures et à ne rien faire d'autre.

Niveau	Grade
1	Disciple du souffle
2	Disciple de la brise
3	Disciple du vent
4	Maître des tornades
5	Grand Maître des ouragans
6	Messie

LING

La voie de l'Eau (ou culte de l'Eau)

Le fluide vital, originel, le rêve, l'inconscient, les forces instinctives, le passé enfoui, les origines de l'être, tels sont les aspirations du culte de l'Eau. Calmes et sereins, les disciples de l'Eau étonnent par leur vision des choses. Pour eux, vie et mort se mêlent dans une danse infinie, où la distinction de l'un et de l'autre importe peu. Parfois cyniques, certains adeptes aiment déstabiliser ceux qui les entourent, ceci dans le seul but de provoquer des réactions, des situations, afin qu'un jour peut-être se profile à leurs yeux la porte mystérieuse qui mène vers l'au-delà. Ling, c'est la voie de l'énergie originelle, de la connaissance de l'insondable.

La symbolique s'articule autour du bleu, du 7 et de l'Ouest.

Les disciples de Ling peuvent agir sur tous les

fluides, les flaques, les mers, les océans, la pluie, la vapeur, la glace.

Il est interdit à un disciple de Ling, de boire autre chose que de l'eau.

Un disciple de Ling doit passer au moins deux heures par jour, totalement immergé.

Niveau	Grade
1	Disciple du ruisseau
2	Disciple de la rivière
3	Disciple du fleuve
4	Maître des mers
5	Grand Maître des océans
6	Messie

MOÏ

La voie du Moi (ou culte du Moi)

Toute chose n'a de réalité que parce que nous y pensons. Forts de ce principe, les disciples de Moï ramènent tout à eux. Ils prônent la supériorité totale de l'esprit. Très introvertis, les disciples du Moi ne parlent que pour dire l'essentiel. Ils sont très conservateurs et redoutent le changement. Pour eux, la vie n'est qu'un dur labeur à accomplir soigneusement. Ces disciples paraissent toujours plus vieux que leur âge. Très vite, leur peau se fripe et leur silhouette s'assèche. Totalement égocentriques, ils restent capricieux et obstinés. Chez les voyageurs, de nombreuses boutades relatent les jérémiades d'un disciple du Moi sur de longues distances.

La symbolique du Moi tourne autour du noir, du 8 et du Sud-Ouest.

Ces disciples ne peuvent agir que sur eux-mêmes, ce qui n'est déjà pas si mal. Ils peuvent ainsi se surpasser et posséder des pouvoirs à rendre jaloux n'importe quel maître d'un autre culte.

Il est interdit à un disciple du Moi de mettre sa vie en péril. Il doit tout faire pour prendre le moins de risques possible.

Un disciple du Moi doit méditer devant son reflet (miroir, eau...) pendant 2 heures.

Niveau	Grade
1	Disciple de la sensation
2	Disciple de la perception
3	Disciple de l'analyse
4	Maître des réactions
5	Grand Maître des rêves
6	Messie

AKEN

La voie du Feu (ou culte du Feu)

L'énergie et la façon de l'exprimer, les passions et les instincts combatifs, les tensions, les contestations, la colère, la vitalité et la témérité, tant de domaines adoptés par les disciples du Feu. Généralement impulsifs, ces disciples cherchent toujours à se mesurer à quelque chose. S'ils n'y a rien autour d'eux, qu'importe, ils se lanceront des défis à eux-mêmes. La voie du Feu est la voie des conflits, de la guerre et du sang, mais également celle des passions exacerbées et de la détermination.

Souvent redoutés, les disciples du Feu aiment user de leur réputation pour impressionner les autres. Tel le bélier, ils chargent sur tout ce qui peut se mettre en travers de leur chemin.

La symbolique du Feu s'articule autour du rouge, du 9 et du Sud.

Ces disciples peuvent agir sur les flammes, les brasiers, la lave et les étincelles.

Il est interdit à un disciple d'éteindre un feu sous quelle que forme que ce soit.

Un disciple d'Aken doit passer 2 heures au contact d'un feu de camp, d'une bougie ou toute autre source de chaleur.

Niveau	Grade
1	Disciple de l'étincelle
2	Disciple de la flammèche
3	Disciple de la flamme
4	Maître des brasiers
5	Grand Maître des incendies
6	Messie

LA VOIE DES LIMBES

(ou culte des Limbes)

La voie des Limbes est le culte le plus craint. Souvent rejeté par les autres, ce culte prône l'agressivité, l'angoisse, la volonté de s'imposer par la force, la propagande, les crises bouleversantes. Les phénomènes de masse, les bas-fonds, les réseaux secrets et surtout la nécrose sont le produit direct des limbes.

Les disciples des Limbes ont toujours l'esprit torturé. Ne sachant jamais où est l'essentiel, ils suivent des chemins qui ne sont jamais les bons. Auto-destructeurs, ils chercheront toujours à se nuire. Ces disciples vouent une fascination à la nécrose, finissant tôt ou tard par devenir nécrosiens. Curieusement, ces disciples ne sont pas appréciés



de leurs frères nécrosés, ces derniers les jugeant superficiels et en dehors de la vraie réalité.

La symbolique s'articule autour du 0 et du Nord Ouest. Aucune couleur n'est rattachée à cet élément. On a d'ailleurs coutume de nommer les disciples des Limbes les «sans couleur».

Les disciples des Limbes peuvent agir sur tout nécrosien, aussi bien animal, végétal qu'héossien ou humain.

La voie des Limbes n'impose aucun interdit.

Pendant 2 heures, le disciple doit méditer en se plantant des objets dans la peau, en se griffant, en se mordant et en se rongant les ongles.

Niveau	Grade
1	Disciple du refus
2	Disciple du rejet
3	Disciple de la peur
4	Maître de la haine
5	Grand Maître des cauchemars
6	Messie

LES POUVOIRS

Chaque pouvoir est une manifestation d'un l'élément que l'initié vénère. Ces pouvoirs émanent de l'adepte. Les dix éléments ont un rôle passif dans l'univers, ils ne prennent corps que par les cultes dont ils font l'objet !

Chaque pouvoir appartient à une famille. Ces familles dépendent du degré d'initiation. On aura ainsi des pouvoirs de disciple, de maître, de grand maître et de messie.

Tout pouvoir se définit avec une dépense de point de corps, une difficulté, un effet, une portée et une durée dans le temps. Il arrive qu'il soit également défini par une zone dans laquelle il est effectif.

Réussite du pouvoir : jet sous :

Âme + per + Foi - Difficulté du pouvoir

Effet du pouvoir : Marge de réussite

Pour chacun de ses niveaux de disciple, le joueur lance 1 d6.

Un chiffre de 1 à 5 indique un pouvoir. Le 6 permet de le choisir.

Lorsque le personnage sera Maître, même procédure. Il en va de même pour les grands maîtres et les messies.

Une fois messie, tous les 10 points de cultes supplémentaires, le personnage peut choisir un pouvoir chez les disciples, puis chez les maîtres, puis chez les grands maîtres. Les pouvoirs supplémentaires de messie ne peuvent s'obtenir qu'une fois tous les autres pouvoirs acquis.

Chaque pouvoir demande une dépense de point de corps ainsi qu'un jet de dé pour être effectif. Si le jet de dé rate, la dépense de points de corps se fait tout de même.

La dépense de point de corps est de 1 pour les pouvoirs de disciples, de 2 pour les maîtres, de 3 pour les grands maîtres et est de 4 pour les messies.

Les malus sont laborieux pour les disciples, difficile pour les Maîtres et très difficile pour les grands maîtres et les Messies.

Lors d'un conflit, l'Âme la plus élevée agit en premier. En cas de score égal, la meilleure réussite indique celui dont le pouvoir a été effectif.

Procédure : le disciple et sa victime lancent chacun les dés sous Âme + per + Foi - Dif. du pouvoir. La meilleure des deux réussites l'emporte. On peut répartir sa marge de réussite entre plusieurs cibles désignées d'avance, si le pouvoir le permet. Chaque cible supplémentaire augmente la diff. du lanceur et uniquement la sienne, de 1 point. Le seuil d'échec d'une victime se rajoute au seuil de réussite de l'attaquant sur cette victime. Le lanceur peut rajouter une difficulté à son pouvoir que la victime prendra en compte.

Ne seront abordés ici que les pouvoirs communs à tous les cultes.

POUVOIRS DE DISCIPLE

1. Apaisement

Durée : Réussite minutes

Porté : Réussite mètres

Diamètre de la zone : Réussite x 2 mètres

Effet : Le disciple peut calmer un élément, un animal fougueux, une plante agressive, une machine qui s'emballe, un feu qui se propage, une personne hystérique, un nécrosien, une inondation, une bourrasque de vent, un tremblement de terre ou un excès de folie personnelle.

2. Identification

Durée : Réussite minutes

Effet : Le disciple peut identifier la nature exacte de l'élément qui se trouve en face de lui : race et mœurs d'un animal, variété et utilisation d'une plante, structure de roche, caractéristiques d'une personne, d'un nécrosien, utilité d'un objet, composition d'un fluide, force d'un feu.

Par ce pouvoir, un disciple du Moi sera insensible à une illusion.

Un disciple de l'air peut connaître le temps qu'il fera de façon très précise.

3. Attaque mentale

Durée : Réussite minutes

Porté : Réussite mètres

Effet : Le Maître projette l'essence de son élément dans l'esprit de sa victime. Cette dernière aura l'impression que son cerveau est assailli par un feu qui le brûle, de l'eau que le noie, un animal qui le mord, une plante qui le pique, un objet qui tranche, de la pierre qui le broie, le Maître qui le persécute, de l'air qui vibre en sons violents ou par un flot de cauchemars en provenance directe des limbes.

La victime perdra (réussite) points d'esprit.

4. Armure élémentaire

Durée : Réussite minutes

Effet : Selon l'élément, une carapace, une écorce, une barrière psychologique, un manteau de flammes, d'eau, de pierre, d'ossements, une armure de métal sur mesure... recouvre toutes les parties du corps du disciple sans le gêner

Cette armure élémentaire est réelle et visible par tous.

Protection : 5

5. Déplacement

Durée : Réussite minutes

Effet : Le disciple s'imprègne de l'énergie de son élément et peut galoper comme un animal, filer comme un courant électrique, parcourir les limbes, à une vitesse de 40 m/s.

D'autres disciples ne se déplaceront pas rapidement, mais de façon particulière :

Un disciple de la terre pourra marcher sur les murs.

Un disciple de l'air lévitera jusqu'à 10 mètres de hauteur. Rien ne pourra le faire dévier de son axe, ni vent, ni force. Un disciple de Rhéa marchera sur les eaux

Un disciple du végétal marchera sans laisser la moindre trace.

Un disciple de Win pourra déplacer un objet sans le toucher, en fonction de la portée de son pouvoir. Cet objet se déplacera à une vitesse de réussite mètres par seconde.

POUVOIRS DE MAÎTRE

1. Énergie élémentaire

Durée : Réussite minutes

Effet : Le Maître s'imprègne de l'énergie de son élément et voit toutes ses aptitudes physiques telles que sauter, courir, résister, esquiver, escalader, attaquer, danser, augmentées de (réussite) points.

2. Attaque élémentaire

Durée : Réussite minutes

Porté : Réussite mètres

Effet : Selon l'élément du disciple, des cornes, des épines, des cailloux, du feu, de l'eau, des ossements, des coups, une épée fictive... sont violemment projetés contre un adversaire, infligeant (marge de réussite) dégâts (pas de protection armure). Ces attaques sont visibles par tous et demeurent assez bruyantes. La victime d'une attaque d'un disciple de *l'Autre* aura la sensation de se frapper elle-même.

3. Conversation élémentaire

Durée : Réussite minutes

Effet : Le Maître peut parler avec un mur, un animal, une plante, un objet, de l'eau, un cadavre... Cette relation permet au grand maître de savoir ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve jusqu'à réussite x 10 années en arrière. Pour obtenir ces renseignements, le personnage dialoguera avec l'élément, comme s'il s'agissait d'une personne. Le maître du jeu donnera un caractère à cet élément et ne répondra que si le grand maître est poli et respectueux. Un élément ne peut pas tout savoir, car parfois, il dort...

4. Illusion élémentaire

Durée : Réussite minutes

Portée : Réussite x 2 mètres

Diamètre zone : Réussite x 2 mètres

Effet : Le Maître peut faire croire à la présence de son élément. Cette illusion est animée et sonore. La nature de ces illusion varie selon l'élémentaire (un animal, une étendue d'eau, un incendie, une machine, une personne, le personnage lui-même, un nécrosien, un ravin ou une montagne, une forêt, une fumée). Cette illusion est totale. On pourra se cacher derrière le rocher ou dans le brouillard créé.

5. Barrière élémentaire

Durée : Réussite minutes

Portée : Réussite mètres

Taille : Réussite m²

Effet : Le Maître élève une barrière faite de poils, d'os, de crocs, de griffes et de hurlements, de feu, d'eau, de mécanismes, d'individus. Cette barrière, immobile et frontale confère une protection de 10.

POUVOIRS DE GRAND MAÎTRE

1. Empathie Élémentaire

Durée : Réussite minutes

Portée : Réussite x 10 km

Effet : Le grand Maître peut sentir la présence et connaître la localisation d'un élémentaire auquel il pense. Un lien immatériel le guidera alors jusqu'à lui.

2. Alarme élémentaire

Durée : Réussite x 10 minutes

Effet : Le Grand Maître annonce au maître du jeu qu'il se met en état de sentir le danger. Durant le pouvoir, le personnage sera averti par son élément de tout danger se présentant à lui. La nature de ce danger restera vague mais le personnage saura s'il s'agit d'un animal, d'un minéral, d'un végétal, d'un humain, d'un nécrosien, d'un héossien ou d'une menace inconnue. La nature du danger est indépendante du culte pratique : un grand maître de l'objet pourra très bien anticiper une agression animale.

3. Invocation

Durée : Réussite minutes

Taille de l'élément : Réussite m³

Effet : Le Grand Maître peut faire apparaître son élémentaire. Cet élément ne sera pas sous les ordres du Grand Maître et se comportera de façon naturelle. Un feu brûlera tout ce qui se trouve à sa portée, un squelette attaquera à vue. Après la durée du pouvoir, l'élémentaire disparaît. Les grands maîtres du moi invoqueront leur propre personne qu'ils dirigeront comme bon leur semble, les grand maîtres de l'autre invoqueront le double de la personne qu'ils ont en face d'eux. Cett dernière fera exactement les mêmes mouvements que son double.

4. Tour élémentaire

Durée : Réussite minutes

Effet : Le Grand Maître est protégé de tous côtés par un cylindre fermé de poils, d'os, de griffes, de crocs et de chair, de feu, de racine, de mécanismes... Cette tour se déplace avec le maître. Ce dernier peut agir comme bon lui semble à l'intérieur. Protection : 15

5. Soin

Effet : Le Grand Maître peut faire récupérer une perte de points de corps, d'Âme ou d'esprit causée par son élément sur tout être vivant. (venin animal, poison végétal, brûlure, asphyxie, étouffement, noyade, étranglement, coup d'épée, folie personnelle) Ce pouvoir ne peut faire office de résurrection.

POUVOIRS DE MESSIE

1. Métamorphose élémentaire

Durée : Réussite x 5 minutes

Effet : Le corps du Messie se transforme devient élémentaire. Il devient alors animal, plante, homme de flamme, trombe d'eau, courant d'air, automate mécanique, homme de pierre ou squelette. Le Messie conserve toutes ses facultés intellectuelles. En revanche, son corps est tributaire de la nature de l'élément : l'eau s'évapore ou se gèle, un feu s'éteint, l'air se dissipe, la terre subit l'érosion, les mécanismes se grippent, les squelettes peuvent se désosser.

La métamorphose élémentaire d'un Messie du «Moi» donnera une apparence liée à ce que le Messie a toujours craint, sa phobie la plus profonde. Ces métamorphoses présentent généralement des êtres de cauchemar, assez difformes.

2. Résurrection

Effet : Le messie peut ramener à la vie tout être ayant été tué par son élément. Chaque mort étant spécifique, il conviendra de s'adresser au bon Messie pour que le retour à la vie puisse se faire. La mort ne doit pas dépasser une semaine. Chaque jour supplémentaire augmente la difficulté du pouvoir de 1.

Un Messie ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour en raison de la quantité d'énergie demandée à son élément.

3. Incarnation

Durée : Réussite minutes

Effet : Le messie s'investit de toute la puissance de son élément. Tout son être s'efface au profit de l'élémentaire. Il disparaît aux yeux de tous pour fusionner avec Héos. Sous sa forme élémentaire, un messie est invisible et insensible aux attaques physiques. Il peut agir comme il le désire et utiliser toutes ses compétences. Il reste toutefois sensible à la magie et aux pouvoirs qui atteignent directement l'âme et l'esprit.

4. Contrôle élémentaire

Durée : Réussite minutes

Porté : Réussite mètres

Effet : Le Messie peut prendre le contrôle d'un élément correspondant au sien. Un feu, une rivière, une plante, pourra diminuer de moitié ou doubler, un animal, ou une personne devra obéir aux injonctions du grand maître. Une machine pourra fonctionner selon les désirs du Messie.

5. Protection élémentaire

Durée : Réussite minutes

Effet : Durant son pouvoir, le messie est sous la protection de son élémentaire. Il est insensible à la faim, la soif, au climat, à la température, au manque d'air, aux maladies, aux poisons et bénéficie d'une protection de 15 contre toute attaque dirigée contre lui.

AFFINITÉS ENTRE CULTES

Ces affinités entrent en compte lorsqu'un personnage découvre la nature du culte que pratique un autre individu (voir tableau ci-dessous).

Il est bien entendu plus intéressant de mettre en scène les différences d'affinités, que de se limiter à des tirages de dés. Ces derniers ne devront être que la conséquence de l'interprétation des protagonistes.

A : Amitié

Deux personnages d'un Culte ami possèdent respectivement un modificateur "facile" pour toutes leurs actions fondées sur le relationnel.

N : Neutralité

La neutralité n'amène aucun modificateur.

M : Méprise

La méprise confère un ajustement "laborieux" sur les actions fondées sur le relationnel.

H : Haine

La haine donne un modificateur "difficile".

	Animal	Terre	Objet	Végétal	Autre	Air	Eau	Moi	Feu	Limbes
Animal	A	A	M	A	N	N	N	N	H	M
Terre	A	A	M	A	N	N	N	N	N	N
Objet	M	N	A	M	A	N	N	A	N	M
Végétal	A	A	M	A	N	N	A	N	H	M
Autre	A	A	A	A	A	A	A	H	A	N
Air	N	N	N	N	A	A	N	A	N	N
Eau	N	A	N	A	N	N	A	N	H	M
Moi	A	N	N	N	H	A	N	A	N	N
Feu	M	N	N	M	N	N	H	N	A	N
Limbes	M	M	M	M	H	M	M	M	M	N

Argent & équipement

L'ARGENT

Les prix des divers articles sont donnés en Hespride. Ce prix variera en fonction de la situation du parc où est acheté l'objet. La proximité d'une mine de métal fera grandement baisser le prix des armes, armures et boucliers.

Le papier, dans la région des grands arbres, reste très bon marché, tout comme les verreries dans le Dunéi.

Dès qu'il faut transporter la matière première les prix augmentent considérablement en raison du nombre d'assurances qu'un convoyeur doit contracter pour protéger sa cargaison des pillards et pour payer les innombrables taxes que le Nouvel Ordre impose.

LA MONNAIE

Le système monétaire en vigueur au sein de l'Héossie et des territoires avec lesquels elle est en relation, se compose de trois unités de valeurs, fondées sur la symbolique des Trihns :

1 Amina = 100 Hesprides = 10 000 Korpals
O Δ □

Ces monnaies, d'un alliage alchimique très complexe, sont coulées dans des moules gravés en creux et en relief par des orfèvres du Nouvel Ordre. Elles sont composées en majeure partie d'or bleu pour l'Amina, d'or jaune pour l'Hespride et d'or rouge pour le Korpals.

Elles sont percées en leur centre afin de faciliter leur transport, en les plaçant sur un collier, un bracelet, une ceinture, un brassard ou une chevillière. La mode héossienne ayant amplement su en tirer parti.

LES SALAIRES

Tous les métiers ont à peu près le même salaire de base. En fonction du milieu social où la profession est exercée, les prix peuvent varier du simple au double. Pour les manuels, la profession de faussaire

en milieu mal famé est l'une des plus lucratives. Les salaires basés en Hesprides sont versés par les castes à chaque corps de métier, qui le redistribue à son tour à ses travailleurs. Le salaire est perçu tous les 30 jours.

Chaque salarié doit reverser 20% de ses gains au Nouvel Ordre, comme preuve de sa foi et de sa dévotion. Ceux qui ne payent pas l'impôt divin sont pourchassés et réduits à l'esclavage.

Le chômage n'existe pas, ceux qui ne trouvent pas de travail sont condamnés à quitter la région, à vivre dans la misère ou à fricoter avec la pègre.

Mal-famés Populaires Semi-inférieurs

Artistes	200 Δ	500 Δ	1 000 Δ
Combattants	500 Δ	1 000 Δ	1 500 Δ
Convoyeurs	2000 Δ	1 000 Δ	2 500 Δ
Érudits	500 Δ	1 000 Δ	2 000 Δ
Magiciens	500 Δ	2 000 Δ	3 000 Δ
Manuels	300 Δ	1000 Δ	1500 Δ
Faussaires	4000 Δ	-	-
Marchands	3000 Δ	2000 Δ	5000 Δ

Les Shaanistes ne perçoivent pas de salaire. Ils sont obligés, pour vivre, d'exercer un métier d'une autre caste que la leur. Beaucoup ne vivent que d'aumône, de chasse, de pêche et de cueillette.

ARGENT DE DÉPART

Vraisemblablement, le personnage du joueur viendra de terminer son stage de fin d'études et ne voudra pas chercher tout de suite un métier, préférant laisser libre-cours à ses pulsions intérieures qui le forcent à quitter sa réserve pour échanger sa culture avec d'autres races. Sa solde de départ, pour qu'il puisse s'équiper avant de partir à l'aventure, dépendra de son milieu social et de la caste de ses parents.

L'argent de départ est égal à : Personnel + Relationnel + Âme (pour les mélodiens) + le chiffre placé à l'intersection du milieu social et de la caste.

Mal-famés Populaires Semi-inférieurs

Artistes	2	5	10
Combattants	5	10	15
Convoyeurs	20	10	25
Érudits	50	10	20
Magiciens	50	20	30
Manuels	30	10	15
Faussaires	40	-	-
Marchands	30	20	50

On considère qu'un personnage disposant d'une forte somme avant son départ aura plutôt été couvé par ses parents alors qu'au contraire, peu d'argent indique que le personnage n'a souvent dû compter que sur lui-même durant son enfance.

LE COMMERCE

S'il est une chose qui s'est développée avec la venue du Nouvel Ordre, c'est bien le commerce. Héossiens, terres, bijoux, livres, savoir, service ou plaisir, tout se vend et s'achète.

Les marchands restent ceux qui ont su profiter le mieux de la situation. Les gigantesques marchés de la capitale attirent en permanence nombre de négociants à la recherche de la bonne affaire. Novices ou experts, tous mêlent leurs savoirs pour obtenir les meilleurs prix. Les gigantesques caravanes marchandes suivent inlassablement leur chemin, des régions industrialisées aux zones de consommation, des vastes palais citadins aux taudis de certaines contrées.

Souvent escortées par des milices privées, les caravanes sont sans cesse la proie des pillards et des surtaxes.

De grands bateaux reviennent des terres primitives, gorgés de trésors, de cultures et de traditions. Car le commerce avec ces terres, même s'il est moins florissant qu'auparavant, n'en demeure pas moins très lucratif. L'attrait pour l'exotisme va bon train et de nombreux navires sont chaque jour affrétés pour les terres primitives.

LE PRIX DES ARTICLES

Il varie considérablement d'une région à une autre. Une épée n'aura certainement pas le même prix sur un site minéralier que dans une circonscription perdue dans la forêt tropicale.

La qualité, la finesse d'exécution, et la complexité de l'objet modifient également le prix de base.

Prix : (Nature de l'objet + encombrement) x qualité x complexité x apparence x disponibilité

Nature

Armure	5
Arme de contact	5
Bouclier	4
Armimale	15
Arme de distance	6
Objet	
Éclairage	1
Nourriture	1
Outillage	2
Instrument de musique	4
Récipient	2
Bijoux	8
Vêtement	2
Habitat	
Case	10
Appartement	100
Villa	1000
Château	10000
Locomotion	
Monture	10
Habitable	50
Mode	
Terre	10
Air	50
Mer	20
Armimale	
Légère	20
Lourde	50

Qualité	Compétence	Efficacité	Niv
Mauvaise	1	-1	1d10
Moyenne	2	0	2d10
Bonne	3	+1	3d10

L'efficacité doit être prise en compte pour le facteur d'attaque d'une arme, la protection d'une armure. Les durées d'utilisation sont divisées par 2 pour une mauvaise qualité, normales pour une qualité moyenne et doublées pour les bonnes factures.

Les niveaux de compétence se déterminent avec 1d10 pour les mauvais, 2d10 pour les moyens et 3d10 pour les bons.

Complexité

Nulle (outil)	1
Moyenne (arme de salve)	2
Élevée (horloge, piano...)	3

Apparence

Simple	1
Sculptée, élaborée	2
Ciselée, compliquée	3



Disponibilité

Banale	1
Fréquente	2
Inhabituelle	3
Rare	4

La disponibilité des articles est indiquée dans chaque circonscription, selon la nature des articles.

QUELQUES EXEMPLES

Vêtements

	Prix (en Δ)
Chemise de lin	7
Braies de voyage	5
Robe brodée	13
Tunique en peau de woga	8
Guêtres de bolomol séché	7
Chapeau en toile	4
Coiffe à plumes de délérites	15
Bonnet en poil mulf	23
Cape en tissu des terres brûlées	5
Cape darken avec capuche	10
Manteau en fourrure de gargane	82
Veste en écailles de kronem	60
Chausses feling	7
Sandales en lipine tressée	5
Bottes boréales	20
Bottines kelwin	8
Gants en cuir de busk	12
Ceinture	9
Voile mélodien	36

Voyage

Couverture en laine d'Elgon	6
Sac à dos	16
Besace	8
Bourse	4
Outre en panse de shadrag	9
Gourde	18
Coffre en métal	36
Coffre en bois	25

Khaïma Darken (tente des sables)	57
Pavillon boréal	100

Survie

Collets petits animaux	1
Fil de pêche petits poisson	2
Filet gros poisson	6
Piège gros animaux	15
Perche	2
Corde	6
Grappin	14
Cartes marines	600
Cartes régionales	400
Cartes locales	100

Montures

Shadrag	300
Delhifel	1000
Hergon	800
Dragon des mers	4000
Galinath	500

Éclairage

Champignon lumineux	6
Pierres phosphorescentes	8
Briquet lézard	13
Briquet à silex	4
Lanterne à poisson-gaz	14
Torches (30 mn)	5

Outils

Pelle	20
Pioche	16
Truelle	8
Bac	6
10 kg de moussiole	35
Pied de biche	9
Matériel de gravure	30
Matériel de serrurerie	27
Matériel d'horlogerie	27
Matériel d'alchimiste	40
Matériel médical	40

Scie à bois	5
Scie à métal	8
Marteau	3
Pointes	1
Fiole 20 cl	2
Papier	5
Mine de plomb	1
Loisirs / Arts	
Tarot Héossien	3
Dés kelwin	2
Trihnelle	6
Osselets woon	1
Balle de jonglerie	3
Toile	15
Peinture	10
Bloc de glaise	4
Matériel de grimage	13
Flûte mélodienne	23
Guitare boréale	86
Tambours woon	60
Agriculture	
Bête de somme	300
Bête de trait	300
Graines (le kg)	6
Terrain (le m ²)	200
Habitation	
Hutte	500
Chaumière	8000
Maison	30 000
Villa	200 000
Palais	5 000 000
Nourriture	
Pain	1
Fromage de busk	2
Ragoût de shadrag	3
Ganédrion séché	5
Cuissot de woga	6
Soupe de blanchine	4
Potage de tourge	3
Velouté de gonge	150
Salade de fulmul	11
Paté de winak	4
Roscoss en gelée	12
Gratin de terlone	8
Vin de lipine	7
Alcool de dolog	9
Bière de jurgue	6
Sirop de gulnièvre	26
Jus de grisœil	17
Liqueur de trève	1000
Soufflé de roslan	5
Tourte de delhifel	3
Ganédrion farcie	4
Shenbora grillé	11
Beignets de karlach	10

Épices	1
Hergon fumé	23
Cervelle panée	1
Langue d'Argal	35
Philcène à la vapeur	34
Filet d'Éniok	40
Civet de tiremine	12
Sorbet d'oiseau-roc	530
Compote de dalnok	4
Crème d'Imris	8
Crêpes vertes	1
Tarte au dalmonile	3
Marmelade de galmanéïs	6
Service (par mois)	
Mercenaire	1500
Artisan	700
Érudit	2500
Magicien	3000
Comédien	1000
Humoriste	600
Transport	
Coque volante	10 000 000
Bateau	900 000
Barque	600
Calèche	800
Charrette	350

LES ARMURES

Faites sur mesure, elles couvrent toutes les parties du corps de façon uniforme. Elles sont livrées avec un bouclier du même type.

- La protection mentionnée est à retrancher des dégâts provoqués par une attaque.

- Les malus physique indiqués sont à prendre en compte pour toute action utilisant le corps. Ces malus sont réduits d'une difficulté par 5 niveaux en compétence Armure.

- Les noms donnés correspondent aux armures traditionnelles des différentes races, souvent utilisées lors de défilés militaires. Mais l'utilisation de telles armures ne se limite pas aux races décrites. En résumé, n'importe qui peut porter n'importe quoi.

- Une armure n'est pas éternelle. Au bout d'un certain nombre de dégâts encaissés, leur indice de protection baisse de 1 point sur les parties du corps touchées : Lourde : 24 / Moyenne : 12 / Légère : 6

ARMURE DARKEN

Il s'agit de la meilleure armure. Son utilisation nécessite un grand entraînement pour ne pas être gêné dans ses mouvements. Faite de métal en plaques et de côtes annelées aux jointures, elle offre une protection maximale.



Type : Lourde

Protection : 12

Malus physique : très difficile

Point de corps : 1/2 rounds

Prix : 1000 Δ

ARMURE BORÉALE

D'écaillés et de carapaces d'animaux marins, c'est une des armures les plus exotiques.

Type : lourde

Protection : 10

Malus physique : très difficile

Points de corps : 1/4 rounds

Prix : 800 Δ

ARMURE FELING

Faite de cuir clouté et de peau séchée, elle offre une bonne résistance par rapport à son encombrement.

Type : moyenne

Protection : 8

Malus physique : difficile

Point de corps : 1/6 rounds

Prix : 600 Δ

ARMURE MÉLODIENNE

Elle est composée d'anneaux de métal sur cuir rigide. Une cotte de mailles protège les jointures. Plus esthétique que résistante, l'armure mélodienne est toujours finement ciselée.

Type : moyenne

Protection : 6

Malus physique : difficile

Points de corps : 1/8 rounds

Prix : 400 Δ

ARMURE WOON

C'est une armure primitive faite d'os entrelacés et de fourrure aux jointures.

Type : légère

Protection : 4

Malus physique : laborieux

Points de corps : 1/10 rounds

Prix : 200 Δ

ARMURE DELHION

Il s'agit plutôt d'un vêtement rigide que d'une armure à part entière. Réalisée à l'aide de plaques de cuir rigide et d'étoffe tréssée, elle convient parfaitement à ceux qui ne veulent pas être trop encombrés.

Type : légère

Protection : 2

Malus physique : normal

Prix : 100 Δ

LES BOUCLERS

Le bouclier absorbe les dégâts destinés au défenseur lorsque sa parade réussit. Quand la somme de ces dégâts dépasse la résistance du bouclier, ce dernier vole en éclats.

Bouclier d'appoint

Type : léger

Résistance : 50

Prix : 50 Δ

Bouclier de milicien

Type moyen

Résistance : 70

Prix : 100 Δ

Bouclier de guerre

Type : lourd

Résistance : 100

Prix : 200 Δ

LES ARMES

INTRODUCTION

Le monde d'Héos réserve parfois bien des surprises. Il est bon, au détour d'un chemin, de pouvoir se défendre contre un bandit, un fauve ou pire encore. Même si les voies principales sont patrouillées en permanence par diverses milices, le danger n'en reste pas moins présent. Car, en ces temps barbares, même si les arts et le Shaan apportent le bien-être et l'harmonie, la loi du plus fort reste toujours la meilleure.

LES ARMES DE CONTACT

Elles sont plus facilement utilisables que les armes de distance. Il n'est pas besoin de les recharger et leur utilisation dépend moins du cadre. En revanche, elles sont beaucoup moins rapides, elles nécessitent un contact direct avec son adversaire et la fatigue du combat est bien plus importante. Dans un espace restreint (couloir de moins de 2 m) les possesseurs d'une arme d'hast combattent avec un malus de 5 points, sauf pour déterminer l'initiative.

● Armes de corps

Elles sont montées directement sur les membres ou la tête du personnage. Principalement utilisées par les gladiateurs.

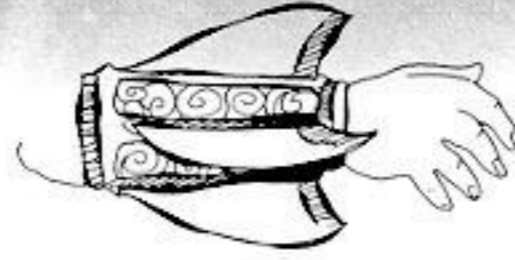
La coudine



Type : moyen
Facteur d'attaque : 4
Prix : 30 Δ

L'encornée

Type : moyen
Facteur d'attaque : 4
Prix : 30 Δ



Le lamieur

Type : léger
Facteur d'attaque : 5
Prix : 40 Δ

Le quadral

Type : moyen
Facteur d'attaque : 5 ou 9
Pour chaque attaque, le personnage doit effectuer en plus un jet *difficile* sous acrobatie pour toucher sa victime.
Prix : 300 Δ



Les griffes

Type : léger
Facteur d'attaque : 3
Prix : 20 Δ

Le gant de fer

Type : léger
Facteur d'attaque : 3
Prix : 20 Δ



● Armes courtes

Ce sont les plus couramment utilisées. Discrètes, elles permettent de se défendre à n'importe quel moment.

La dague

Type : léger
Facteur d'attaque : 4
Peut être lancée
Prix : 30 Δ

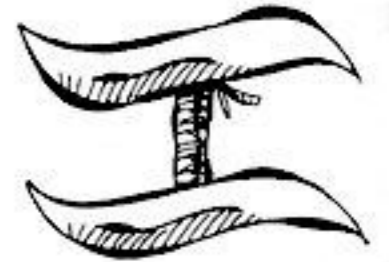


Le deltar

Type : léger
Facteur d'attaque : 5
Prix : 40 Δ

La serpene

Type : léger
Facteur d'attaque : 6
Prix : 45 Δ



Le glaive

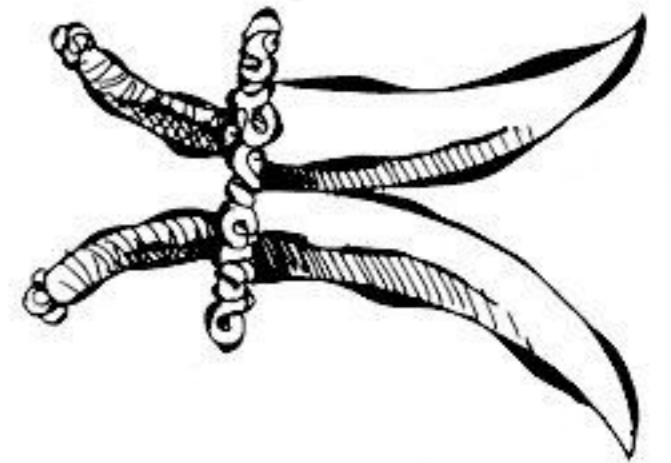


Type : léger
Facteur d'attaque : 6
Prix : 50 Δ

L'épée courte

Type : léger
Facteur d'attaque : 5
Prix : 40 Δ

Le kénar



Type : moyen
Facteur d'attaque : 7
Le personnage ne peut porter de bouclier.
Le personnage peut désarmer son adversaire si ce dernier rate sa parade avec son arme.
Prix : 50 Δ

Le Shaar

Type : moyen
Facteur d'attaque : 7
Peut être lancé
Prix : 60 Δ



● Armes moyennes

Armes intermédiaires, elles sont prisées par les convoyeurs, les guides et tous ceux qui ont besoin d'armes offensives et moyennement encombrantes.

L'épée Mélodienne



Type : moyen
Facteur d'attaque : 6 à une main,
7 à deux mains
Prix : 60 Δ

L'épée Feling



Type : moyen
Facteur d'attaque : 8 à une main,
9 à deux mains
Prix : 80 Δ

L'épée à tête plate



Type : moyen
Facteur d'attaque : 7
Prix : 60 Δ

L'épache



Type : moyen
Facteur d'attaque : 7 à une main,
8 à deux mains
Prix : 70 Δ

La masse



Type : moyen
Facteur d'attaque : 6 à une main,
7 à deux mains
Prix : 60 Δ

Le bôm



Type : moyen
Facteur d'attaque : 6
Le personnage ne peut porter de bouclier. Désarme son adversaire s'il rate sa parade avec son arme.
Prix : 50 Δ

Le yink



Type : moyen
Facteur d'attaque : 5
Idem que le bôm mais permet l'utilisation du bouclier.
Prix : 40 Δ

● Armes Longues

Utilisées par les guerriers, combattants et mercenaires, ces armes ne peuvent être maniées qu'à deux mains et ne permettent pas le port du bouclier. Les armes lourdes nécessitent un score minimum de 3 en Corps.

L'épée Darken



Type : lourd
Facteur d'attaque : 10
Désarme si l'adversaire rate sa parade avec son arme.
Prix : 90 Δ

La bilame



Type : lourd
Facteur d'attaque : 8
Prix : 80 Δ

Le bâton

Type : léger
Facteur d'attaque : 5
Prix : 10 Δ

● Armes d'Hast

Armes d'intimidation, elles sont principalement utilisées par les soldats et les miliciens. Certaines, les plus redoutables, peuvent être lancées.

La javeline



Type : léger
Facteur d'attaque : 4
Peut être lancée
Prix : 40 Δ

Le harpon



Type : moyen
Facteur d'attaque : 5
Lorsqu'il est lancé, le harpon reste planté dans l'adversaire, et lui inflige 2 points de dégâts supplémentaires par round.
Prix : 50 Δ

La hallebarde



Type : lourd
Facteur d'attaque : 8
Prix : 70 Δ

La pique



Type : moyen
Facteur d'attaque : 6
Prix : 60 Δ

Le shork



Type : lourd
Facteur d'attaque : 7
Désarme d'adversaire qui a raté sa parade
Prix : 70 Δ

Le trident Boréal



Type : lourd
Facteur d'attaque : 7
Peut être lancé
Prix : 80 Δ

LES ARMES À DISTANCE

Elle permettent de mettre quelqu'un hors d'état de nuire sans que ce dernier soit au courant de ce qui lui arrive. De telles armes peuvent être efficaces sur de courtes distances.

Portée x 1 : Tir normal

Portée x 1,5 : Tir laborieux

Portée x 2 : Tir difficile

Portée x 3 : Tir très difficile

● Armes de tir

Ce sont toutes les armes à déclencheur automatique, utilisant la tension d'une corde ou la force giratoire afin de démultiplier la force du tireur. Certaines armes permettent le tir en rafale. Dans ce cas, le personnage peut toucher plusieurs cibles (engagées entre elles) en même temps. Le tir en rafale ne permet pas de viser.

L'arbalète de poing

Type : moyen
Facteur d'attaque : 2
en rafale
Portée : 70 m
Chargement et tir : 1 round
Prix : 40 Δ



L'arbalète d'épaule

Type : lourd
Facteur d'attaque : 4
Portée : 100 m
Tir : 1 round
Chargement : 1 round
Prix : 80 Δ

L'arbalète à répétition



Type : lourd
Facteur d'attaque : 3
en rafale
Portée : 25 m

Tir : 1 round
Chargement : 3 rounds
rafale : 1d4
Prix : 100 Δ

Le lance pointes

Type : léger
Facteur d'attaque : 6
en rafale
Portée : 20 m
Tir + chargement : 1 round
rafale : 1d6
La nature de cette arme, pour le
Prix : 10.
Prix : 300 Δ



Le lance feu

Type : léger
Facteur d'attaque : 8
Portée : 6 m
Tir : 1 round
Chargement : 1 round
Pour le Prix du lance feu, sa
nature : 10 et il faut compter le
salaire d'un serviteur manuel
moyennement qualifié en sus.
Prix : 600 Δ

Lance-bête



Type : léger
Facteur d'attaque : 3
Portée : 5m
Tir : 1 round
Chargement : 1 round
Selon l'animal utilisé, la victime
peut subir diverses conséquences
si au moins une blessure légère
est effectuée.
Exemples : Le thern endort sa victime le round suivant, pour marge succès tireur rounds.
Le gark paralyse sa victime le round suivant, pour marge de succès tireur rounds.
Le shung fait perdre marge de succès tireur points d'esprit à sa victime, le round suivant.
Prix : 160 Δ

Le lance-fusion

Type : léger
Facteur d'attaque : 8 en rafale

Portée : 10 m
Tir + chargement en 1 round
Prix : 600 Δ

L'arc Feling



Type : moyen
Facteur d'attaque : 3
Portée : 90 m
Prix : 10 Δ

L'arc Darken



Type : lourd (minimum 3 en
Corps)
Facteur d'attaque : 5
Portée : 100 m
Prix : 20 Δ

La fronde

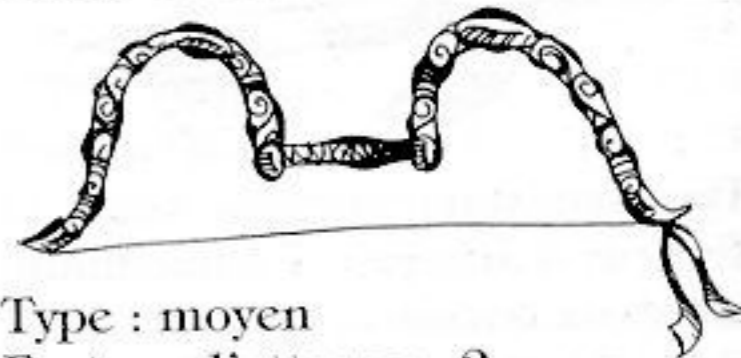
Type : léger
Facteur d'attaque : 3
Portée : 40 m
Prix : 5 Δ

La fustibale

Type : moyen
Facteur d'attaque : 5
Portée : 60 m
Prix : 8 Δ



L'arc Mélodien



Type : moyen
Facteur d'attaque : 2
Portée : 100 m
Prix : 6 Δ

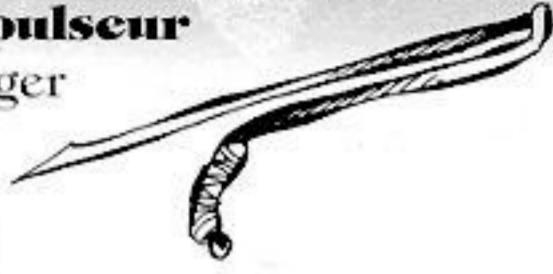
L'arc Boréal



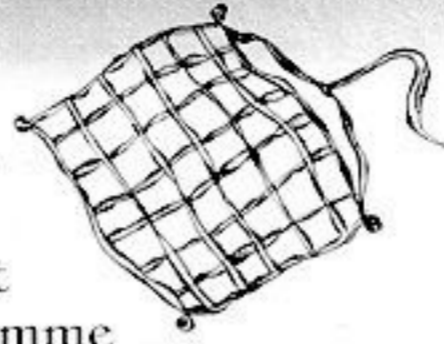
Type : moyen
Facteur d'attaque : 3
Portée : 70 m
Prix : 8 Δ

Le propulseur

Type : léger
Facteur d'attaque : 1
Portée : 20
Prix : 1 Δ



raté son esquive pour marge succès tireur round. La victime est considérée comme paralysée durant ce temps. Elle perd 1 point de Corps.
Prix : 1 Δ



L'arc Woon



Type : lourd (minimum 3 en Corps)
Facteur d'attaque : 4
Portée : 80 m
Prix : 18 Δ

Le boomerang

Type : léger
Facteur d'attaque : 3
Portée : 20 m
Revient dans la main du lanceur le round suivant si jet Corps / personnel + jonglerie laborieux réussi.
Prix : 2 Δ

● Armes lancées

Elles utilisent directement la force du tireur, sans intermédiaire. Le lancé se fait en 1 round.

Les bolas

Type : léger
Facteur d'attaque : 0
Portée : 15 m
Fait tomber l'adversaire qui rate son esquive. Il perd alors 1 point de Corps et met 1 round pour se relever.
Prix : 2 Δ



Le nashen

Type : léger
Facteur d'attaque : 4
Portée : 25 m
idem boomerang mais avec jet difficile.
Prix : 2 Δ



Les dards

Type : léger
Facteur d'attaque : 1
Portée : 5 m
Souvent employés avec du poison.
Prix : 1 Δ

La sarbacane

Type : léger
Facteur d'attaque : 1
Portée : 20m
idem dards
Prix : 1 Δ

Le soleil

Type : léger
Facteur d'attaque : 2
Portée : 10 m
Prix : 2 Δ



La javeline

Type : léger
Facteur d'attaque : 4
Portée : 25 m
Prix : 15 Δ

Le harpon

Type : moyen
Facteur d'attaque : 5
Portée : 10 m
Prix : 20 Δ
Le harpon reste planté dans l'adversaire et continue de lui infliger une perte de 1 points de vie par round. Jet Corps/personnel + médecine laborieux pour le retirer.

La dague

Type : léger
Facteur d'attaque : 3
Portée : 15 m

LES ARMIMALES

Les propriétés de l'armimale permettent à quelqu'un de pacifique, en transe symbiotique avec elle, de se défendre face à une agression.

Procédure :

Âme + sensuel + Armimale
difficulté selon la docilité de la bête.

Par 5 niveaux en zoologie on réduit la difficulté d'un cran.

- Le personnage peut se donner un malus supplémentaire que subira la victime.

- Perte de 1 point de corps à chaque utilisation d'une armimale.

- L'utilisation d'une armimale s'effectue comme pour les armes à distances sauf que le nombre d'utilisations dépend de la rapidité et de la récupération de la bête.

Si on veut utiliser toutes les phases d'action de l'armimale, il faut la nourrir (la recharger) après chaque utilisation.

Il est nécessaire de tenir l'armimale entre ses bras pour que la symbiose puisse s'établir.

En temps normal, elle reste parfaitement autonome. En revanche, il faut être attentif à ses moindres désirs si l'on veut qu'elle soit performante.

Le filet

Type : moyen
Facteur d'attaque : 0
Portée : 4 m
Emprisonne la victime qui a

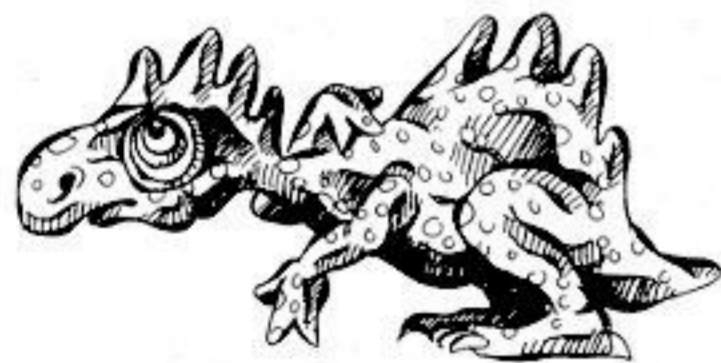
Le Flag hurleur



Docilité : difficile
Rapidité : 1 seconde
Récupération : 1 round
Portée : Marge de succès utilisateur mètres (rayon).
Effet : Le hurleur émet un puissant cri télépathique dévastateur. Perte de (marge de succès x 1/2) point d'Esprit. La victime diminue son potentiel de combat de marge de succès points.
Toutes les personnes qui se trouvent à Portée et qui ratent leur jet sous esprit + personnel + shaan avec pour malus celui de l'armimalier, sont affectées.
Prix : 1000 Δ

Le Gwanaï cracheur de feu

Docilité : très difficile



Rapidité : 1 seconde
Récupération : 1 round et 1 journée après 6 tirs
Portée : Marge de succès mètres
Effet : Le Gwanaï crache un feu de Facteur d'attaque : 8
nombre de victimes : répartition de la marge de succès
Une victime peut tenter d'esquiver
Prix : 1500 Δ

Le Golom cracheur d'acide



Docilité : très difficile
Rapidité : 1 seconde
Récupération : 1 round et 1 journée après 6 tirs.
Portée : Marge de succès mètres
Effet : Acide, facteur d'attaque : 10
Nombre de victimes : Répartition de la marge de succès.
Une victime peut tenter d'esquiver
Prix : 1800 Δ

Le Karlac cracheur



de cailloux

Docilité : très difficile
Rapidité : 1 seconde
Récupération : 1 round et 1 journée après 6 tirs
Portée : Marge de succès x 2 mètres
Effet : Cailloux en rafale, facteur d'attaque : 6
Nombre de victimes : Répartition de la marge de succès
Les victimes peuvent tenter d'esquiver
Prix : 1400 Δ

Le shogol lecteur de pensées

Docilité : très difficile
Rapidité : 6 secondes

Récupération : 10 heures
Portée : Marge de succès mètres
Effet : Transmet les pensées immédiates, mais aussi latentes,



d'un interlocuteur.
Sauvegarde : Esprit/personnel + shaan
Durée : Marge de succès rounds
1 personne à la fois.
Prix : 2000 Δ

L'arénis,



carapace ambulante

Docilité : laborieuse
Rapidité : 2 secondes
Récupération : Aucune
Effet : Chaque round, l'arénis viendra placer sa carapace sous le coup que le personnage devait recevoir. Le personnage possède donc une protection supplémentaire de (Marge de succès x 1/2) points contre (Marge de succès x 1/2 attaques).
Prix : 1000 Δ

Le pomolh puant

Docilité : laborieux
Rapidité : 1 round



Récupération : 5 minutes
Effet : Le pomolh projette un nuage de gaz anal qui vient se plaquer sur ses adversaires. L'odeur pestilentielle est insupportable et occasionne une gêne de marge de succès points pour toute action tentée.

Zone : Marge de succès mètres
sauvegarde : toute personne située dans la zone, non munie d'une outre à oxygène, subit les effets du pomolh (même le personnage).
Prix : 400 Δ

Le tyran

Docilité : difficile
rapidité : 1 round
Récupération : 1 heure

Effet : Le tyran possède la faculté de terroriser ses adversaires qui ne peuvent que fuir devant lui.

Sauvegarde : Esprit/personnel + shaan

Durée : Marge de succès secondes

Portée : Marge de succès x 0,5 mètres

1 personne à la fois

Prix : 1300 Δ

Le lobex attendrisseur

Docilité : difficile

Rapidité : 1 seconde

Récupération : 1 heure

Effet : attendrit l'adversaire qui ne peut alors plus attaquer.

Sauvegarde : Âme + personnel + shaan

Durée : Marge de succès secondes

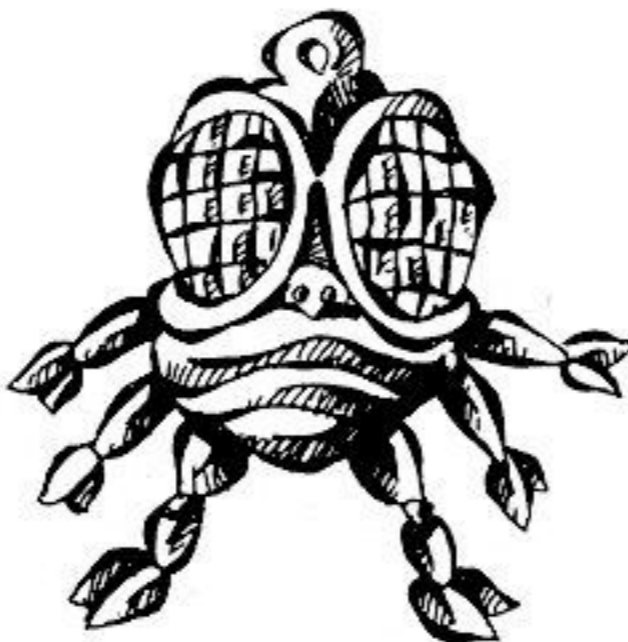
Portée : Marge de succès x 0,5 mètres



1 personne à la fois

Prix : 1500 Δ

Le khel éblouisseur



Docilité : difficile

Rapidité : 1 seconde

Récupération : 10 minutes

Effet : Projette un flash éblouissant qui aveugle l'adversaire (Actions très difficiles).

Durée : Marge de succès secondes

Sauvegarde : Corps/sensuel + shaan

Portée : Marge de succès x 0,5 mètres.

Prix : 1600 Δ



Le shorg engluant

Docilité : laborieux

Rapidité : 2 secondes

Récupération : 1 heure

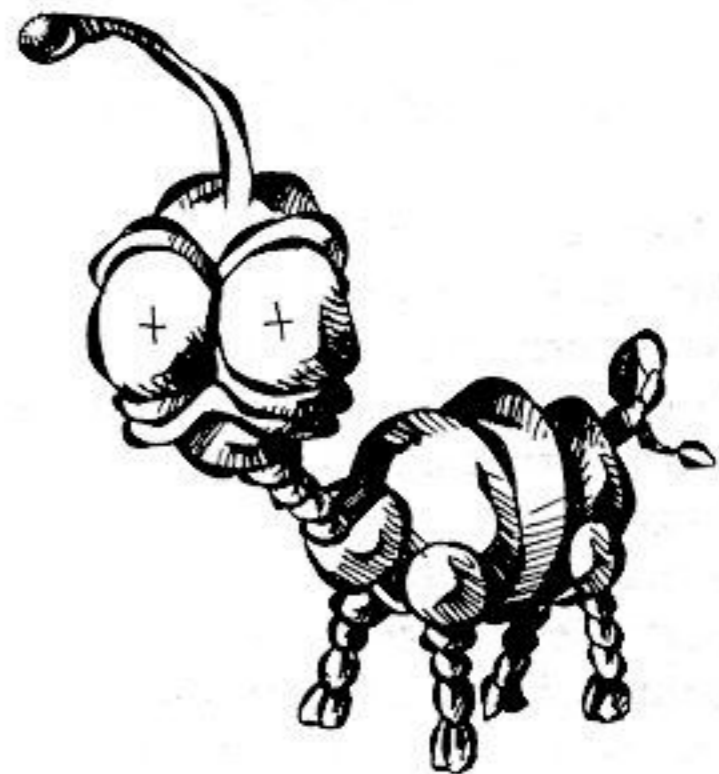
Effet : Vomit un liquide gluant et paralyse ses victimes. actions difficiles pour ces dernières pendant la Durée de la glue.

Durée : Marge de succès rounds

Sauvegarde : Esquive

Nombre de personnes : Répartition de la marge de succès

Prix : 1400 Δ



Le liim hypnotiseur

Docilité : très difficile

Rapidité : 1 round

Récupération : 1 journée

Effet : Hypnotise une victime et la soumet aux ordres du personnage.

Durée : Marge de succès rounds

1 personne à la fois

Sauvegarde : Esprit/personnel + Shaan

Prix : 2000 Δ

ENCOMBREMENT DE L'ÉQUIPEMENT

Maintenant que nous connaissons tout, ou presque, de notre personnage, nous allons déterminer quels sont les types de vêtements qu'il porte, ainsi que les objets et animaux qu'il peut avoir en sa possession.

Il sera contraint de s'équiper dans la limite de ce qu'il peut

porter. Pour évaluer cela, on détermine la valeur d'encombrement que le personnage peut supporter : Corps + personnel + Armure + Modif Taille

Par la suite, le personnage prendra en compte les points d'encombrement de chaque objet qu'il porte. Si ce total dépasse sa propre valeur d'encombrement, il aura alors des difficultés supplémentaires dans toutes ses actions physiques.

- Enc +2** : Action laborieuse
- Enc +4** : Action difficile
- Enc +6** : Action très difficile

Les points d'encombrement d'un objet sont définis tant par sa taille que par son poids.

Armure	Enc
Légère	4
Moyenne	8
Lourde	12
Bouclier	
Léger	1
Moyen	2
Lourd	3
Arme de contact	
De corps	1
Courte	2
Moyenne	3
Longue	4
D'Hast	5
Arme à distance	
Légère	2
Moyenne	4
Lourde	6
Objet	
Très petits (dés, osselets...)	0
Petit (outils, fioles, flûte...)	1
Léger (filet, sac de couchage...)	2
Moyen (lampe, corde, grappin...)	3
Grand (perche, lunette astronomique...)	4
Lourd (écritoire, chaudron, tente...)	6
Très grand (tableau, carte, aile...)	7
Très lourd (coffre, roue, harpe...)	8
Vêtement	
Léger	0
Moyen	1
Épais	2

LES SHAANI

Un shaani est un groupe ouvert de races, de peuples, de castes, de cultes et de sexes variés, qui mettent en commun culture, traditions et pensées, afin de

développer une conscience collective en harmonie avec la planète Héos.

Chacun bénéficie de l'énergie du groupe, ce qui le rend plus fort et plus efficace dans tout ce qu'il entreprend. Il n'y a pas de leader dans un shaani, tout le monde doit trouver sa place et respecter celle des autres. Les décisions résultent toujours d'un vote. Chacun est libre de ses pensées et de ses mouvements dès l'instant où il ne trouble pas la quiétude des autres membres. Les shaani ont une vocation nomade et parcourent le monde en quête d'expériences variées. Mais il n'est pas rare d'en trouver qui aient élu domicile sur une terre vierge, afin d'y fonder une communauté.

Créer un shaani est un moyen pour les personnages de renforcer leur esprit d'équipe et d'unir leurs compétences lors des aventures.

Les shaani existent depuis environ une vingtaine d'années humaines.

De plus en plus nombreux, ils offrent aux opposants à la dictature du Nouvel Ordre une autre voie de lutte que celle de la résistance.

Ils constituent la force active des Maîtres shaaniques, la force tellurique qui ramènera l'équilibre!

LA CRÉATION D'UN SHAANI

Un shaani est formé d'un noyau de trois individus, chacun incarnant l'essence d'un trihn (Corps, Âme, Esprit). A ce trio peuvent se joindre tous ceux qui le désirent. Toutefois il est préférable de circuler par petits groupes pour ne pas éveiller les soupçons des autorités. Pour créer un shaani, il suffit que les membres fondateurs lui donnent un nom. Ce dernier peut être un adjectif, un nom de plante, d'animal, un prénom, peu importe, mais il doit contenir l'essence de ceux qui l'ont créé.

L'émergence de la conscience collective se fait alors naturellement. Au fil du temps, les personnages développent des pouvoirs et cultivent leurs différences pour s'éveiller mutuellement.

En termes de jeu, à la fin de chaque partie, le Maître du jeu détermine si le shaani passe à un niveau supérieur ou pas. Ceci de façon tout à fait subjective, en fonction des qualités d'entre-aide que les personnages auront su développer.

Le joueur doit donc reporter sur sa feuille de personnage, le nom du shaani dont il fait partie, ainsi que son niveau. Lors de sa première aventure on considère qu'il est au niveau 0.

Un shaani peut très bien se créer au sein d'un groupe de personnages, sans que tous en fasse nécessairement partie.

On peut rejoindre un shaani déjà existant. Dans ce

cas, on commence au niveau 0, même si les autres membres sont à un niveau supérieur. On conservera sa différence de niveau jusqu'à atteindre le niveau 5. Il est possible d'appartenir à autant de shaani qu'on le désire, à différents niveaux.

Si un des membres met en péril la vie d'un autre, il perd immédiatement les pouvoirs qu'il avait obtenu dans ce shaani. En termes de jeu, il retombe au niv. 0.

LES POUVOIRS D'UN SHAANI

A chaque niveau correspond un pouvoir particulier que tous les membres du shaani développent en même temps.

NIVEAU	POUVOIR	PERTE CORPS
1	Langage secret	Aucun
2	Télépathie	1
3	Perception	2
4	Aura	2
5	Échange	3

La perte de points de Corps intervient à chaque utilisation d'un pouvoir.

Leur récupération se fait à raison de 1 par 5 minutes d'inactivité.

La réussite d'un pouvoir est automatique.

Langage secret

Les membres d'un shaani développent naturellement une langue inventée, qui rassemble les grammaires et les intonations des différentes cultures présentes. Cette langue ne peut être comprise que par eux et ne peut s'enseigner à une personne extérieure, tant qu'elle n'a pas rejoint le groupe.

Télépathie

Tous les membres peuvent communiquer entre eux

sans l'usage de la parole. Ils peuvent ainsi être séparés les uns des autres par plusieurs milliers de kilomètres et converser comme si de rien n'était. «Branchés» en permanence les uns aux autres, ils peuvent s'ils le désirent s'isoler à tout moment pour préserver leur intimité. Lorsque l'un d'eux vient à mourir, les autres en sont immédiatement avertis par un signal mental.

Perception

Chacun peut percevoir par les sens de l'autre (vue, ouïe, odorat, touché, goût) et ressentir les mêmes émotions au même instant. Ce pouvoir dure une vingtaine de minutes et n'est limité par aucun éloignement géographique.

Aura

Un membre peut additionner les points d'Aura de chacun des autres membres du shaani en sa présence, pour une Durée d'environ une minute par jour. Les actions alors entreprises ne devront pas aller à l'encontre des principes shaaniques.

Échange

Chaque membre peut échanger avec l'autre son apparence, une compétence, une façon d'être, un domaine, un pouvoir ou une aptitude particulière. L'échange fonctionne toujours dans les deux sens : un Woon qui donne son apparence ou sa valeur en Corps à un Kelwin, recevra en même temps, l'apparence ou la valeur en Corps du Kelwin en question.

L'échange ne peut excéder une journée. Il cesse alors de lui-même après ce laps de temps. La perte de points de Corps est effective au moment de l'échange, pour les 2 partenaires. Il ne peut se produire que si les deux membres sont consentants.

Exemple de création de personnage en 10 points

1: L'idée générale

Je décide de jouer "Trois lunes", une feling à la fois sensuelle et émotive. Ce sera une shaaniste.

2: répartition des points de façonnantes et domaines

Je préfère répartir les 15 points plutôt que de tirer 5d4. Je lui mets 4 en Âme, 3 en sens, 3 en Corps, 1 en personnel, 2 en relationnel et 2 en Esprit.

3: prise en compte des modificateurs raciaux

En tant que Feling, elle possède un bonus de 1 en Ame, 1 en sens et -1 en per.

Ses valeurs finales seront de 5 en âme, 4 en sens et de 0 en personnel (cela en fera quelqu'un d'assez auto-destructeur).

4: calcul des attributs

Son score de base en chance est de 7 (Âme + sens) et de 2 en Aura (relationnel).

Elle possède 8 points de vie en zone vitale et 16 points en zone motrice (les feling ont un niveau naturel de 10 en Shaan). En tant que Feling, elle a un gabarit moyen. Je décide qu'elle mesurera 1,70 m pour 60 kg. Elle est un peu ronde, c'est son fort score en Âme qui veut ça.

5: Profil de la communauté dont elle provient

Je détermine le nombre d'individus dans sa communauté : 45 sur 1 dé de 100. Elle vient d'une grande ville de 45 000 habitants.

Je définis le profil de la société d'où vient Trois lunes, je lance successivement 8 dé de 10 :

Armée : 7 : c'est une ville possédant de bonnes garnisons assez bien entraînées. Les soldats y sont un modèle pour la population.

Magie : 1 : Ces citoyens ne connaissent pas la magie. Pour eux, il ne s'agit que de légendes.

Technologie : 8 : Les humains ont une solide emprise sur cette ville, il n'est pas rare d'y trouver jets, tanks et usines chimiques.

Religion : 9 : La population est quasi fanatique. Plusieurs messies peuvent habiter dans cette ville.

Commerce : 9 : C'est un des principaux relais d'acheminement vers Kam.

Sciences : 1 : La ville est totalement insalubre, à croire que les humains y ont tenté des expériences qui ont mal tourné. De nombreuses maladies s'abat-

tent régulièrement sur la population.

Arts : 5 : Quelques rares fantaisies vestimentaires. Les ornements architecturaux restent sobres.

Nature : 9 : La ville s'est parfaitement adaptée à son environnement et en tire le maximum.

6: Localisation

Une fois le profil social du «parc naturel» déterminé, il ne reste plus qu'à le localiser : 1d20

8 : grands arbres. Je regarde les régions héosiennes concernées et décide qu'elle viendra du cœur du Nem-rod. Elle possède un bonus de 2 (esprit) que je choisis en botanique (peuple des grands arbres)

7: Répartition des points d'acquis

J'ai décidé qu'elle ne fera pas parti d'un Culte mais qu'elle sera shaaniste.

A présent, je vais définir ce qu'elle a appris à faire, dans les écoles des diverses castes :

je répartis 100 points où bon me semble. Chaque point correspond à 1 niveau.

8: Milieu social

Je détermine le milieu social de ses parents : 1d8 = 8 semi-inférieur.

Ses parents sont totalement soumis au Nouvel Ordre. Mais elle profitera de son statut de semi-inférieur pour quitter sa réserve plus facilement.

Compétence familiale

Ma caste familiale est (1d8) : 4

érudit, compétence : botanique. Je reçois un bonus supplémentaire de 2 en botanique. On imagine que mes parents ont eu sur moi une forte influence car après avoir dépensé 10 points d'acquis dans cette compétence, me voici maintenant avec un niveau de 14.

9: profession du personnage

En fonction de la compétence la plus élevée ou du nombre de compétences à un bon niveau dans une caste, je détermine la profession de mon personnage. Je serai botaniste pour gagner ma vie, mais shaaniste dans l'âme.

10: calcul de l'argent de départ et équipement

Elle part avec (1d100x 10(semi inférieur)) : 530 hesprides en poche pour s'équiper et préparer son grand voyage.

Points de vie
Zone vitale
(Corps + per + 1/2 Shaan)

8

- Tête
- Cou
- Thorax (Doe)
- Abdomen (Reins)
- Bras
- Mains
- Jambes
- Pieds
- Ailes, queue, membrane

Zone motrice
(2 vital)

16

Vêtements / Equipement	Enc	Protection	Malus phys
Tunique de qual Sas à dos Tunique de qual		+1	
Tunique de qual			
Braies rayées Bottines légères			

Objets :

Petit sac avec herbe à rêver et condiments pour la cuisine

Relations :

Vieil oncle shaaniste
Ami d'enfance kelwin acrobate

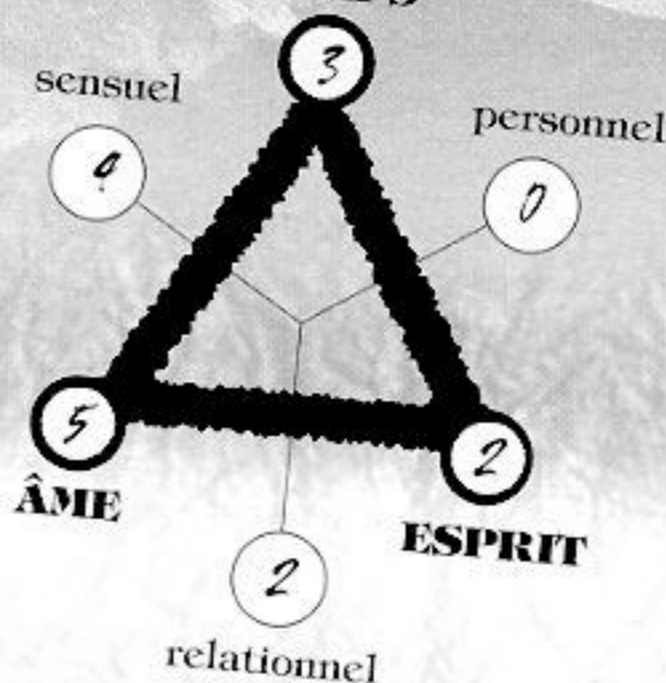
Terres :

Armes	F.A	Niv	Portée	Auto	Enc
Lameur	5				

Animales / monture



CORPS



Attributs

- Chance (Âme + sens) 7
- Aura (rel) 2
- Humanité 0
- Points de culte 0

Potentiels

- Combat : 10
- Engagement : 8 + 1db
- Encombrement : 5
- Magie : 5

Identité

Nom : Trois Lunes
Race : Feling
Peuple : des grands arbres
Sexe : F Age : 17
Taille : 1,70 m Poids : 60 kg
Gabarit : Moyen
Culte : / niv : /
Caste : Erudit
Métier : Botaniète
Nom du Shaani : Zemria niv : 0
Milieu social : Semi-in-ériguar
Profession parentale : Herboriète

Parc naturel

Nom : Kalâm Rod
Armée 7 Arts 5
Magie 1 Commerce 9
Technologie 8 Nature 9
Religion 9 Sciences 1
Ressources :
Région : Nemrod

Apparence : Un peu ronde mais la taille et les attaches fines, elle arbore sans cesse un sourire ravageur.

Histoire, personnalité

Trois Lunes a été élevée par son père, ce dernier ayant dénoncé sa mère. Collabo, il ne jure que par les hommes dieux. Ce qui agace profondément Trois Lunes. Elle cherche la moindre occasion pour fuir son enfer quotidien...

COMPÉTENCES

Artiste

- 1 Acrobatie
- 2 Arts appliqués
- 3 Chant
- 4 Comédie
- 5 Dégusement
- 6 Jonglerie
- 7 Lang. du corps
- 8 Musique

Érudit

- 1 Aérologie
- 2 Alchimie
- 3 Astromancie
- 4 Botanique
- 5 Cultologie
- 6 Géologie
- 7 Langage
- 8 Légendes
- 9 Lettres
- 10 Médecine
- 11 Protocoles
- 12 Zoologie

Croyant

Foi

Convoyeur

- 1 Attelages
- 2 Culture humaine
- 3 Culture nécrosienne
- 4 Discretion
- 5 Éducation phys.
- 6 Équitation
- 7 Navigation
- 8 Orientation
- 9 Vie en nature
- 10 Vigilance

Combattants

- 1 Armes lancées
- 2 Animales
- 3 Armes de tir
- 4 Armure
- 5 Armes de corps
- 6 Armes courtes
- 7 Armes moyennes
- 8 Armes longues
- 9 Armes d'hast
- 10 Pugilat
- 11 Dissuasion
- 12 Stratégie

Marchand

- 1 Commerce
- 2 Contrefaçon
- 3 Corruption
- 4 Jeu
- 5 Lang. des signes
- 6 Psychologie
- 7 Substitution
- 8 Vie urbaine

Manuel

- 1 Agronomie
- 2 Armurerie
- 3 Artisanat
- 4 Bricolage
- 5 Charpenterie
- 6 Gastronomie
- 7 Élevage
- 8 Joaillerie
- 9 Maçonnerie
- 10 Mécanismes

Shaaniste

Shaan

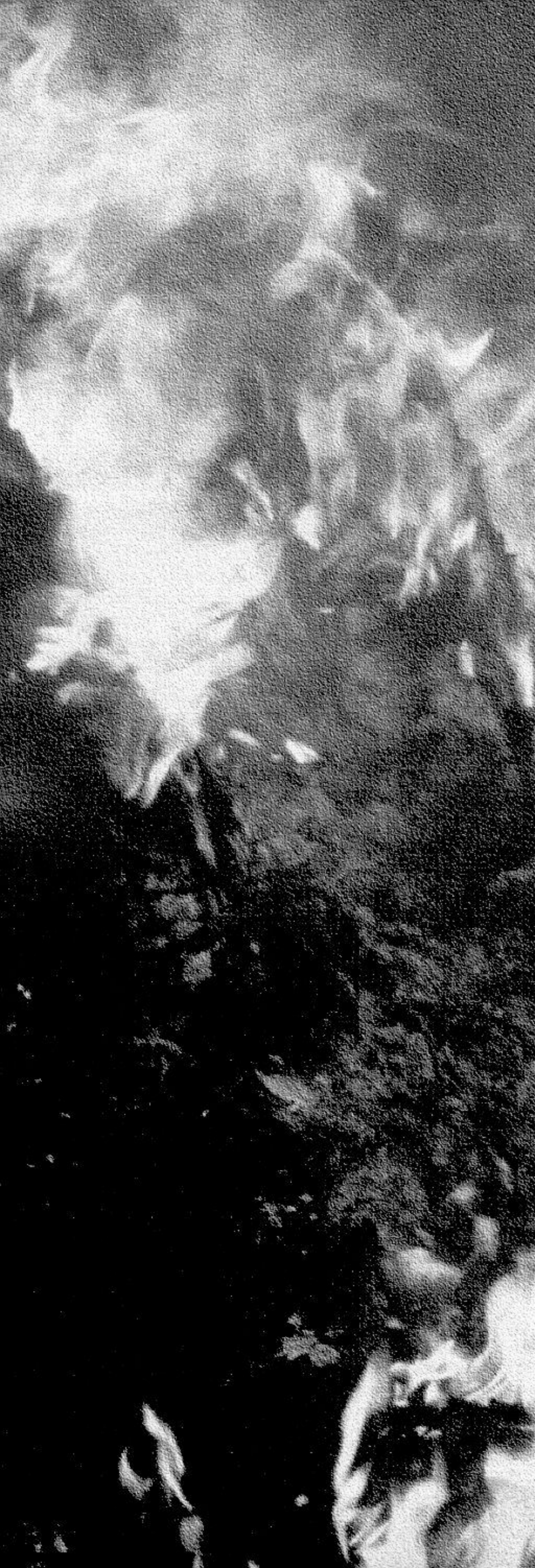
Magicien

- 1 Invocation
- 2 Maîtrise
- 3 Altération
- 4 Conjuraton
- 5 Défense
- 6 Lang. schèmes

Compétences humaines

Bottes secrètes techniques spéciales

Spécialisations





Le monde

Les Trihns

Dans ce vaste monde, rien n'est laissé au hasard. Le temps et l'espace sont tributaires de trois entités appelées «Trihns», qui règlent le cours des choses. Chacun de ces Trihns transite par son monde avant de sculpter la réalité dans un cycle qui remonte à la nuit des temps.

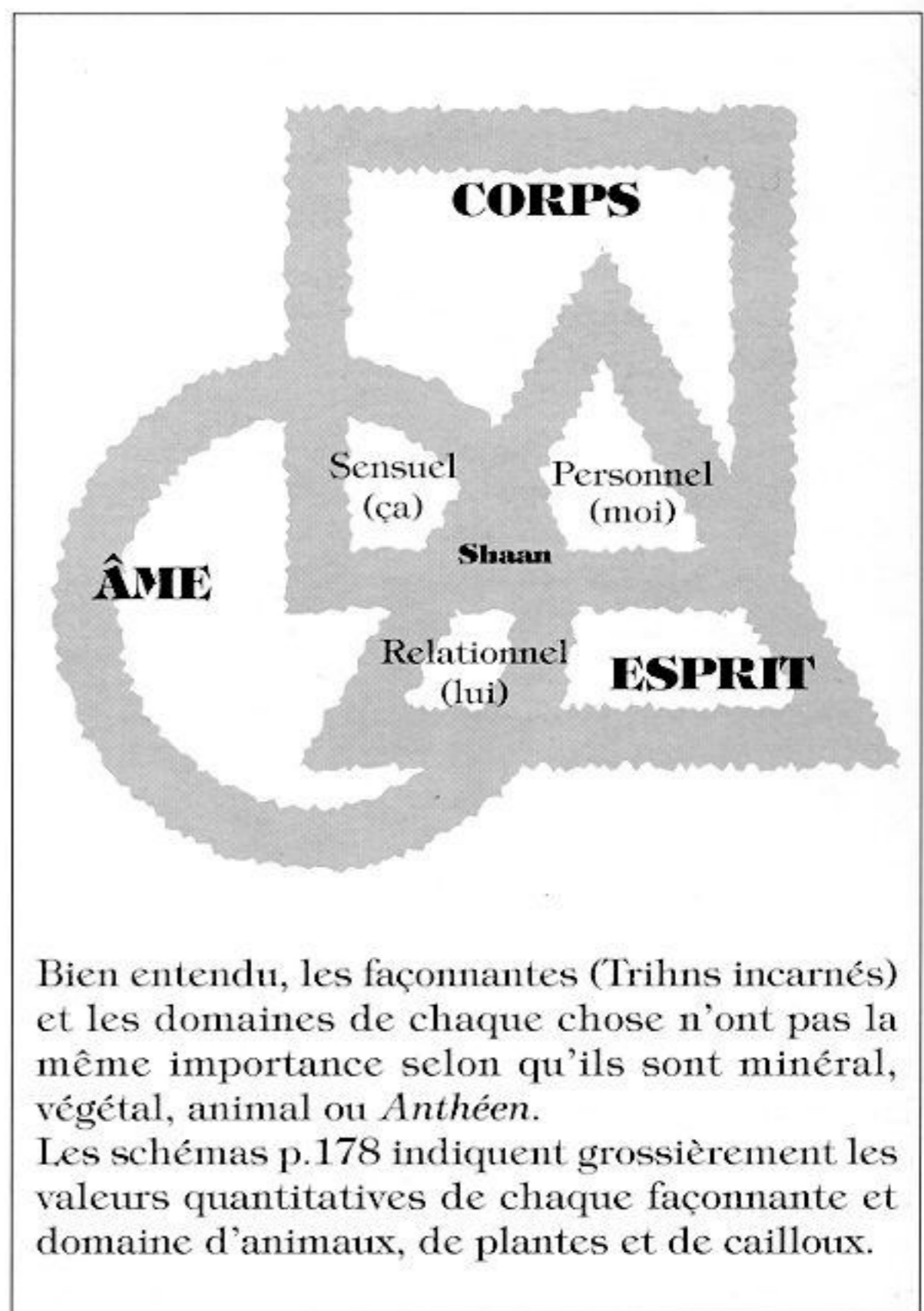
Sur Héos, l'existence des Trihns est connue et admise de tous. Comme le disent les sages : « Trihns et monde ne font qu'un. Rejeter l'un, c'est rejeter l'autre ». Comme la pluie et le vent, les Trihns sont des phénomènes naturels que chacun appréhende à sa façon. Les Trihns ne sont pas des dieux; on ne vénère pas un Trihn, on l'admet, on essaye d'être ouvert à ses manifestations diverses, on tente parfois de les défier. L'issue de cette rencontre n'est jamais sans conséquence : on franchit toujours un pas vers les limbes ou vers la connaissance absolue. On accorde aux Trihns des vertus symboliques directement issues de leur essence première.

Korpai, Le Trihn du corps, régit les forces mécaniques. Carré et musclé, il est masculin, matérialiste, paternel, cartésien, prévisible, stable, résistant, volontaire mais passif. Il vit dans un monde solide, compact, cubique où air et eau sont inexistantes.

Hespride, Le trihn de l'esprit, rassemble les forces électriques. Maigre, osseux et pointu, il est androgyne, idéaliste, volatile, actif, imaginatif, enfantin, créatif, aérien. Il vit dans une pyramide éthérée, faite de vents et de gaz.

Amina, La trihn de l'âme, commande les forces magnétiques. Elle reflète l'âme. Ronde et généreuse, elle est instinctive, imprévisible, sereine, maternelle, secrète, profonde, sensuelle. En perpétuel mouvement sur elle-même, elle vit dans une sphère liquide d'où tout autre élément est banni.

Chaque atome possède un trihn de corps, d'âme et d'esprit, mais l'univers entier est lui-même com-



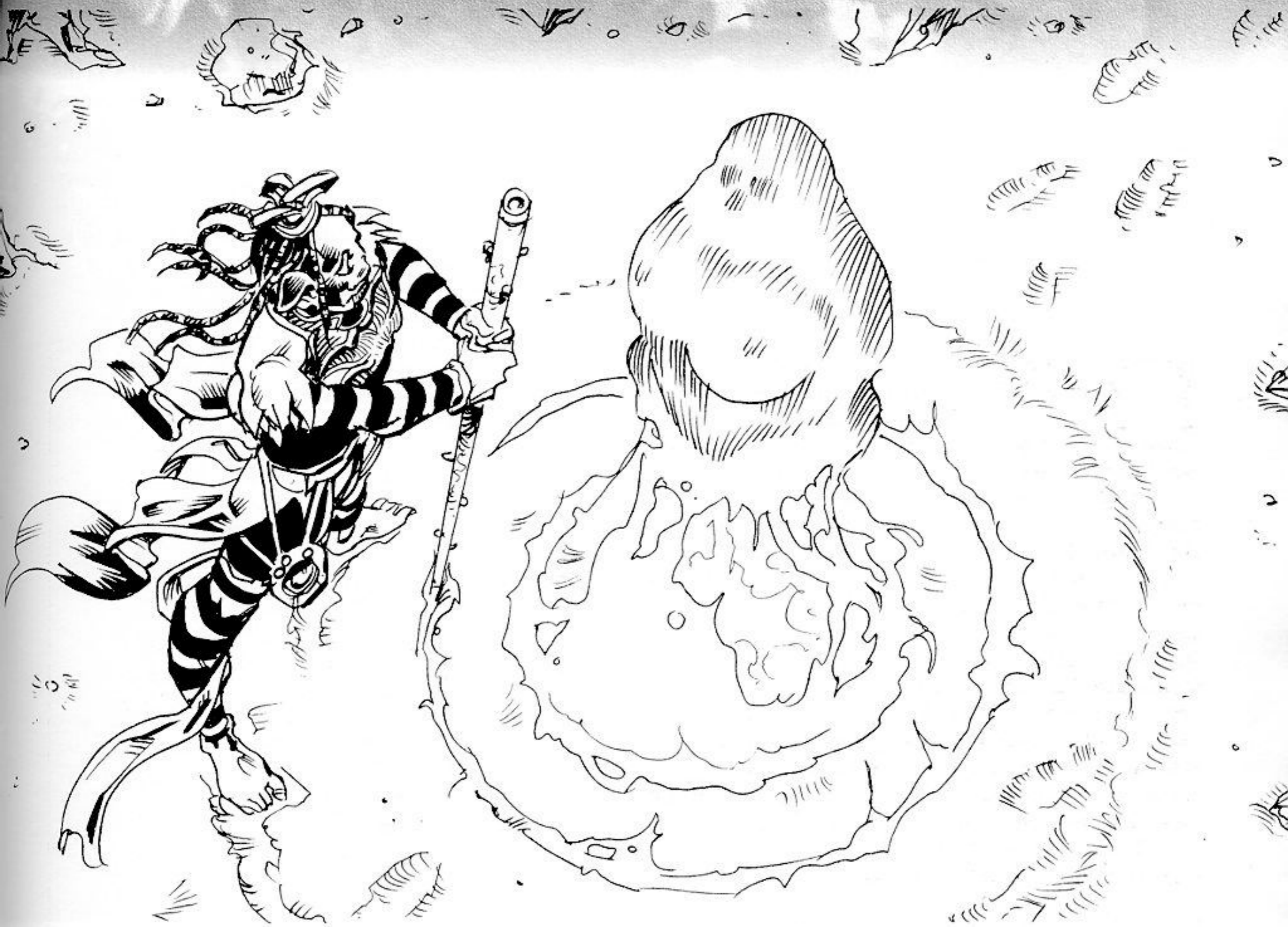
Bien entendu, les façonnantes (Trihns incarnés) et les domaines de chaque chose n'ont pas la même importance selon qu'ils sont minéral, végétal, animal ou *Anthéen*.

Les schémas p.178 indiquent grossièrement les valeurs quantitatives de chaque façonnante et domaine d'animaux, de plantes et de cailloux.

posé de ces mêmes essences. À la fois uniques et multiples, les Trihns sont la base de toute réalité. Invisibles à nos yeux, ils se déplacent sous forme de courant énergétiques appelés énergie trihnique.

L'ÉNERGIE TRIHNIQUE

Dès qu'un Trihn quitte son monde, il attire immédiatement 2 autres Trihns d'essence complémentaire. Un courant d'énergie se forme alors et intègre sans distinction un milieu : Minéral, Végétal ou Animal (nous sommes des animaux).



Cette énergie circule de façon rectiligne, le long de la colonne vertébrale pour les animaux et les anthéens, le long de la tige ou du tronc pour les végétaux. Elle se disperse ensuite pour irriguer le milieu tout entier. Cette énergie se déplace rapidement chez les animaux, lentement chez les végétaux et reste immobile dans le minéral.

L'énergie trihnique ou fluide vital autrement appelée bio-énergie est la puissance créatrice primaire. C'est celle qui réside en toute chose, qui est à l'origine de toute vie. C'est la force du Big-Bang.

Tous ces fluides vitaux sont particuliers à chaque être, mais forment à la fois une grande unité cosmique source de renaissance universelle.

Lorsque le milieu dans lequel elle s'est intégré disparaît (on parlera d'érosion ou d'extraction minière pour le minéral), le courant d'énergie se sépare et chaque Trihn retourne dans son monde d'origine jusqu'à sa prochaine incarnation.

Quelquefois, un Trihn ne peut pour une raison ou

une autre, regagner son monde d'origine : au lieu de s'y réfracter, il s'y réfléchit. Il devient alors un Trihn errant jusqu'à ce que 2 autres Trihns de même nature se joignent à lui. Ce nouveau courant d'énergie ne peut plus intégrer un milieu. Il suit donc une trajectoire rectiligne et parcourt plusieurs fois les circonférences planétaires jusqu'à sa disparition.

LES NOEUDS

À l'intersection de 3 trajectoires d'énergie trihnique se créent des nœuds. Ces derniers dégagent alors une prodigieuse énergie constructrice pour celui qui se trouve à cet endroit au bon moment. Cela permet à des aveugles de recouvrer la vue, à des paralytiques de marcher ou à d'autres de se déplacer sur les eaux.

Autant de miracles provoqués par les étonnantes capacités du cerveau, stimulées par le dégagement énergétique des nœuds.

LES LIMBES

Lorsqu'un Nécrosien (âme négative) vient à mourir, son Trihn d'âme ne peut rejoindre son monde d'origine. Il va donc dans les limbes. Les limbes sont un espace sombre et sans mesure, chargé en énergie négative. Certains magiciens utilisent les Limbes comme source d'énergie. Cette magie difficilement contrôlable est très puissante. Mais l'utilisation des limbes pour la magie n'est pas sans conséquences : cela provoque des déchirures de limbes, autrement dit des passages par lesquels les anti-âmes peuvent se répandre sur Héos durant la nuit.

Elles s'insinuent dans les rêves pour essayer de prendre possession du corps du dormeur. Ce dernier fait alors un cauchemar. La possession ne réussit pas toujours et ne reste souvent qu'un mauvais rêve. Mais si, au réveil, vous sentez un goût de moisissure dans la bouche et que vous avez de plus en plus de mal à contrôler vos réactions, comme si quelqu'un prenait les commandes de votre corps, là, c'est que vous êtes possédé. Si vous en avez la possibilité, dirigez-vous de suite vers l'exorciste le plus proche, car vous risquez de passer rapidement de l'autre côté, l'une des particularités de l'anti-âme étant de grignoter petit à petit votre âme de l'intérieur.

LES STÈLES D'EMBIOSE

Édifiées depuis les premiers âges par les Saren, autrement appelés Ygwans de première génération, elles permettent d'entrer en contact avec les trois mondes. Il y a trois formes de stèles : circulaire, carrée ou triangulaire. Chacune est reliée à un monde en particulier. L'embiose est l'acte de fusion entre un anthéen et un Trihn.

LES RITUELS D'EMBIOSE

INTRODUCTION

Il existe des portes qui donnent sur les trois mondes primaires: éthéré, solide et liquide. Ces portes, matérialisées par des agencements de pierres sculptées, auraient été édifiées à l'ère pré-anthéenne. Seul héritage des Draags, elles permettent, à quiconque se plaçant au centre de la stèle, d'entrer en contact avec un trihn de Corps, d'Âme ou d'Esprit, selon l'attribution du lieu consacré. La prise de contact direct avec un trihn étranger se fait nécessairement dans la douleur. Toutefois, il est possible par ce moyen, d'augmenter ses compétences très rapidement: le Trihn avec lequel on fait Embiose, nous transmet le savoir de tout ce qu'il a incarné depuis sa création. Mais les choses peuvent mal tourner : lors d'un échec, il est possible de perdre 1 point d'âme.

PROCÉDURE

Le personnage s'avance, au centre de la stèle, puis s'assoit en tailleur. Au bout de (10 - Âme) minutes, il sera en contact avec le monde sur lequel donne la porte et sera, par conséquent, habité par l'un de ses habitants. Le personnage sentira automatiquement la puissance du Trihn et pourra, s'il le désire, renoncer immédiatement au rituel en se levant brusquement. Le cas échéant, une lutte s'engage. Selon le monde avec lequel il est en contact, le personnage aura la sensation d'être asphyxié, noyé ou bien écrasé. Cela est extrêmement éprouvant pour lui (perte de 5 points de Corps). Ce n'est qu'après récupération de ses moyens, qu'il prendra conscience des modifications apportées à ses capacités.

Jet sous Âme + sensuel + Shaan

Difficulté = Puissance du Trihn

Puissance	Difficulté
1	Normal
2	Laborieux
3	Difficile
4	Très difficile
5	Héroïque

La puissance du Trihn est déterminée par le meneur de jeu, de la même façon que pour la magie.

Durée du rituel :

Marge de réussite (ou échec) heures

Rituel réussi :

Le personnage gagne (Trihn x Marge de réussite rituel) points d'acquis à répartir où il le désire. Sachant que chaque niveau nécessite 2 points d'acquis et qu'il faut comptabiliser tous les points d'acquis d'un niveau pour passer au suivant. *Exemple : Kolom obtient 20 points d'acquis. Il décide de tout mettre dans sa compétence de chant. Il est actuellement au niveau 5. Pour passer au niveau 6, il lui faut 12 points. Il lui reste alors 8 points en réserve. Il lui faudra par la suite 6 points pour passer au niveau 7 (14 - 8).*

Rappel : après le niveau 10, il est possible de se spécialiser. La dépense de points d'acquis sera alors de 1 par niveau.

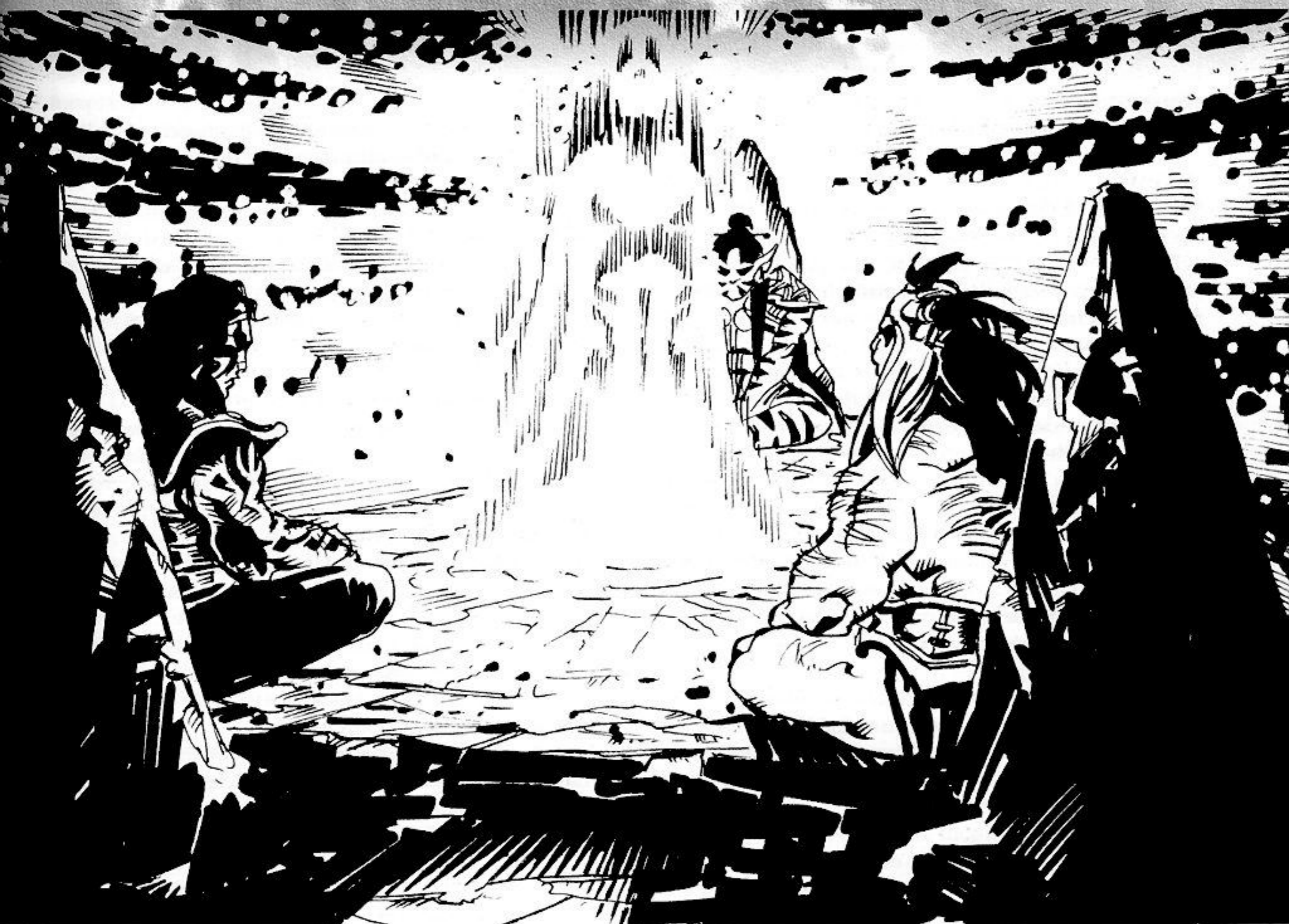
Rituel raté :

Si le personnage ne réussit pas à se désengager, il perd 1 point d'Âme.

Désengagement :

Âme + sensuel + Shaan - Marge échec +
Difficulté du Trihn.

• Il n'est possible d'effectuer qu'un seul rituel par



stèle. Si un personnage retourne sur une stèle après un rituel, il ne se passera rien.

- Plusieurs personnages peuvent effectuer leur rituel en même temps, max 3 pour une stèle d'Hespride, 4 pour une stèle de Korpall et 5 pour une stèle d'amina.

- Lorsqu'un 1 est obtenu lors d'un rituel, on augmente de 1 la façonnante du personnage correspondant à celle du Trihn de manière permanente.

Comme nous l'avons vu, ces stèles remontent à la nuit des temps. Elles parsèment l'Héossie mais leur accès en a été interdit, à la suite d'un consensus des diverses castes, devant la recrudescence des territoires nécrosiens. Tout contrevenant surpris en flagrant délit ou accusé, preuves à l'appui, est immédiatement banni du continent.

LA NÉCROSE

Dès que l'Âme devient négative, on est atteint de ce que l'on appelle la *nécrose*. Tout personnage nécrosé perd son identité et est dirigé par le meneur de jeu. Il y a plusieurs stades de nécrose:

DAMNÉ (ÂME -1)

Le personnage perd 3 points d'Esprit. D'un teint blafard, il commence sa longue chute vers le royaume des limbes. Il est mal dans sa peau et en proie à de terribles colères incontrôlées.

VAMPIRE (ÂME -2)

Canines proéminentes, le corps commence à pourrir, la peau se craquelle à chaque mouvement. Les yeux sont injectés de sang. Un vampire se nourrit d'âmes anthéennes.

ZOMBIE (ÂME -3)

Être décharné, cadavre animé. Le personnage empest la pourriture et le rance. Ses cheveux et ses dents tombent. A long terme, il ne restera de lui qu'un squelette ambulante.

SPECTRE (ÂME -4)

Le personnage ne possède plus de forme corporelle et ne peut être attaqué que par la magie ou les pouvoirs d'un culte. En revanche, ses aptitudes restent inchangées. Possédant naturellement des dons de lévitation pour se déplacer et de télékinésie pour manipuler les objets. Ces nécrosiens, de la pire espèce, ont la possibilité de passer dans l'un des trois mondes primaires, par l'intermédiaire des stelles, afin de se nourrir de trihns.

SONGE (ÂME -5)

Un songe erre pour se nourrir des rêves et des cauchemars de ceux qui sommeillent. Un songe peut hanter jusqu'à 5 personnes en même temps. Son but est uniquement de rejoindre le royaume des limbes, en se faisant vaincre par ses "rêveurs".

INCARNATION (ÂME-5)

C'est un songe qui n'a pu être vaincu, et qui durant la nuit, donnera corps aux rêves et aux cauchemars de ses victimes. Une incarnation se nourrit de l'âme de ceux qu'elle touche.

Les animaux, les végétaux et même les minéraux peuvent être atteints de nécrose. Les stades seront moins perceptibles que chez les Anthéens mais il en résulte certaines transformations notables : le pelage des animaux devient hirsute, les yeux injectés de sang, les végétaux et les minéraux noircissent.

LES NÉCROSIENS

Ils vivent en horde chacun sous la tutelle de son supérieur nécrosé, toutes races confondues. Beaucoup ont perdu la raison à la suite de leur transformation. C'est pour cela qu'ils n'hésitent pas à s'entre-tuer, même s'ils possèdent des intérêts communs. En Héossie, les nécrosiens contrôlaient de nombreux territoires mais les légions héossiennes, livrant une lutte acharnée contre ces êtres du néant, ont presque entièrement nettoyé le pays. L'arrivée des humains a changé tout ça. Le nécrosien suscite la peur et le dégoût. Dans les terres primitives, il existe des territoires nécrosiens où le paysage subit d'étranges transformations, il fait nuit en plein jour, il pleut alors que le soleil brille, etc. Les nécrosiens ont gardé leurs coutumes et leurs traditions d'avant même si de nou-

veaux rites sont apparus. Les nécrosiens sont généralement les gardiens de la stelle où leur chef est devenu songe. Les nécrosiens sont stériles. C'est pour cette raison qu'ils attaquent les circonscriptions limitrophes aux leurs, afin de voler des enfants qu'ils nécrosent selon un rituel particulier.

Ils peuvent être touchés par n'importe quelle arme jusqu'à ce qu'ils deviennent zombies. Au delà, seuls la magie et les armes enchantées sont efficaces.

Les nécrosiens sont maintenant les alliés des humains. Ils ont édifié de gigantesques pays au sein même de l'Héossie.

LA MAGIE NÉCROSIENNE

Les nécrosiens continuent à pratiquer la magie conventionnelle, avec comme seul malus, leur Âme négative. Ils peuvent invoquer des Âmes nécrosées (négatives) qui hantent le royaume des limbes, lieu de souffrance et de désolation.

Ces anti-âmes permettent, contrairement aux trihns, d'agir directement sur le temps et l'espace de façon objective.

La magie nécrosienne, lorsqu'elle utilise les forces des limbes, est sans commune mesure avec la magie traditionnelle. Sa puissance est telle que les lois physiques en sont bouleversées.

Les perturbations magnétiques, provoquées par la magie nécrosienne, brouillent systématiquement les sondes cartographiques humaines. Ces derniers n'ont donc absolument aucune idée réelle de la topographie d'Héos.

Tout appareil humain, survolant un territoire nécrosien, voit ses instruments de mesures s'affoler ainsi que sa mécanique réagir de manière inexplicable.

LE SONGE

C'est l'ultime stade de la nécrose (Âme = 5). Devenu songe, le nécrosien erre, sans forme, invisible, pour se nourrir des rêves et des cauchemars de tous ceux qui sommeillent. Chaque "rêveur" alimentera un univers dans lequel les autres vivront simultanément. Un songe est une sorte de grand catalyseur, qui se sert des rêves de ses victimes pour se faire vaincre et ainsi rejoindre le royaume des limbes. Le voyage au pays du songe peut s'avérer très dangereux.

LE PAYS DES SONGES

*On y entre dans un sommeil profond.
On s'y retrouve avec ses compagnons.
On voit, on sent, on touche.
Et même si dans la bouche,
le goût est différent.
Il n'est rien de plus troublant
que de vivre ses rêves.*

Comptine héossienne

Procédure :

On effectue un jet sous :

Âme + personnel + Shaan (très difficile)

Si le jet réussit, on n'entre pas dans le pays du songe.
Si le jet échoue, on y est instantanément transporté.

Alimenté par toutes les peurs, les angoisses, les paysages, les peines mais aussi les instants heureux des personnages, ce pays est en mouvement constant. Les notions de temps et d'espace disparaissent. On peut revivre plusieurs fois le même instant, comme se retrouver dans un tout autre cadre à chaque seconde qui passe. La seule limite reste l'imaginaire. Le songe se nourrit des situations que les personnages provoquent eux-mêmes.

Selon les divers caractères des personnages, le monde aura diverses formes.

Quelqu'un de belliqueux amènera dans son rêve guerre, violence, sang et déchirement. Quelqu'un de gourmand se retrouvera dans un temple de gâteaux. Sachant que ces deux personnages vivront le rêve de l'autre en même temps. La caste et les compétences d'un personnage donnent également une idée de l'univers dans lequel il amènera les siens, sans compter les abîmes de son inconscient...

VIVRE AU PAYS DES SONGES

On peut agir tout à fait normalement, courir, réfléchir, chanter, séduire, etc. Mais ce sera toujours la même compétence et les mêmes façonnantes qui seront employées, que ce soit pour le combat, les relations ou la survie:

Potentiel de rêve :

Âme + personnel + Shaan

Chacun alimente l'univers du songe et se fixe une quête qui lui permettra de vaincre le songe:

Artiste : Musique omniprésente, sculptures gigantesques, défilés de formes et de couleurs, êtres étranges qui se déplacent comme des ombres et des lumières, chants, danses et fêtes. Le personnage doit, par exemple, retrouver une note de musique qui s'est égarée.

Marchand : Brouhaha, beaucoup de personnes, argent, de grands vases d'or déversent des océans de pierres précieuses, échiquiers animés, cartes vivantes, tintements, villes de géants. Le personnage doit négocier un million de tonnes de gorlak pour trois tranches d'amertume, convaincre le roi de pique de lui laisser épouser sa femme, la reine des pommes...

Mamel : Des outils s'animent, de vastes champs, des récoltes extraordinaires d'engrenages démesurés sur lesquels on glisse pour rejoindre des saveurs enivrantes et des montagnes de desserts.

Le personnage doit construire un temple de fruits articulés, réparer le Dolock effarouché...

Convoyeur : Paysages extraordinaires, forêts, volcans en éruption, déserts, vaisseaux gigantesques munis de voiles majestueuses, vitesse, découverte, effort physique. Le personnage doit découvrir l'ancien nouveau monde des certitudes inachevées, parcourir le dalsmuth rabiolé, courir plus vite qu'un souvenir...

Erudit : Livres, bibliothèques étranges d'où sortent des animaux, des plantes, des formules qui prennent vie, des squelettes, des muscles, des machines, des panthéons divins se mêlent aux horloges. Le personnage doit soigner la dépression d'un simulacre argenté, apprendre le langage informe, créer la potion qui donne bonne conscience...

Combattant : Guerres sanglantes, combats titanesques, souffrances, cris, peur, agressivité, armées gigantesques, ordres, feu, maisons qui brûlent. Le personnage doit combattre le grand récalcitrant, vaincre les portes gâteuses...

Magicien : C'est le plus grand générateur de songes, tout y passe, monstres, éléments, vies, morts, trihns. Le personnage doit invoquer un garnuque venterreux, conjurer un chagrin, maîtriser un lamentein défectueux, altérer une désaltération...

Shaaniste : C'est le seul qui n'alimente pas le pays des songes.

Le meneur de jeu doit être incohérent, peu importe ce qu'il dit ou fait, les règles sont là pour donner de la réalité au rêve. Il lui sera facile dans ces conditions d'improviser des situations loufoques ou structurées, mettant en scène l'inconscient des personnages.

LES RÈGLES

Ce qui peut principalement poser problème au meneur de jeu, c'est lorsqu'un personnage sera en contact avec une créature du pays des songes. Ces créatures, principalement mobilisées par l'agressivité latente des personnages, ne feront qu'attaquer ces derniers.

Le combat

Facteur d'attaque : **Âme**

Protection : **Âme**

Dégâts : **Facteur d'Attaque + Marge efficacité**

Initiative, esquive, attaque, parade, tir :

Âme + personnel + Shaan

Procédure :

Chaque situation est décomposée en tours. À chaque tour, on détermine qui a l'initiative. Les actions se feront de la meilleure marge efficacité à la moins bonne, créature y compris.

Le personnage se donne une difficulté que subit la créature. Si l'action réussit, la créature voit son potentiel réduit de Âme + marge de réussite finale. A zéro la créature disparaît.

La créature se donnera également une difficulté. En cas de réussite le personnage perdra (marge de réussite finale) points de dégâts, qui seront retranchés directement à son propre potentiel de rêve.

A zéro le personnage meurt réellement. Il reste au pays des songes pour ne plus jamais se réveiller.

LES CRÉATURES

Chaque créature possède un potentiel, appelé Éthos, variant de 15 à 34 (14 + 1d20). L'Éthos sert pour résoudre toutes les situations où une compétence aurait normalement été prise en compte. Les points de dégâts, infligés aux créatures, sont retranchés à son Éthos.

VAINCRE UN SONGE

Ce sera différent pour chacun des personnages. Tous combattront leur propre inconscient, la bête qui se cache en nous tous, résoudront leurs propres conflits intérieurs. Mais chacun pourra se faire aider par les autres. Lorsque tout le monde a résolu ses problèmes, on se retrouve le lendemain matin, après un sommeil agité. Seuls ceux qui sont restés au pays des songes ne reviendront plus...

Un songe est vaincu si au moins une personne a pu résoudre son conflit.

LES INCARNATIONS

La seule façon pour un songe de rejoindre les limbes est d'être vaincu par les individus qu'il hante durant leur sommeil. Mais il peut arriver que tous les protagonistes meurent dans le pays des songes, à la suite d'un combat contre une créature ayant un Éthos très élevé. Le songe se trouve alors gorgé de fantasmes, d'angoisses, de terreurs et autres phobies, dont il ne peut se débarrasser. Si durant la journée, il n'a pu trouver des individus qui pourront le vaincre par le rêve (ce qui est très difficile, car les éthos des créatures d'un songe déjà constitué, sont systématiquement doublés pour les nouveaux venus), il s'opère alors, durant la nuit une terrible mutation. Le songe prend corps. Il devient réalité sous la forme d'un monstre aux formes terrifiantes, résultat direct de la nature même du songe.

Le monstre vient au monde avec :

Corps, sensuel, relationnel, personnel : 0

Esprit : celui qu'il avait lorsqu'il était spectre.

Âme = -5

Taille = 1 m³

Vitesse = 1 m/s

A ce stade, l'incarnation est très vulnérable et choi-

sira de préférence des nourrissons pour se nourrir. Sa seule volonté est de se développer.

Elle mange des points d'âme qu'elle fait perdre à ses victimes, uniquement anthéennes, tous les 5 points de dégâts occasionnés, transformant ces points d'Âme en point de Corps, elle peut alors grandir à vue d'oeil en taille, en densité ou en nombre :

1 m³ par point de Corps

ou 1 créature par point de Corps

Mais son Âme ne peut être modifiée.

Il lui faut au début réussir une attaque impossible (score = 1) pour voler 1 point d'Âme, qui lui donnera 1 point de Corps.

Par la suite, son score d'attaque :

Corps + relationnel + compétence éventuelle.

Dégât :

Fait perdre 1 point d'Âme à sa victime tous les 5 points de dégâts occasionnés.

Une incarnation peut être attaquée par tous les moyens conventionnels. En magie, c'est le schème *lui* qui est utilisé pour l'atteindre.

LA CRÉATION D'UNE INCARNATION

Une incarnation est la matérialisation de tous les rêves et cauchemars des individus qu'elle a croisés à l'état de songe. Elle peut posséder des compétences qui lui serviront ou pas. Une incarnation qui ne possède pas de compétence de combat, attaquera ses victimes uniquement avec Corps + relationnel. Une incarnation peut très bien pratiquer la magie.

Déplacement : Corps m/s

Facteur d'attaque : Corps

Taille : Corps m³

La forme (1d10)

C'est l'apparence globale de l'incarnation, la vision que l'on aura au premier abord. Une incarnation possède 1d6 forme(s) :

1. Reptile
2. Oiseau
3. Mammifère
4. Anthéenne (1d12: 1 = Ygwan. 2 = Feling. 3 = Boréal. 4 = Woon. 5 = Kelwin. 6 = Nomoï. 7 = Humain. 8 = Mélodien. 9 = Délhion. 10 = Darken. 11 = Nécrosien. 12 = Divinité.)
5. Insecte (1d20 pattes)
6. Géométrique (1d4: 1 = Sphère. 2 = Cube. 3 = Tétraèdre. 4 = Cylindre)
7. Objet (1d6 : 1 = Arme. 2 = Arme. 3 = Table. 4 = Chaise. 5 = Armoire. 6 = Outil)
8. Amibe
9. Végétal (1d4 : 1 = Herbe. 2 = Plante. 3 = Buisson. 4 = Arbre.)



La chute dans les ténèbres

En ces temps-là, j'étais Sheman des Hakkat, le prince bien-aimé, au torse large comme celui du rude kalouk des montagnes, s'ornant des décorations guerrières de ma lignée. Regardez ce que je suis devenu ! Je vous fait peur - ou pitié ? Ma peau est grise, et non plus rouge, mes chairs sont corrompues. Je ne vains plus par la bravoure et par la force, mais par la ruse et la tromperie. Attendez, ça n'est pas ma faute ! Moi aussi, j'ai été trompé, et par des êtres contre lesquels il n'est pas de défense. Voilà ce qui est arrivé.

Au temps de ma jeunesse, mon père m'enfoya parachever mon apprentissage, comme on polit le fil d'une épée, dans une ville-frontière de notre glorieux empire. Cette ville portait le nom d'Akkanya. Or, je venais d'y prendre mes fonctions qu'une menace inconnue se leva dans la région.

Les mieux renseignés de nos sujets, au fait de leur nature, les appelaient des Morts-Debouts. Ils étaient de tous les peuples et de tous les pays, guerriers morts ressortis de leurs tombes pour rallier les vivants à leurs rangs immondes, au moyen de sortilèges contre lesquels nous ne pouvions rien.

A mon arrivée, toute la région bruissait déjà des rumeurs de leurs crimes. Mais ils demeuraient insaisissables, frappant toujours là où nous nous y attendions le moins. Bientôt, l'adversaire risqua même des incursions dans nos lignes, et le jour vint où nous dûmes nous résigner à battre en retraite. Ravalant ma fierté, je mandatai auprès de mon père un émissaire chargé de l'avertir de notre situation et de requérir des renforts. Mais il ne parvint jamais à destination.

A la suite du décès de notre général en chef, je pris le commandement de ce qui restait de notre armée, et nous entamâmes, dans le désordre le plus complet, le repli devenu inéluctable. Alors une tempête se leva, et ne retomba pas des trois lunes qui suivirent. Parmi les vents et la boue des chemins, notre retraite prit l'allure d'une déroute. La maladie et la faim décimèrent nos rangs, et sitôt portée en terre, les victimes se relevaient et rejoignaient les rangs de l'ennemi.

Enfin, lorsque nous n'eûmes plus d'armée que le nom, que, déguenillés et las, nous eûmes de longue date renoncé à échapper au destin qui nous attendait, cet ennemi se présenta à nous en ordre de bataille. A sa tête, juché sur un destrier d'ombre qui claquait des dents pointues comme des couteaux, se tenait, méconnaissable, le visage déformé par une haine sans borne, feu notre général en chef.

Cette réapparition inattendue eut raison du peu de vaillance qui subsistait encore dans les coeurs de mes soldats. Les uns s'enfuirent, les autres coururent s'empaler sur les lances des fantassins adverses. Il ne resta bientôt plus autour de moi qu'un dernier carré de fidèles, à essayer de se tenir droits dans la tempête redoublant encore de fureur. Et les armes de ces malheureux se transformèrent alors en autant de pièges mortels, flammes inextinguibles, krouyoulks venimeux, larves voraces plongeant dans leurs entrailles pour les dévorer de l'intérieur. Mon épée à son tour trembla dans ma main, et se transforma sous mes yeux en un visqueux gyunyul, sautant après mon visage sitôt que je voulus m'en débarrasser en le jetant au loin. Par je ne sais quel tour de force, je parvins à esquiver son attaque et me retournai pour faire face au général qui justement me chargeait. Malgré toute l'horreur habitant mon âme, je me sentais prêt à l'affronter à main nue, puisqu'ainsi en avait décidé la nécessité. Je savais aussi, de façon certaine, courir ainsi à ma fin prochaine. Mais à la vue de ses traits épouvantables, ce qui me restait de vaillance à son tour succomba.

Imagine-toi que son visage n'était composé, à y regarder de près, que de visages rétrécis et putréfiés, figures amalgamées les unes aux autres comme par une poix d'ossements pilés et d'humeurs viciés, se tortant dans d'atroces convulsions. Et en même temps, ces figures exprimaient une avidité sans limite... Me fais-je bien comprendre ? Je reconnus alors, parmi ces visages, ceux d'anciens compagnons d'armes. On aurait dit que leurs âmes avaient été englouties par celle du général comme par la gueule d'un insatiable carnassier. Pris de panique, j'éperonnai les flancs de ma monture et fuyai sans me retourner, écrasé cependant par le remords d'avoir abandonné mes compagnons. Entends-tu, mon ami ? Je m'enfuis sans demander mon reste.

Mais la maladie et le doute étaient déjà en moi. Sans que je le sache, ou me l'avoue, la transformation qui pour finir me conduirait dans leurs rangs était plus qu'à moitié engagée.

10. Marin (1d4 : 1 = Mollusque. 2 = Poisson. 3 = Algues. 4 = Crustacé)

Mode de déplacement (1d10)

Cela détermine le type de terrain dans lequel évolue l'incarnation. Elle ne possède qu'un mode de déplacement.

1. Aucun
2. Rampant
3. Sautant
4. Nageant
5. Volant
6. Marchant
7. Trottant
8. Courant
9. Roulant
10. Se téléportant
(L'incarnation voyage dans les limbes et réapparaît où bon lui semble.)

L'élément (1d8)

Il définit la nature même de l'incarnation, sa consistance, son être. Elle peut posséder 1d4 éléments.

1. Anthéen
2. Eau
3. Minéral
4. Animal
5. Végétal
6. Air
7. Feu
8. Objet

Particularités (1d8)

Cela définit son aspect mais également ses compétences. Ces dernières se déterminent de la même façon que les compétences parentales. Le niveau = 1d20.

- 1. Artistique** : Couleurs, musique, outils, architecture.
- 2. Marchands** : Formules, argent, opérations, signes, jeux.
- 3. Manuel** : Outils creusants, cassants, machinerie.
- 4. Convoyeurs** : Paysages, situations.
- 5. Erudits** : Livres, formules, mots, pages, phrases.
- 6. Magicien** : Schèmes, trihns.
- 7. Combattant** : Armes, sang, armures, horreur.
- 8. Humain** : Technologie, véhicules, armes, angoisse.

Ces particularités apparentes se traduisent par des excroissances d'objets, lettres, mots, paysages. Une incarnation possède (Corps) particularités et donc compétences.

Armes (1d20)

C'est ce avec quoi l'incarnation lance ses attaques. Le facteur d'Attaque est indépendant de la nature de l'arme.

Facteur d'Attaque = Corps de l'incarnation.

1. Tentacule
2. Croc
3. Griffes
4. Dent
5. Queue
6. Souffle enflammé
7. Jet de cailloux
8. Jet d'objets
9. Jet d'organes
10. Jet d'eau
11. Son
12. Jet de sang
13. Jet de plantes
14. Tornade
15. Jet de mots
16. Jet d'acide
17. Aspiration
18. Lame
19. Pointe
20. Masse

- Une incarnation possède autant d'attaques qu'elle a d'adversaires.

Elle change de taille en 1 round.


- Il était rare (mais pas impossible) de rencontrer une incarnation en Héossie, les stelles d'Embiose étant interdites. Mais avec la prolifération des territoires nécosiens, on en trouve de plus en plus. Certaines sont même défiées par des ethnies qui n'hésitent pas à pratiquer des sacrifices pour assouvir la faim démesurée de leur divinité.

- Une incarnation qui n'a plus "à manger" perd 1 point de Corps par (Corps) semaine de jeûne. Ainsi, plus elle est importante, plus elle peut espacer ses repas.

Lorsqu'une incarnation voit son potentiel de points de Corps tomber en négatif, à la suite d'une attaque ou d'un jeûne trop prolongé, elle implose. Il n'en reste alors plus rien, mis à part une légère odeur de pourriture et un liquide noir de (Corps) incarnation dcl, qui mettra (Corps) jours à blanchir.

Ce liquide, autrement appelé élixir d'incarnation, une fois blanc, peut faire récupérer 1d4 point(s) d'Âme à (Corps incarnations) personnes, ainsi que (Corps) points d'acquis.

- Chaque point d'Âme qu'une incarnation retire à une victime, la fait muter en même temps qu'elle



grandit. On lui rajoute alors un élément, une particularité ou une arme.

LE DUEL

Il est possible de combattre un incarnation par d'autres compétences que le combat ou la magie. En la provoquant en duel, on peut lui prouver qu'elle n'est pas réelle. N'importe quelle compétence peut alors être employée : : gastronomie, comédie, arts appliqués, musique etc. La procédure reste la même que pour le combat, mise à part le fait que l'on ne prend aucun FA en compte, uniquement les marges de réussite. Toutes les 5 réussites, l'incarnation retranche 1 point d'âme à sa victime et cette dernière entamera le corps de l'incarnation de marge réussite compétence utilisée. Les compétences utilisées par une incarnation sont souvent visibles par le biais d'excroissances symbolique, ou de séquences animées projetées sur son corps.

LE PACTE

Il est possible de passer un pacte avec une incarnation à laquelle il reste au moins 2 points d'esprit et la compétence vigilance. Le personnage s'engage à fournir des âmes à l'incarnation, chaque

fois qu'elle le désire. En échange, elle pourra rendre quelques services en fonction de ses compétences. Le pacte le plus connu reste celui passé entre Shin l'épée lézard de feu, et Glarvok, le mercenaire. Ce dernier aurait tué plus d'hommes qu'il y a de jours en un hexon et serait devenu roi en décimant les légions de Tanith. Nul ne sait ce qu'il est devenu. Certains pensent qu'il est fou, d'autres qu'il est mort. Ce qui reste certain, c'est que Shin a changé de main.

Procédure :

Le personnage se donne une difficulté sous :
Esprit + relationnel + Culture nécosienne.
L'incarnation subira cette difficulté sous :
Esprit + relationnel + Vigilance

Conditions: la première réaction d'une incarnation est d'attaquer celui qui passe à sa portée. Un individu devra donc choisir de subir les assauts sans esquiver et de répondre par la tentative de pacte. Il peut recommencer la procédure tant qu'il reste en vie.

Le Shaan

QUEST-CE QUE LE SHAAN?

En héossien, cela pourrait se traduire par voyage (Sha) de l'essence (an). On entend par «essence» le fluide vital qui nous permet d'être. En maîtrisant ce fluide puis en le canalisant en des points spécifiques de notre anatomie, nous pouvons lier notre corps, notre âme et notre esprit en une seule entité mystique: l'uni-être, autrement appelé l'éveillé.

Le Shaan est un état provoqué par ce silence intérieur que la non-pensée nous offre pour que le temps et le hasard n'aient plus prise sur nous.

La non-pensée est un état de conscience qui ne peut être perçu. C'est le vide parfait.

Le Shaan est une résultante de la non-pensée, qui nous permet de vivre le quotidien en harmonie avec soi-même, donc avec l'univers.

*Il n'est mot qui le définit
Il n'est pensée qui le touche
Il n'est sentiment qui le pleure
Il n'est circonstance qui le trouble
Mais il est en chacun de nous,
car tout est Shaan.*

Sergal

Quand le non-Esprit est recherché par un esprit, on en fait un objet particulier de pensée. Il n'y a qu'affirmation du silence, cela dépense la pensée.

Huang. Po

Philosophie ou religion ?

"La philosophie est l'ensemble des études, des recherches visant à saisir les causes premières, la réalité absolue ainsi que les fondements des valeurs humaines et envisageant les problèmes à leur plus haut degré de généralité."

Petit Robert

Le Shaan ne possède aucune valeur intrinsèque liée à la compréhension du monde. Il facilite la percep-

tion d'un problème en le ressentant plutôt qu'en l'étudiant.

"La religion est la reconnaissance par l'homme d'un pouvoir ou d'un principe supérieur de qui dépend sa destinée et à qui obéissance et respect sont dûs."

Petit Robert

Le Shaan n'admet aucun principe supérieur. On a le destin que l'on se crée, sans devoir rien à personne. Le respect d'autrui et la courtoisie doivent être naturels et non le fruit de l'espérance d'une hypothétique récompense divine.

Ni philosophie, ni religion, le Shaan est une attitude

A quoi sert-il ?

Héos est un monde de souffrance et de solitude. Cette réalité se heurte fatalement à l'individu. Il en résulte stress, mal de vivre, angoisse, dépression ou agressivité. Tous ces états sont mauvais, car ils brisent l'épanouissement de l'être. Le Shaan permet, en ayant une conscience aiguë de soi et de l'univers, de prendre du recul par rapport aux choses et de toujours considérer un problème dans son ensemble. Une clarté spirituelle apaise le corps, l'âme et l'esprit, permettant d'entrevoir la Vérité. Cet éveil permet d'ignorer la peur, le mépris, la douleur, la colère, les maladies, le sommeil, la faim, la soif, de parler aux animaux, de contacter les morts et de percevoir l'avenir.

A qui s'adresse-t-il ?

Tout ce qui existe est Shaan. Nous sommes tous imprégnés de corps, d'âme et d'esprit, tout comme les animaux, les végétaux et les minéraux.

Un animal est plus "shaanique" qu'un individu qui refuse la non-pensée. Mais le fait de s'accepter en ignorant sa conscience, donne un Shaan plus développé que celui de l'animal. Car ce dernier ne pouvant penser, ne peut pas franchir l'état de non-pensée.

Certains individus sont prédisposés au Shaan, par leur nature instinctive ou sensitive.

Le Shaan au quotidien

Le Shaan étant un état qui nous permet d'aller au-delà de nous-même, toute action entreprise avec ce "non état d'esprit" sera beaucoup plus efficace. L'artiste qui peut, en se transcendant par son art, projeter son âme avec rigueur et précision, en est l'expression la plus significative. Mais n'importe quelle vocation peut être grandie par le Shaan.

Les maîtres shaaniques

On appelle shaaniste tout pratiquant du Shaan et Maître shaanique celui qui atteint l'éveil.

Ils consacrent leur vie à l'enseignement du Shaan, rares sont ceux qui y parviennent. Un Maître shaanique est toujours heureux et en harmonie avec lui-même.

Le Shaan ne conditionne pas un mode de vie. Toutefois, il est clair que la simplicité, l'humilité et le respect d'autrui restent les clés de l'éveil.

La vie d'un shaaniste se partage entre l'émerveillement de chaque chose, la contemplation de paysages divers, l'échange avec son prochain et la pratique de nombreuses marches et courses méditatives.

Il ne vit que par et pour les autres.

La durée d'apprentissage étant considérablement variable d'un individu à l'autre, un Maître peut passer d'une minute à une vie avec un élève.

*Le Maître ne cherche pas l'élève
c'est l'élève qui trouve son Maître*

Dicton shaaniste

L'enseignement

Deux méthodes sont pratiquées. La première consiste à ce que Maître et élève mettent en contact des parties identiques de leur corps. Le Maître, en état de contemplation, transmettra à son disciple, des influx shaaniques. Ces derniers agiront sur l'élève en déplaçant le fluide qui sommeille en lui. La seconde méthode consiste pour le Maître à élaborer des textes très courts, parfois vides de sens, afin de provoquer chez le lecteur une réaction spirituelle intense, pouvant atteindre le fluide vital.

*Chacun de nous peut voir;
le Maître nous apprend à regarder.*

Isaïe

Chacun suit alors la voie qu'il désire, sachant que le Shaan obéit à 10 préceptes :

Ne pas tuer

Ne pas voler

Ne pas tromper

Ne pas mentir

Ne pas céder à la colère

Ne pas prendre de substances nocives

Ne pas tenir de propos erronés

Ne pas se faire valoir en dénigrant les autres

Ne pas prendre l'argent pour une fin en soi

Ne pas se montrer avare

dans l'enseignement du Shaan.

Ne pas tuer

Le Shaan intègre les divers écosystèmes qui régissent la vie. Tuer des animaux ou cueillir des végétaux pour se nourrir est nécessaire. Chasser ou arracher des plantes par plaisir est inacceptable.

Ne pas voler :

Voler le bien d'autrui n'est pas acceptable.

Ne pas tromper :

Lorsqu'on ne fait qu'un avec l'autre, toute tentation doit disparaître.

Ne pas mentir :

Le mensonge affaiblit celui qui le profère. La vérité triomphe de toutes choses.

Ne pas céder à la colère :

La colère est un état qui ne trompe personne. Coupés du monde extérieur, nous perdons tout contrôle. Maîtriser ses excès d'humeur rend possible la communication et résoud tous les problèmes relationnels.

Ne pas prendre de substances nocives :

Corps sain, esprit sain.

Ne pas tenir de propos erronés :

Avouer ses lacunes est sage. Les combler avec du vide est stupide.

Ne pas se faire valoir en dénigrant les autres :

Mieux vaut être que paraître, savoir qu'avoir. Attirer l'attention sur soi en marchant sur les autres est un spectacle temporaire. Intéresser les gens par sa personnalité crée une relation durable.

Ne pas prendre l'argent pour une fin en soi :

L'argent n'est qu'un outil permettant d'accomplir certaines entreprises. Il ne donne réellement ni prestige ni pouvoir.

Ne pas se montrer avare dans l'enseignement du Shaan :

Tout le monde ne peut être Maître shaaniste, mais chacun doit transmettre ses connaissances à autrui.

L'épanouissement de l'être ne peut se faire qu'au prix du renoncement à ses mauvaises aspirations. A la fin de chaque aventure, le meneur de jeu attribue ou retranche des niveaux au Shaan du person-

nage, selon l'attitude de son joueur en vertu des préceptes shaaniques.

Le maximum ajouté ou retiré ne peut excéder 4 en une partie.

*Semer le Shaan par le non-esprit,
pour le récolter avec l'âme.*

N'Garlan

DEVENIR MAÎTRE SHAANIQUE

On appelle shaaniste tout pratiquant du Shaan et Maître shaanique celui qui peut l'enseigner.

N'importe quel disciple peut devenir Maître shaanique, dès l'instant où son propre Maître a su saisir le moment de son éveil.

Tous les maîtres shaaniques ont trouvé la compagne de leur vie. C'est d'ailleurs une des conditions pour être un Maître. Mais il n'est pas rare que des couples de Maîtres shaaniques se forment pour aller encore plus loin. Une telle union amène assez rapidement l'éveil.

LES MAÎTRES ITINÉRANTS

La méditation shaanique la plus efficace reste la randonnée : maîtriser chaque pas, sentir chaque pierre, chaque relief. Le Maître entre en transe, ce qui lui évite de perdre des points de Corps et lui permet de parcourir des distances phénoménales.

HISTOIRE DE SHAANISTE

Un grand Maître parcourait le monde.

Alors qu'il marchait,

un incendie lui barra le chemin.

Mais le feu et le shaaniste ne font qu'un.

Tous les animaux fuyaient, mais lui, poursuivit sa route au milieu des flammes.

Un peu plus loin, il arriva dans une vallée de roches et de cailloux. Un gigantesque séisme fendit le sol en deux aux pieds du Maître.

Mais la terre et le shaaniste ne font qu'un.

Et il passa son chemin à travers les éboulis.

Au bas de la vallée était un village de pêcheurs. Ses habitants couraient dans tous les sens à l'approche d'un terrible raz-de-marée.

Mais l'eau et le shaaniste ne font qu'un.

Et le Maître continua par delà les flots.

Arrivant dans le désert, il rencontra une caravane aux prises avec une tornade de sable. Mais l'air et le shaaniste ne font qu'un.

Et il dispersa les vents.

Au bout de sa course, il arriva enfin. C'était un pays où il ne se passait rien. Les gens ne voyaient ni n'entendaient rien. Le Maître, soudain vulnérable, prit ses jambes à son cou et retourna auprès des siens.

Car lui seul ressentait la force du rien.

LES EXCÈS DU SHAAN

Le Shaan n'est qu'équilibre. Tout débordement ne peut que lui nuire. Certains disciples confondent religion, philosophie et Shaan. Ils se livrent à des pratiques qui les privent de l'éveil. Les abnégations et autres mortifications qui en découlent doivent être combattues par le Maître shaanique, avec les moyens dont il dispose: courtoisie et respect.

LE POUVOIR DU SHAAN

Tout shaaniste peut s'il le désire, altérer le cours des choses. Plus un shaaniste est proche de l'éveil et plus il lui sera possible d'altérer la réalité.

En termes de jeu, le Shaan permet à un joueur de modifier une situation. Ces transformations ne peuvent intervenir que sous la forme d'apparition ou de disparition d'êtres ou d'objets.

Le joueur annonce son désir d'altération au meneur de jeu, qui lui indique un modificateur sur son jet de : *Ame + sensuel + Shaan* en fonction de l'importance de la distorsion du récit et de la nature de la taille de l'objet substitué ou imposé.

Par exemple :

Comme par hasard, le garde qui m'attaque a oublié ce matin de placer son épée dans son fourreau. Une telle distorsion est peu probable, ce qui donnera un modificateur laborieux au joueur. En revanche, si le joueur réussit, rien n'empêchera ce garde de se ruer sur le personnage du joueur, avec ses poings, ivre de colère d'avoir pu faire un tel oubli.

Autre exemple :

Dans un cul de sac, les joueurs sont pris au piège. Le shaaniste intervient : comme par hasard, il y a une fenêtre (laborieux) ou une porte (difficile) ou encore, pas de mur (très difficile).

En fonction de ses choix de distorsion, le shaaniste aura plus ou moins de chance de réussir son action.

Le pouvoir du Shaan ne peut s'utiliser qu'en vertu des préceptes shaaniques.

Le meneur de jeu reste libre de déterminer la nature des modificateurs en fonction de la conséquence de la réussite des actions shaaniques dans le cadre de son scénario.

Le pouvoir du Shaan, réussi ou raté, ne peut s'utiliser que (points d'âme) par jour et pas plus d'une fois par heure. Les forces de l'univers restent assez capricieuses en ce qui concerne les Anthéens.

LA RENAISSANCE

C'est l'ultime étape d'un shaaniste. Pour ce faire, seul celui qui a atteint l'éveil pourra un jour renaître. Le Maître se transforme alors peu à peu en une sorte d'entité, un Méta-Trihn qui unit le corps, l'âme et l'esprit. Il peut alors choisir l'apparence qu'il désire, être en contact permanent avec tous les Trihns présents sur Héos et parcourir des distances infinies en quelques battements de coeur. De tels êtres sont rares et discrets.

La renaissance d'après les experts, se présente toujours au moment où on s'y attend le moins. Quelque chose vous indique alors qu'il est temps. S'ensuit alors tout un rite de purifications méditatives et relationnelles. Ce sera avec sa compagne que le Maître shaanique effectuera son ultime rituel. Alors le shaaniste renaîtra...

L'univers

INTRODUCTION

La venue des Nomoïis et des Delhions a considérablement développé la conscience des Héossiens concernant leur univers. Ils sont actuellement en mesure de dresser avec précision des cartes astrales. Leur calendrier prend en compte la plupart des manifestations cosmiques qu'ils peuvent expliquer scientifiquement. Composé d'un seul soleil, le système stellaire fut baptisé "Espérance" par les humains qui l'ont découvert.

HÉOS

Héos, d'un diamètre à peu près deux fois supérieur à celui de la Terre, reste la seule planète habitable de son système solaire baptisé "Espérance" par les premiers colons humains.

La lumière d'Ön le soleil, légèrement rougeâtre, accentue considérablement la chlorophylle du règne végétal Héossien, lui donnant, par endroits, certains aspects fluorescents.

Héos possède trois lunes qui attendent patiemment la nuit pour resplendir de tous leurs feux. Win est la première à apparaître. Plus petite que les trois autres, elle possède une teinte légèrement jaunâtre. De nombreuses légendes prétendent qu'elle rêve en secret de se substituer au soleil pour changer le cours des choses.

Aken, la deuxième lune fait alors son apparition. D'un rouge flamboyant, elle suscite dès son arrivée agressivité et violence. Il n'est pas bon de croiser le chemin d'un animal à la lueur d'Aken; la bête risque fort de vous attaquer sans raison. La plupart des grands stratèges héossiens attendent la venue d'Aken pour lancer une offensive. Aken donne la victoire à ceux qui la voient en premier.

Enfin, Ling, la lune bleue, assure le bon déroulement de la nuit. Elle tempère les influences d'Aken et permet un sommeil réparateur. Ce n'est pas par hasard si on lui donne le doux nom de "porte des rêves"...

Elhi est la planète la plus proche du soleil. C'est également celle qui parcourt le plus rapidement son orbite autour d'Ön.

Löd, légèrement plus petite qu'Héos, n'est visible à l'œil nu qu'à la saison des amours. Selon les conditions météorologiques, on peut y apercevoir quelques reflets vert émeraude.

Moi, la planète noire. Il est prédit une dure vie de labeur à celui qui la voit dans sa lunette astronomique.

Réa est une géante gazeuse qui possède de nombreux anneaux entrelacés comme pour la protéger. De couleur blanche, elle est zébrée de traces nuageuses bleues, violettes et jaunes.

Enfin Wän, la plus grande planète du système mais également la plus éloignée. Ses teintes oranges, vertes et violettes ne sont perceptibles qu'à la saison des feuilles. Le reste du temps, des dominantes marrons recouvrent la majeure partie de sa surface.

Rappel : On appelle "Héossiens" les habitants du continent nord baptisé Héossie. On désigne par "primitifs" le reste des habitants de la planète Héos.

LE TEMPS

Une année, c'est-à-dire le temps que met la planète pour parcourir son cycle elliptique autour du soleil, dure sur Héos 287 502 ans 1 mois 11 jours et 1 heure. Chaque saison dure près de 70 000 ans.

1 journée = 38 heures (révolution d'Héos)

1 semaine = 4 jours (conjonction lunaire)

1 décade = 6 semaines héossiennes

1 mois = 39 semaines et 3 jours (conjonction solaire, le soleil prend alors une forte teinte rouge)

1 hexon = 6 mois héossiens (conjonction marée hivernale et "nuit rouge" dans le même mois)

1^{ère} = 1000 hexons

Afin de se représenter grossièrement le temps sur Héos, il est bon de savoir :

1 hexon = environ 4,5 ans terrestres
1 mois = environ 9 mois terrestres
1 semaine = un peu plus d'1semaine terrestre
1 journée = 1,5 jour terrestre

LES SAISONS

La saison pendant laquelle les aventuriers mèneront leur quête est le printemps mais la forte proximité des lunes et les fréquentes pluies de météorites contrarient fortement cette période idéale. De gigantesques marées créent de terribles dépressions atmosphériques engendrant chutes de températures, pluies, neiges et cyclones. Les héossiens ont bien observé ce cycle régulier de dépressions. Ils ont déterminé les principaux changements de paysage et de comportement chez les animaux pour recréer ce que nous appelons des saisons.

La saison de la chasse

Les femelles vont bientôt mettre bas. Sur Héos, il n'est pire sacrilège que de tuer une mère qui risque d'accoucher la saison suivante.

La saison des naissances

De nombreuses races choisissent cette période pour mettre au monde leur rejeton. Protégé de la chaleur et des rigueurs de l'hiver, le nouveau-né devra rapidement lutter pour ne pas succomber à ses nombreux prédateurs.

La saison des cendres

De nombreuses pluies de météorites soulèvent des nuages de cendres, recouvrant la plupart des paysages. Les feuilles couvertes de suie se mettent à tomber. L'eau n'est plus potable. Des fleuves alimentent les villes d'une eau épaisse et noire.

La saison des feuilles

Des bourgeons refont leur apparition. Le règne végétal se réveille peu à peu.

La saison des amours

Chacun recherche sa chacune. Il faudra défier le chef de la horde si l'on veut avoir une petite chance de s'accoupler.

La saison du vent

De fortes bourrasques balayent tout sur leur passage. Le beau temps s'annonce à la fin de la saison, feuilles et cendres ne sont plus qu'un souvenir.

La saisons des pluies

Comme pour nettoyer la terre de ses cendres, d'in-

cessantes pluies torrentielles balayent le paysage. Les rivières quittent leur lit.

La saison des récoltes

On récolte ce qui a échappé aux inondations.

La saison de feu

De brusques hausses de température rendent impossible toute traversée du désert. La glace des banquises se met à fondre. Le niveau de la mer augmente, recommençant le cycle des marées donnant lieu aux saisons.

la morte saison

Cette saison marque une transition entre deux années.

L'HISTOIRE D'HÉOS

- 25 000 000 hexons

Apparition des Saurals, ancêtres des Ygwans. Ils ne sont pas encore intelligents et sortent tout juste de leur milieu marin.

- 14 000 000 hexons

Apparition de l'Ygwan dit de première génération. Il est primitif et ne connaît pas l'usage du feu. Sa femelle pond des œufs.

- 7 000 000 hexons

Les Ygwans, alors appelés Sarens, sont les seuls maîtres de la planète. Ils ont développé une technologie très avancée : ils maîtrisent l'atome et les voyages interstellaires.

Il n'y a pas de gouvernement planétaire mais une multitude de fédérations indépendantes toutes plus puissantes les unes que les autres.

- 6 999 999 hexons

Un virus extra-terrestre, mortel, décime toute la population Saren du globe. Seule une petite colonie lunaire échappe à la contamination.

- 1 000 000 hexons

Apparition du Mologai, ancêtre du Gorm, futur Woon.

- 700 000 hexons

Apparition du Pixite, ancêtre de l'Atei

- 230 000 hexons

Réapparition de l'Ygwan. Il possède un nouveau mode de reproduction afin de lutter contre les prédateurs mammifères.

Apparition du Gorm.



- **140 000 hexons**
Apparition du Woon.

- **120 000 hexons**
Apparition de l'Ateï. Ère solaire. Age du feu.

- **100 000 hexons**
La désertification du continent contraint l'Ateï à fuir en trois directions. Vers le nord ils deviendront, Felings et mélodiens, vers l'Ouest, Darkens et vers l'est, Boréals.

- **89 000 hexons**
Ère brumale. Expansion Woon à travers tout le continent nord. Les Ateïs passent le détroit d'Héossie.

- **70 000 hexons**
Rencontre Ateï avec des Woons montagnards. Évolution Feling.

- **27 000 hexons**
Apparition du Darken.

- **23 000 hexons**
Ère glaciaire, âge de l'os.
Traversée par les futurs Boréals, du continent Est. Migration Feling et Woon sur la côte où le froid rend possible la traversée du désert.
Les Felings sédentaires deviendront plus tard les Mélodiens.

- **20 000 hexons**
Les futurs Boréals trouvent la mer au bout de leur course. Première épopée navale. Age de la pirogue.

- **12 000 hexons**
Peuplement Darken du continent Ouest.

- **7 000 hexons**
Les Darkens occupent tout le continent Ouest, les Boréals, une partie de l'Est et du Nord. Les autres races sont cantonnées au territoire Nord.
Apparition des premiers nécrosiens.

- **4 500 hexons**
Apparition des Mélodiens.

- 2 300 hexons

Apparition de Kelwins après rencontre des Boréals et des Felings sur le continent Nord. Fin de la colonisation de l'empire Woon et du peuplement d'Héos.

- 1 000 hexons

Nombreuses guerres frontalières Darkens.

- 560 hexons

Age du bronze.
Apparition du premier empire héossien : la Coalition Nordique.

- 550 hexons

Rixes Darkens contre les envahisseurs du Nord.

- 530 hexons

Premier grand empire Darken.

- 450 hexons

Apogée des civilisations antiques. Développement des armes en fer (épées, flèches, arcs), des machines de guerre et des galères.

- 430 hexons

Tout le monde est concerné par les luttes anti-Darkens.

- 410 hexons

Exode de pacifistes sur l'extrême continent Est appelé plus tard "Providence".

- 400 hexons

Atterrissage Nomoï sur Providence.

- 230 hexons

Transmission du savoir Nomoï.

L'Hexero

Fin des guerres de l'empire Darkens contre la Coalition Nordique. Apparition des premiers territoires nécrosiens. Les guerres territoriales locales continuent.

Hexon 1

Création d'une culture héossienne fondée sur la magie Nomoï.

Hexon 34

Sanglantes luttes territoriales de l'empire héossien, limitées à ses colonies. Affrontements fratricides de Darkens contre Nécrosiens.

Hexon 45

Exode de Darkens en Héossie.

Hexon 72

Atterrissage Delhion dans le continent montagneux au sud du globe.

Hexon 89

Apparition de nombreuses régions décrétées territoires nécrosiens.

Hexon 113

Fusion des Delhions à la collectivité héossienne.

Hexon 222

Apparition des humains par une langue de feu traversant le ciel, due au largage du second bloc moteur de leur voile.

Hexon 224

Installation de la première ville humaine à l'aide des restes de leur embarcation.

Hexon 243

Colonisation du continent d'accueil par les Humains. Naissance des civilisations transitoires.

Hexon 248

Guerres fratricides limitrophes au continent humain.

Hexon 260

Accueil de quelques Humains au sein de la culture héossienne.

Hexon 265

Trêve entre le Nouvel Ordre et les grandes familles en réaction à l'étendue de la coopération Héossienne

Hexon 266

Les infiltrations humaines en Héossie, par l'intermédiaire de l'Ombre, sont de plus en plus fréquentes.

Hexon 268

Alliance humaine avec le premier royaume nécrosien.

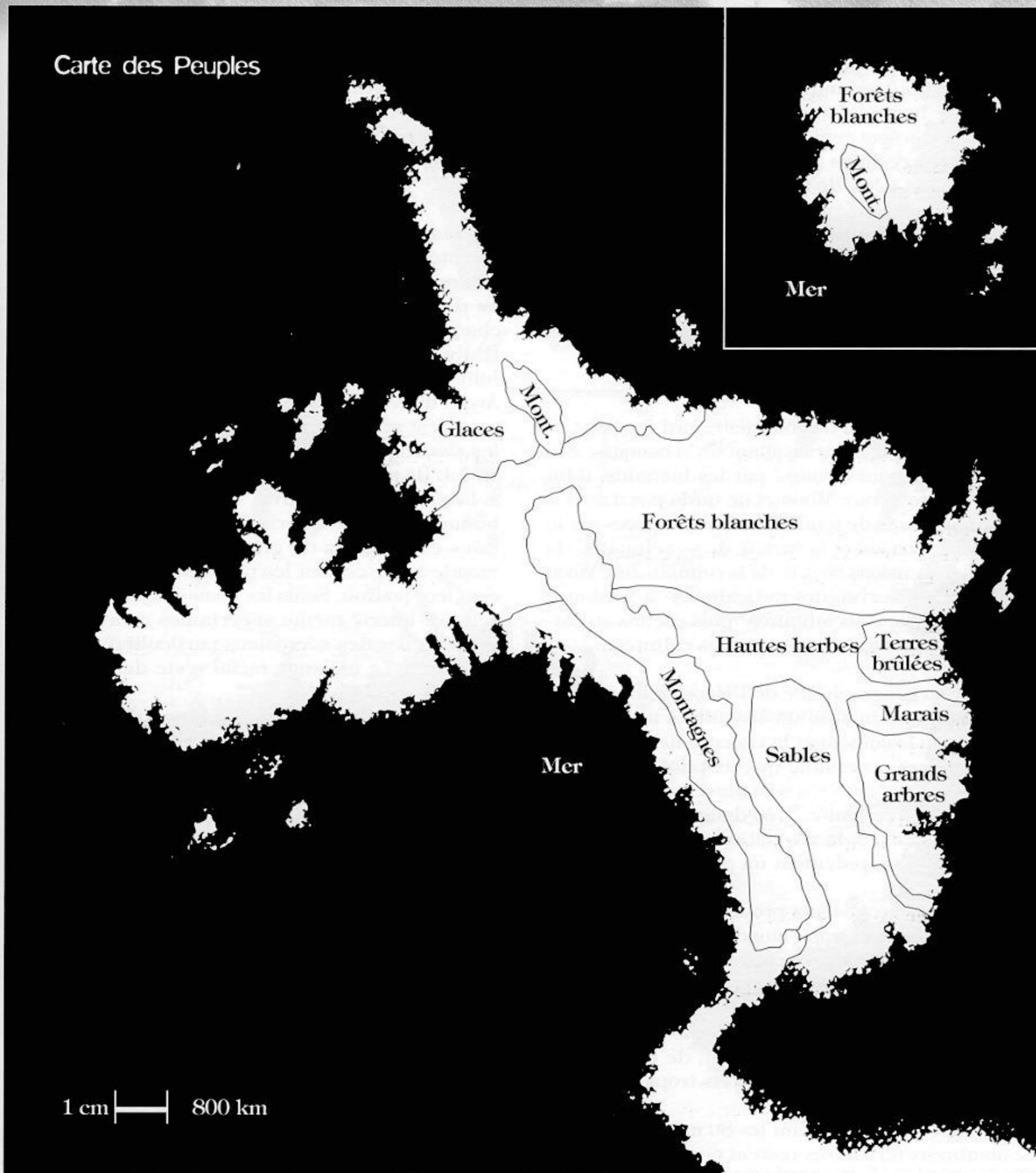
Hexon 270

Attaque de front de l'Héossie. Les terres primitives s'en mêlent, l'Akeneï est submergé. Début de la terrible guerre d'Héossie.

Hexon 275

La corporation centrale est destituée, le grand Hémicycle détruit. Nouvelles querelles entre le Nouvel Ordre et les grandes familles.

Carte des Peuples



Année 0 :

Le Nouvel Ordre se déclare maître d'Héossie et impose une théocratie. Création de réserves raciales, délocalisations des villes. Institutions de consuls régionaux et de gouverneurs de cités, humains ou nécrosiens. Génocides entraînés par la construc-

tion de voies magnétiques traversant l'Héossie de part en part. Collaboration de certains héossiens, résistance d'autres.

Instauration d'un nouveau calendrier. Une semaine fait sept jours, un mois 30 jours et une année 12 mois.

An 200

l'Héossie est parsemée d'une multitude de réserves où les races ne peuvent se mélanger. Dans les capitales, des ghettos sont constitués. L'Héossie est devenue le terrain des pillards et de la pauvreté. Les héossiens sont repliés sur eux-mêmes. Au sein des réserves, certains héossiens sentent monter en eux un violent désir de renouer avec leurs racines, de se fondre avec d'autres races à la recherche de leur passé. Se forment alors des *Shaani*, petits groupes cosmopolites qui échangent leur culture et sillonnent le monde pour contribuer au rétablissement de l'Héossie.

L'HÉOSSIE

L'Héossie est le nom du continent Nord du globe. Il regorge de paysages variés allant de la banquise à la jungle. Maintenant colonisé par les humains, il fut le Berceau de la race Woon et ne tarda pas à attirer les représentants de toutes les autres espèces par la richesse de son sol et la variété de son climat. Cela créa des dissensions au sein de la communauté Woon entre les "conservateurs radicalistes" à tendance xénophobe et les "socialitaires" plus enclins au partage des terres et au métissage des cultures.

La situation géographique de l'Héossie lui confère un avantage indéniable sur les autres terres de la planète. Son isolement et la violence de ses marées ne la rendent accessible qu'aux pilotes chevronnés. Des régions entières sont ainsi recouvertes par les eaux à marée haute. Très dangereuse dans les mers Héossiennes, la navigation permet toutefois de relier assez rapidement un point à un autre du continent.

De fabuleux navires aux proportions démesurées que l'on nomme "bateaux-monde" furent jadis affrétés pour coloniser d'autres rivages. Ils servent désormais au transport de matière première et à la guerre.

On trouve en Héossie à peu près tous les types de paysage que la planète peut offrir, de la banquise au désert, en passant par les forêts tropicales, tempérées et la taïga.

D'une superficie avoisinant les 80 millions de km², de nombreux territoires restent encore inexplorés.

Divisée en régions principalement délimitées par leur climat et la flore qui s'y développe, l'Héossie était administrée par une vingtaine de capitales. Le commerce était florissant au sein du pays et avec les empires voisins. Cela faisait de l'Héossie la puissance économique la plus importante de la planète.

Les héossiens se caractérisaient par une ouverture d'esprit hors du commun. Les 9 races et les milliers d'ethnies qui composaient ce peuple rendaient la culture héossienne riche et diversifiée. Mais un certain orgueil lié à cette richesse rendait bon nombre d'héossiens quelque peu hautains vis-à-vis des autres civilisations qu'ils considéraient comme "primitives".

Les magiciens étaient parfaitement intégrés à cette société. La religion revêtait les aspects les plus divers. Et si l'on retrouvait des racines communes au différents courant et aspirations religieuses, chaque ethnie possédait ses propres dieux.

Il n'y avait ni roi ni président de l'Héossie mais huit castes qui géraient les intérêts du pays.

Avec l'arrivée des humains, tout a changé. Chaque race s'est retrouvée isolée, parquée. Les magiciens, les shaanistes et les résistants sont devenus hors-la-loi. Ils sont exécutés à vue s'ils ne se plient pas à la volonté du Nouvel Ordre. La technologie humaine est visible principalement dans les capitales et les cités de grande envergure. Dans le monde rural, ce sont les potentats locaux qui exercent leur pouvoir. Seuls les nomades jouissent d'une relative liberté même si certaines caravanes sont dirigées par des nécrosiens particulièrement sanguinaires. Le mélange racial reste de toute façon proscrit.

En revanche, les peuples sédentaires subissent pleinement la théocratie humaine.

LA SOCIÉTÉ HÉOSSIENNE

L'ORIGINE

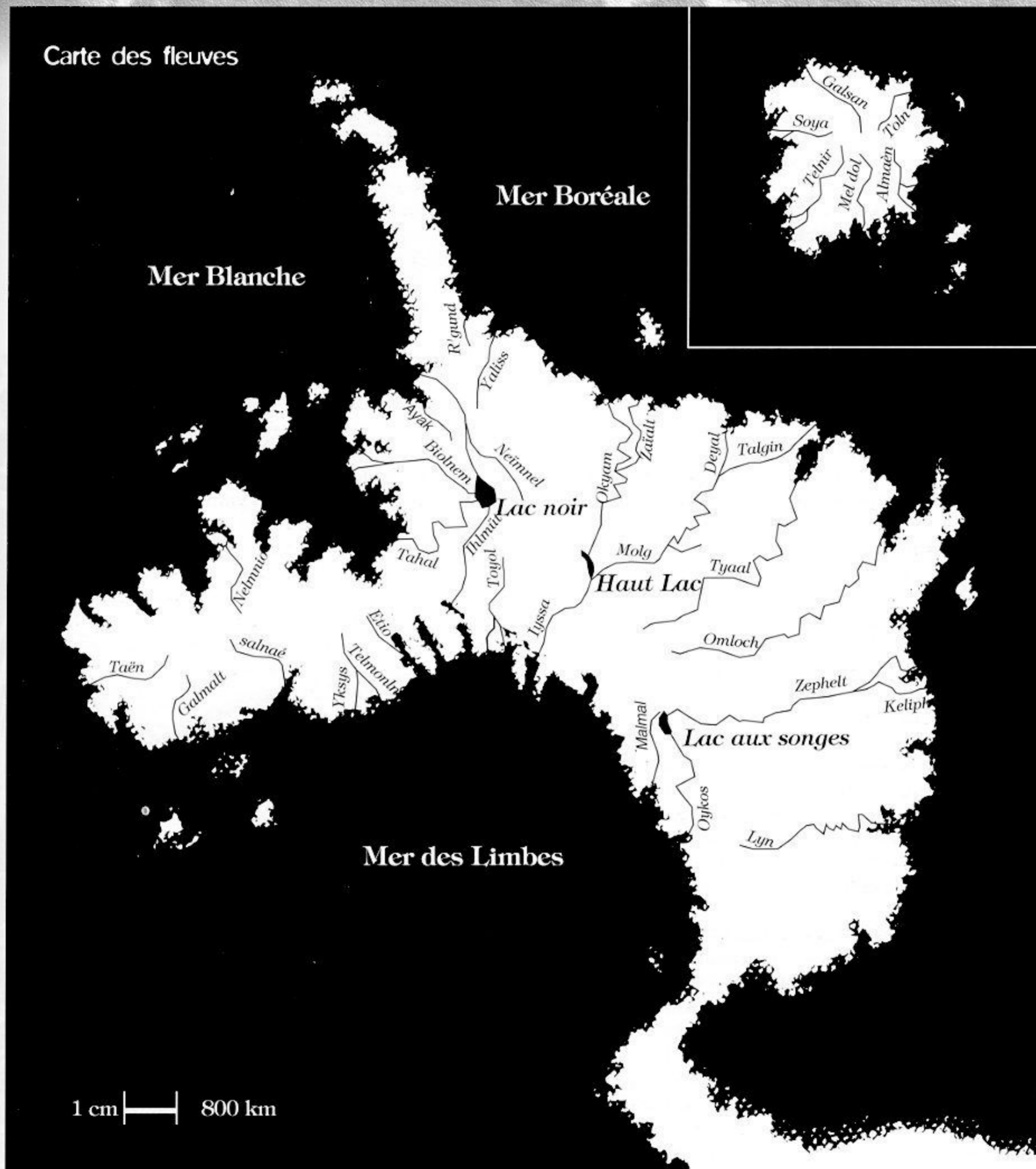
Il y a bien longtemps, ce qui est maintenant l'Héossie était en proie à de multiples conflits. Il y avait, certes, une coalition nordique regroupant Woons, Felings, Mélodiens et Boréals mais en guerre perpétuelle avec ses voisins, ainsi qu'avec les Darkens des territoires ouest.

Nous sommes à l'âge de bronze. La venue au monde d'un certain Altar le bossu va faire basculer le cours de l'Histoire. Diplomate et stratège, Darken hors du commun, il devient rapidement le chef de sa tribu. Menant alliances et conquêtes effrénées, il bâtit en un temps record un empire qui ne cesse de croître.

Attentive à cette incroyable ascension, la Coalition Nordique réagit promptement. Elle accroît ses forces armées en levant toutes les légions indépendantes du territoire héossien contre l'empire d'Altar.

Plus d'une dizaine d'hexons de guerres sanglantes vont décimer quantité d'anthéens.

Carte des fleuves



Au terme d'un consensus territorial mettant fin aux diverses querelles, une société héossienne voit le jour grâce au savoir Nomoï. La création de portes magiques permettant le passage instantané d'un point du globe à un autre révolutionne tous les systèmes d'expansion alors existants. Il faut attendre une cinquantaine d'hexons pour que toutes les

régions de l'Héossie se trouvent liées les unes aux autres par ce principe. On passe dès lors d'un désert à une forêt puis à une banquise en un rien de temps. Accompagnant le développement de la société héossienne, on constate un exode important de Darkens qui veulent se joindre à cette société nouvelle, laissant derrière eux un empire déchu.

Les Delhions, peu de temps après leur arrivée, s'intègrent comme ils le peuvent à ce qui est désormais le pays d'Héossie.

Quelques humains ont fuit la dictature théocratique du Nouvel Ordre pour s'intégrer à la société héossienne en rejetant toute technologie humaine.

LA POPULATION

La planète Héos comporte plus de 2 milliards d'individus Anthéens qui se répartissent de la sorte :

Héossiens :

30% (600 000 000 d'individus)

Primitifs :

49,9% (1 milliard d'individus)

Nécrosiens :

20% (400 000 000 d'individus)

Humains :

0,1% (2 000 000 d'individus)

Les races se répartissent de la façon suivante :

Répartition planétaire :

RACE	%	POPULATION
Ygwans	18	360 000 000
Woons	14	280 000 000
Kelwins	6	120 000 000
Felings	16	320 000 000
Nomoï	4	80 000 000
Mélodiens	9	180 000 000
Delhions	2	40 000 000
Darkens	17	340 000 000
Boréals	12	240 000 000
Humains	0,2	4 000 000

Répartition en Héossie

RACE	%	POPULATION
Ygwans	9	54 000 000
Woons	28	168 000 000
Kelwins	10	60 000 000
Felings	16	96 000 000
Nomoï	4	24 000 000
Mélodiens	12	72 000 000
Delhions	1	6 000 000
Darkens	7	42 000 000
Boréals	13	78 000 000
Humains	0,005	30 000

LA CULTURE HÉOSSIENNE

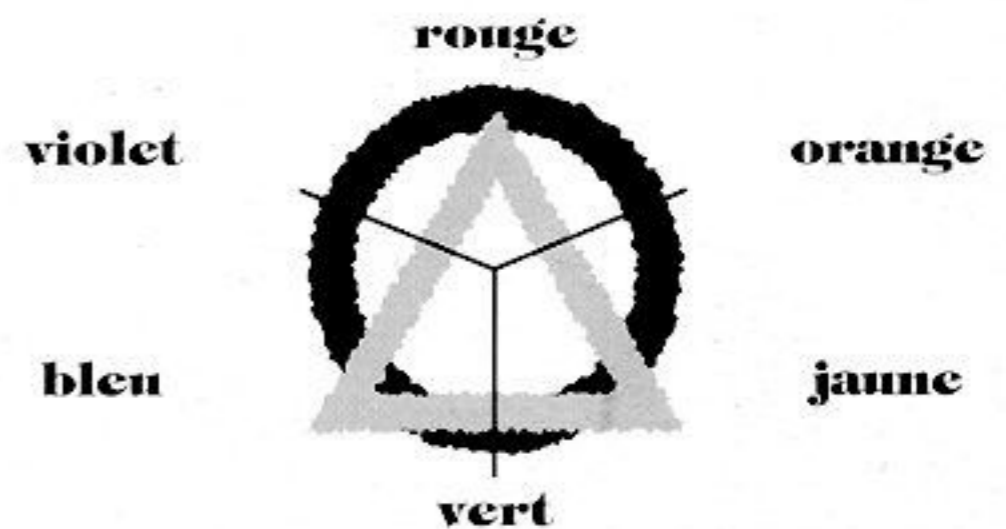
Elle a pris le meilleur de chaque race : navires Boréals, armes Darkens, machines Kelwins, magie Nomoï, arts Mélodiens, Shaan Feling. C'est pour cette raison qu'elle a pu considérablement se développer au sein de chaque région et devenir ce qu'elle est aujourd'hui.

LE TEMPS

Les Héossiens ne perçoivent pas le temps de la même manière que nous, les journées étant beaucoup plus longues (38 h terrestres). Ils ont constaté que la trihnite, une fois enchantée, avant d'être scindée en deux, change de couleur en fonction du temps, non pas du climat mais réellement du temps qui s'écoule. D'ordinaire gris translucide, elle passe par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel en une journée (38 h). La première couleur étant rouge. On parlera de couleurs-jour ou couleurs nuit. Les Héossiens ont attribué un nom à une centaine de couleurs perceptibles (vert feuille de krêne, vert marécage, vert gazon, vert plante d'orx, etc.) qui découpent la journée. Chacune de ces couleurs représente environ vingt de nos minutes.

Les Héossiens ont un rapport au temps deux fois plus lent que nous. Cela ne les empêche en aucun cas d'être prompts et rapides quand il le faut, mais leur confère une quiétude naturelle que seuls possèdent les peuples du désert de notre Terre.

Les montres et les horloges sont à la fois instructives et décoratives. Certains artisans se spécialisent dans la fabrication de véritables bijoux donnant l'heure.



LE CALENDRIER

Les Héossiens ont établi leur calendrier à partir de leurs connaissances poussées en astronomie.

Une journée correspond au temps que met Héos pour parcourir son éclipse autour du soleil.

Une semaine marque chaque conjonction lunaire.

Une décade fait 10 semaines héossiennes.

Un mois correspond à chaque conjonction solaire.

Il prend alors une teinte rouge sang.

Un hexon est déterminé lorsque la conjonction lunaire et la plus haute marée hivernale coïncident.

Une ère fait mille hexons.

Les Héossiens aiment beaucoup les fêtes qui occupent la majeure partie de leur temps libre, et leur permettent de donner libre cours à leur imagination et leur créativité.

Chaque Héossien fête l'anniversaire du jour de sa naissance. Chaque race possède également son jour



de festivités, alors que chaque caste dispose d'une semaine. Le début de chaque année, nommé *héosiade*, reste la manifestation la plus importante. Durant 4 semaines, l'Héossie est sens dessus-dessous. Chaque fin d'hiver est également fêtée. Ajoutons à cela des fêtes régionales et religieuses et l'on obtient un aperçu général de la jovialité de l'héossien moyen.

LA PERCEPTION DU TEMPS

L'humain a imposé sa propre mesure du temps : semaines, jours, heures, minutes, secondes. Un jour fait 38 heures. Un mois se compose de trente jours et une année de 12 mois. L'aberration de ce système sur Héos est une façon de plus d'imposer la loi humaine mais conforte les héossiens dans leur propre perception du temps. Il y a donc deux calendriers. L'humain, auquel tout le monde doit se soumettre. Il commence avec l'annexion de l'Héossie en l'an 0. Nous sommes actuellement en l'an 200. Et le calendrier héossien, plus subtil, basé sur les variations de couleur d'un cristal de trihnite et sur les conjonctions solaires et lunaires.

LES CASTES

Malgré leur parcage, les héossiens ont conservé leur système de castes qui régissait leur système politique d'antan. Ces castes ne possèdent plus beaucoup de pouvoir et sont principalement réduites à l'état d'écoles, même si dans certaines régions, notamment en Akeneï et au Kenock, elles s'imposent comme un véritable contre-pouvoir. L'appartenance à une caste ne signifie plus grand chose, si ce n'est un attachement à certaines valeurs enseignées par ces castes. Les humains n'ont rien contre ce système tant que les castes se tiennent tranquilles et ne fomentent pas de rébellion. Elles éduquent la population héossienne et lui apportent tout le savoir dont elles disposent. Il est dit qu'en Terre pure, les castes ont conservé tout leur pouvoir de décision et que certains enseignants des parcs sont chargés par ces castes libres de préparer la révolution.

Les castes des parcs ne subsistent que grâce aux subventions des cultes et aux versements de leurs élèves. Ceux-ci varient en fonction du niveau social. Certaines castes, les plus chères, sont plus renommées que d'autres et il n'est pas rare que certains élèves changent de parcs pour rejoindre une caste de plus grande envergure. Chaque caste s'occupe d'un domaine d'enseignement particulier et le dispense à ses élèves. Le terme « caste corporatiste » s'emploie fréquemment pour désigner les castes qui sont gérées de plus en plus comme des corporations (à l'exception de la caste des shaanistes).

LES MANUELS

Cette caste rassemble tous ceux qui travaillent la terre, le métal, la pierre, le bois, le diamant, ainsi que les éleveurs, les cuisiniers et les machinistes.

LES ARTISTES

Rassemble tous ceux dont le but est de divertir la population. Que ce soit par la musique, la danse, la comédie, la peinture, la jonglerie ou les acrobaties. Le Nouvel Ordre n'aime pas les artistes, toute manifestation publique est immédiatement réprimée à Kâm, le quartier des portes. Ailleurs, les artistes peuvent donner libre cours à leurs créations si elle ne sont pas subversives.

LES ÉRUDITS

C'est l'élite de la population héossienne. Tous les scientifiques, les philosophes, les littéraires, les ingénieurs et les juristes y sont représentés. Le Nouvel Ordre se méfie des érudits qui ont été les premiers à intégrer la culture technologique humaine.

LES MARCHANDS

Regroupe tous ceux dont le profit est le seul but, tels que gestionnaires, marchands, tenanciers et négociants. Les marchands jouissent d'un certain prestige. Ce sont les rares à pouvoir profiter de la situation. Les marchands peuvent passer pour les derniers des collabos ou pour des résistants exemplaires, selon les clients avec lesquels ils négocient.

LES MAGIENS

Tous ceux qui pratiquent la magie sont sous la tutelle de cette caste. Les magiciens sont souvent en contact avec les autres castes qu'ils aident par leur savoir et leur pratique. Les magiciens ne servant pas le Nouvel Ordre ont été mis hors-la-loi. Tout magicien qui ne sert pas les humains, surpris en train d'utiliser la magie est passible de mort. Les réseaux de la résistance bénéficient ainsi du concours des plus puissants magiciens.

LES COMBATTANTS

Rassemble tous ceux qui ne vivent que par la guerre et le respect de l'ordre. Soldats, miliciens, gladiateurs, hommes de main en sont les dignes représentants. Les humains les utilisent à tour de bras pour régler des conflits entre pares ou pour distraire les prêtres et les hommes-dieux dans les arènes.

LES CONVOYEURS

Regroupe tous ceux chargés de transporter quelque chose ou quelqu'un d'un point à un autre. Les sportifs qui vont de ville en ville sont également repré-

sentés par cette caste. Les convoyeurs ont pu conserver une relative neutralité. Ils amènent ce qu'on leur demande, où on le leur demande. L'effervescence des trafics parallèles dus à la prohibition de toute source de plaisir par le Nouvel Ordre, fait des convoyeurs l'une des castes les plus riches d'Héossie.

LES SHAANISTES

Ce sont les porteurs de lumière. Apportant le Shaan à qui l'accepte, ils ont pour charge d'apaiser les âmes, d'harmoniser les gens et de réguler le fanatisme religieux. Le Nouvel Ordre persécute systématiquement les Shaanistes. Les génocides qui se sont produits ont rendu la pratique du Shaan dangereuse, même si aucun de ses adeptes n'a changé de voie.

Les croyants ne constituent pas une caste, même si chaque culte développent la foi de ses initiés.

HÉOSSIA LA CAPITALE

Point central de l'Héossie, elle est totalement contrôlée par les humains. Héossia est constituée d'une quinzaine de quartiers, distants de plusieurs milliers de kilomètres. Chaque quartier possède un système de portes magiques aller-retour vers le quartier des portes. Tous ces quartiers sont ainsi reliés malgré les distances colossales qui les séparent. Nous avons donc un quartier des glaces, un quartier des grands arbres, un quartier des montagnes, un quartier du désert etc.

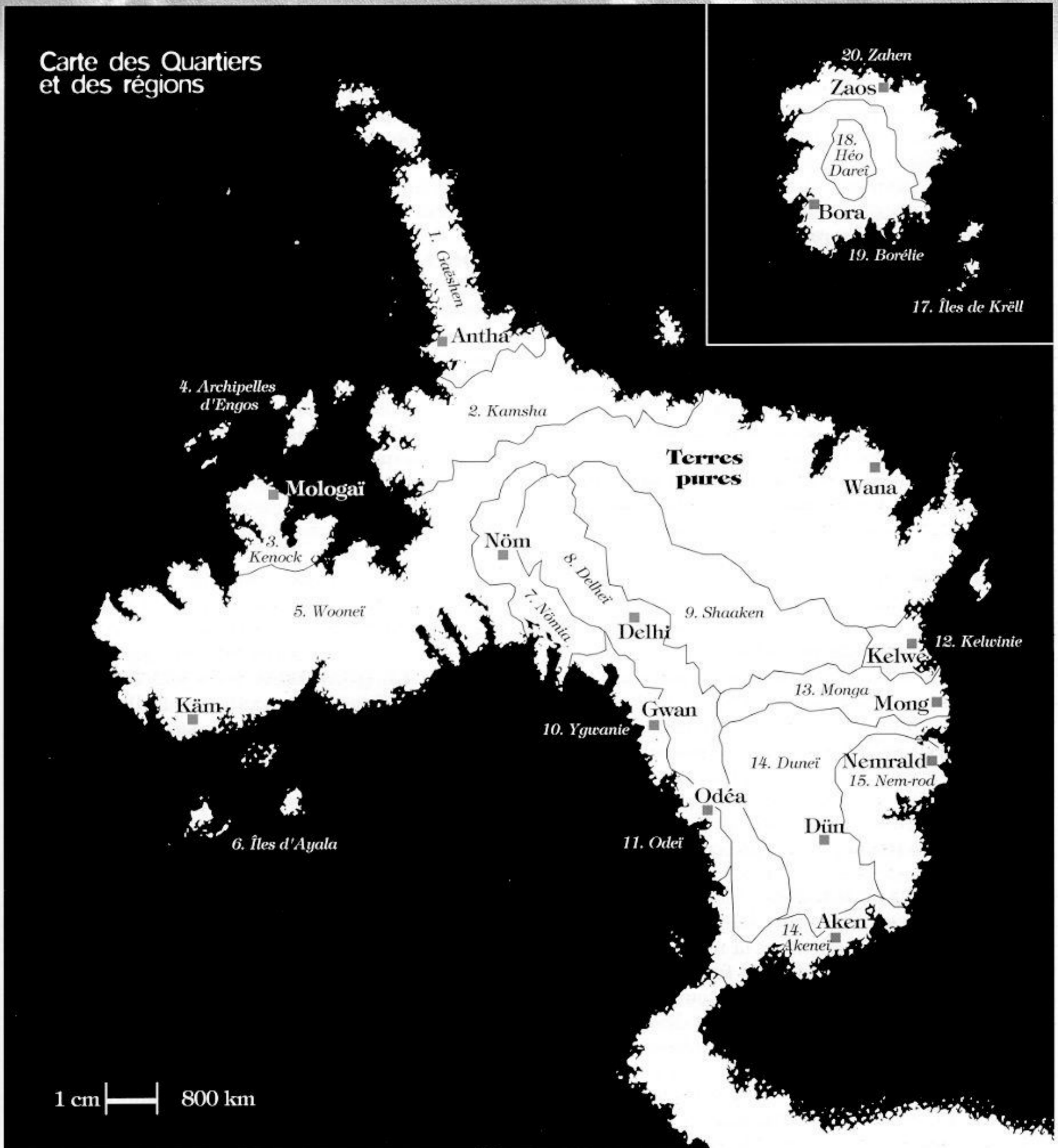
Chaque quartier est formé de ghettos raciaux plus ou moins importants selon les régions dans lesquelles il se trouve.

Les humains ont instauré une taxe de passage des portes magiques. Cette taxe additionnée à l'impôt sur la vie que doivent verser tous les Héossiens constitue une véritable manne pour les puissants. Cet argent permet notamment d'acheter des mercenaires pour gonfler les milices de régions à risque. Car le vrai pouvoir que les humains ont su instauré en Héossie, c'est celui de la corruption.

KÂM, LE QUARTIER DES PORTES

Situé dans la région du Wooneï, Kâm est totalement sous l'emprise de la civilisation humaine : de gigantesques tours de verre et de béton ont supplanté les splendides édifices d'architecture classique. Un important réseau de transport électrique a été installé et ne cesse de se propager comme un virus moderne. Le Nouvel Ordre y a édifié son temple, semblable à celui qui trône en Harmonie, la ville-mère des humains, mais en deux fois plus imposant; démesure du pouvoir et main-d'oeuvre facile obligent.

Carte des Quartiers et des régions




Tout transite par Käm. Les humains prélèvent une importante taxe sur tout ce qui entre et sort de ce quartier.

Autour du grand coliséum, point de regroupement de toutes les portes, s'étend le plus important marché d'Héossie.

Pour l'occasion, toutes les races ont le droit de s'y mélanger pour vendre et acheter.

ANTHA, LE QUARTIER DES GLACES

Antha se trouve en Gaeshen, à la pointe de la blanche péninsule. Ses constructions, jadis de neige et de glace, ont rapidement fait place à l'industrialisation humaine. Désormais, silos et tours d'acier côtoient palais blancs et vastes igloos. Ce quartier, via les portes de transfert, assure tout le froid nécessaire à la conservation des aliments, des autres quartiers. C'est dire



l'importance des stocks qui s'y trouvent. Antha est ainsi la proie fréquente d'attentats visant à affamer les populations. La chasse des gigantesques mammifères marins vivant en eau froide, alimente un commerce florissant avec le reste de la capitale. Ces dragons blancs offrent d'excellentes graisses pour huiler les machines, alimenter les lampes et pour se protéger du froid. De plus la viande de dragon blanc fait partie des mets les plus recherchés du continent. Une quantité phénoménale de poissons et d'algues de mer est pêchée puis acheminée à Käm.

AKEN, LE QUARTIER DU SANG

Se dressant au cœur de l'Akeneï, ce quartier est, avec celui de Mologai, l'un des plus dangereux. Les consuls s'y succèdent, mais l'ordre n'y est jamais rétabli. Il faut dire que les peuples akenis ont toujours été en guerre. Au début, contre les terres primitives, maintenant contre l'envahisseur humain. Les ghettos d'Aken s'allient fréquemment pour effectuer des coups d'État, des sabotages et tout ce qui peut déstabiliser le pouvoir en place. Très jeunes, les Akenis sont initiés à la pose de bombe et au maniement des armes humaines.

DÜN, LE QUARTIER DE VERRE

En plein milieu du désert dünéen, Dün s'est spécialisé dans la production du verre et de ses dérivés. Regorgeant de souffleurs hors de paire, ce quartier est souvent géré par des consuls plutôt conciliants, chaleur oblige. La plupart des populations dünéennes sont nomades. Les rares sédentaires, citadins de Dün se livrent à l'élevage et à l'agriculture le long du grand fleuve.

ODÉA, LE QUARTIER DES ARTS

Comme les arts sont prohibés par le Nouvel Ordre, Odéa s'anime essentiellement la nuit. Des artistes dissidents humains se joignent fréquemment aux chanteurs, peintres, musiciens et sculpteurs héossiens. Durant la journée, les rues sont désertes, tout le monde dort, seuls les marchands et les convoyeurs hantent ses rues.

KELWÉ, LE QUARTIER DE FEU

Principale source de chaleur du continent, toutes les forges d'Héossie puisent leur acier au cœur de cette région. Situé dans les terres brûlées de la Kelwalie, ce quartier est principalement composé de ghettos Kelwins. L'eau chaude qui circule sur tout le continent, provient des profonds lacs qui gisent sous la surface.

BORA, LE QUARTIER-PORT

Gigantesque cité lacustre, Bora étonne par le nombre

de ses canaux et par la faible hauteur de ses habitations. Tous les navires de commerce font escale ici pour charger et décharger des marchandises ou offrir un repos bien mérité aux marins. Dans ce quartier, on circule essentiellement sur de petites barques très colorées. Mais Bora est vouée à une fin proche. Ses fondations ne résistent pas suffisamment à la violence des marées.

NÖM, LE QUARTIER DES MAGES

Toujours placé dans la ligne de mire du Nouvel Ordre, ce quartier rassemble les magiciens les plus prestigieux. Bénéficiant également d'une protection spéciale, Nöm a toujours su détourner les volontés belliqueuses du Nouvel Ordre. Les consuls mis en place finissent toujours par obéir à la caste des magiciens. Les écoles de magie les plus renommées sont nömienne. L'enseignement dispensé y est gratuit. En revanche, le don de soi doit être total. On ne devient un bon magicien qu'à cette condition. Nöm n'est pas sectorisé en ghettos raciaux mais selon les différences de pratiques magiques. Tel quartier sera plutôt combattant, tel autre dominé par les enchanteurs de trihnite, tel autre encore par les envoûteurs...

DELHI, LE QUARTIER DES VENTS

Quartier delhion par excellence, Delhi est perpétuellement balayé par de titanesques rafales de vent. Voler dans ces conditions tient du suicide et bon nombre de delhions perdent la vie en se rendant simplement chez de proches voisins. Tout en hauteur, Delhi nargue les tours humaines dont les plus élevées n'arrivent pas à la moitié de ses plus petites constructions. Les humains ont su exploiter cette fantastique source énergétique en bâtissant de véritables champs d'éoliennes. Ils se sont assurés ainsi une production d'électricité bien supérieure à leurs besoins.

GWAN, LE QUARTIER DU TEMPS

Quartier de mystères et de légendes, Gwan est la plus ancienne ville de l'Héossie. Edifiée par les Sarens, Ygwans de première génération, Gwan fut rapidement rattachée à la capitale héossienne. D'architecture typiquement ygwan, ce quartier est régulièrement recouvert par les flots, en fonction des marées. Les Ygwans amphibiens ne font pas attention à ces variations du niveau de la mer. Les autres races sont cantonnées dans des secteurs préservés des inondations. La partie littorale de Gwan a toujours conservé sa totale autonomie. Même du temps de l'Héossie, cette zone n'était jamais concernée par les scrutins législatifs et les seules relations qu'elle entretenait avec le reste de l'Héossie était

du type commercial. La reine-mère des Ygwan y exerce donc toujours son pouvoir, sans aucune interférence de la part du Nouvel Ordre. On prétend que Gwan bénéficie de la protection d'Ön, la lune la plus proche d'Héos. A chaque tentative d'ingérence humaine dans les affaires de Gwan, d'étranges forces se manifestent.

MOLOGAI, LE QUARTIER SOMBRE

Chaque ville possède ses zones mal famées. Mologai est un quartier de ce type. Gigantesque regroupement de parias, laissés-pour-compte, mercenaires, trafiquants, prêtres dissidents... Mologai étonne par la variété de sa population. On est bien loin, ici, de l'inflexibilité et du totalitarisme de Käm, Fief de la régence vindicative des grandes familles humaines d'Harmonie. Ce quartier sème toujours la pagaille dans l'administration humaine corrompue. Mais vivre dans cet enfer n'est pas chose facile. Les amis n'existent pas, il n'y a que des clients et des fournisseurs. Tout ce qui entre et sort de Mologai est toujours sévèrement contrôlé par une escouade spéciale de douaniers suffisamment payés pour être presque incorruptibles.

ZAÖS, LE QUARTIER-LIVRE

Jadis bastion des penseurs et philosophes de tout poil, Zaös fut édifié selon un plan architectural bien particulier. A l'inverse des gigantesques villes aux tours vertigineuses et aux multiples niveaux, Zaös n'est constitué que de maisons. Pour cette raison, Zaös est le quartier le plus étendu de la capitale. Quartier que l'on ne peut traverser à pied en moins d'un mois. Cet isolement des habitants favorisant la réflexion et l'élévation spirituelle, Zaös a toujours été géré par des consuls intelligents qui ont renoncé aux systèmes des ghettos. Chaque maison constitue une sorte de forteresse de la pensée. Les habitants de Zaös sont peu concernés par ce qui se passe en dehors de leur quartier. L'élévation de la pensée anthémienne est la seule chose qui compte. De petits comités se forment fréquemment afin de discuter, de parler philosophie et choses de la vie. La population zaossienne est très âgée.

MONG, LE QUARTIER-MINE

Situé au coeur des terres brûlées, Mong est entièrement constitué de mines et de souterrains. C'est ici que la majeure partie de la trihnite est extraite ainsi que les divers métaux utilisés en Héossie. Mông est fréquemment un enjeu politique majeur des factions au pouvoir. Les habitants de Mông sont presque tous mineurs. Habitué à travailler sous terre, beaucoup ne supportent plus la lumière du soleil.

KÄM, LE QUARTIER DES PORTES

Très dictatoriale, la politique de Käm est inflexible. Le Nouvel Ordre rappelle à chaque instant son existence. De hautes enceintes de béton ceinturent le quartier, des sirènes hurlantes, des écrans géants projettent des images d'initiation et de soumission. Les Hommes-Dieux et les Auguriers font de fréquentes apparitions grandiloquentes en public. L'emblème du Nouvel Ordre est placé sur tous les murs, véhicules et bâtiments. Un couvre feu de 20 h à 8 h oblige la population à rester cloîtrée la plupart du temps (les journées font 38 h). De nombreuses patrouilles humaines, morphes et nécrosiennes accostent systématiquement les passants pour contrôler leurs papiers. La circulation d'un ghetto à l'autre est toujours périlleuse. Le marché noir s'est considérablement développé.

Aux pieds des murs de Käm se trouvent les populations rejetées, les parias, la fange comme les appellent les citoyens. Ils vivent de mendicité, de l'esclavage et du mercenariat.

1 La place des portes

Toutes les portes magiques qui permettent d'aller dans les autres quartiers et d'en revenir sont placées le long de la paroi intérieure circulaire du grand colisée. Ici transite tout ce qui entre et sort d'Héossia. Le Nouvel Ordre, grâce à un grand nombre de ses légions, contrôle entièrement la zone. Le grand colisée s'étire sur plus de 15 étages. Tous les services administratifs de taxe et de douane occupent les niveaux supérieurs.

Autour du Colisée s'étend à perte de vue la grande place triangulaire des échanges. Tout ce que l'on peut trouver en Héossie y est acheté ou vendu.

Autour de la place triangulaire se trouvent les entrepôts et les réserves d'eau de Käm.

2 Le temple du Nouvel Ordre

A l'instar de celui d'Harmonie, ce temple défie la population héossienne du haut de ses 500 mètres. Toute la nomenclature du Nouvel Ordre, les services des rites initiatiques, les prêtres et les proches fidèles logent dans les parties médianes. Les Hommes-dieux, les auguriers et leur protection rapprochée ont investi le haut de la tour.

3 L'aérodrome

Comme beaucoup d'autres quartiers, Käm possède son aérodrome. Construit il y a bien longtemps par les Héossiens, pour recevoir leurs engins à propulsion magique, ce lieu est devenu la propriété des garnisons aéroportées humaines. Machines à réaction pour les interventions rapides et cargos à propulsion giratoire occupent en permanence les pistes.

**KÂM,
LE QUARTIER
DES PORTES**

**Ghetto
Mélodie**

**Ghetto
Noël**

**Ghetto
Vomoi**

7

2

6

**Ghetto
Feling
Delhion**

**Ghetto
Darken**

3



FORÊT DE GAYOK

**Ghetto
Boréal**

**Ghetto
Kelwin**

**Ghetto
Ygwan**

BOIS
D'ILGUN

CHAMPS
D'OMHGOLL

FORÊT ROUGE

4 La technopole

Les Héossiens la surnomment, en plaisantant, le ghetto humain. A l'abri de ses constructions de métal, de verre et de béton, certains colons ont perdu tout contact avec l'extérieur. Préférant ce paradis artificiel aux terribles dangers hérétiques du dehors. Un réseau complexe de transporteurs électriques assure le déplacement de la population dans la technopole. Quelques lignes desservent le quartier des portes, les musées héossiens, les parcs, le port et l'aérodrome.

L'ombre du Nouvel Ordre y plane en permanence. A coup de vidéoprogrammes, la théocratie s'impose aux Héossiens, mais également aux Humains. Une tour étoile semblable à celle d'Harmonie, la ville mère, a été érigée pour que le pouvoir divin puisse s'exercer. Beaucoup de familles Harmoniennes ont été séduites par la possibilité de venir s'installer au sein de la prestigieuse civilisation Héossienne ou du moins ce qu'il en reste. Les efforts ont été considérables pour qu'une émigration humaine massive ait lieu. La promesse d'un statut de haut-rang ainsi qu'une vie de plaisirs en ont convaincu plus d'un, même si dès leur arrivée, bon nombre déchantent rapidement. Il faut dire que pour les humains, quitter Harmonie c'est couper tous liens avec ses proches et gommer le peu de souvenirs rattachés à la Terre.

Il fait bon vivre en Technopole ! c'est ce que diffuse en permanence les gigantesques écrans de fibre végétale. L'incitation à la consommation et le devoir d'être heureux sous l'égérie du Nouvel Ordre sont les principaux thèmes abordés par les diverses campagnes de conditionnement. Si les Humains sont totalement blasés par ce genre de réclame, les Héossiens quant à eux passent des journées entières à contempler les «Fenêtres sur ailleurs».

La nuit, Technopole s'illumine de mille feux. Telle enseigne de salon de plaisirs proscrits, telle autre de jeux temporels... La vie nocturne est trépidante. La multitude de groupement artistiques dissidents donnant libre court à toute leur créativité et à tout leur talent malmène quelque peu le semblant de calme imposé par les services d'ordre. Drogues et échangismes vont bon train dans une atmosphère musicalement rauque et agressive, à des années lumières des chants dodécaphoniques institués par le Nouvel ordre.

À Käm, les Héossiens occupent tout le secteur primaire et secondaire. L'Humain se réserve le tertiaire. Mais tout n'est pas aussi simple. Bon nombre de marchand Héossiens, en sachant se faire les amis qu'il faut, au moment qu'il faut, détiennent certains monopoles tels que l'artisanat ou les prestations d'esclaves. Certains Humains, par voca-

tion ou par nécessité travaillent dans des réserves dans l'agriculture, la pêche, la chasse ou l'élevage. Inutile de préciser que les conditions de vie de tels humains sont terribles : rejetés par les Héossiens, ils demeurent les bouc-émissaires de services d'ordre humains et nécrosiens.

5 Le parc de Nemkäm

Ceinturé par le ghetto Woon, Nem käm est un lieu enchanteur durant la journée. La nuit, il est le lieu des règlements de compte entre populations des différents ghettos. Les humains ne s'y aventurent jamais après le couvre-feu. Seules quelques patrouilles de morphes et de nécrosiens sont habilitées à y faire respecter la loi divine.

6 Le grand Hémicycle

Jadis majestueuse enceinte où les votes des Héossiens étaient recueillis, le grand Hémicycle n'est maintenant plus que ruines et souvenirs. Ce fut la première cible des putschistes. Le grand conseil de la caste dirigeante y fut exterminé.

On raconte que dans ces ruines subsiste l'âme de l'Héossie. De nombreux pèlerins dissidents risquent leur vie en venant s'y recueillir quelques instants. Le grand Hémicycle a été déclaré zone hérétique. Quiconque en franchit les limites perd le droit à la vie.

7 Le parc bleu

Second parc de Käm, bordant le ghetto Feling. Plus calme durant la nuit, on peut s'y promener sans trop de problèmes, même si certains prétendent qu'il est le fief d'une puissante incarnation.

8 La place du musée

Gigantesque endroit où sont exposés tous les trésors d'Héossie. Très prisé par les humains, ce musée expose des tableaux vivants reconstituant des scènes de la vie quotidienne darken, nomoï, delhion... Véritable zoo anthéen, le musée est la proie favorite des résistants qui voient là un affront de plus à la culture héossienne. Les acteurs de ce musée sont pour la plupart des esclaves dont le maigre salaire leur permet tout juste de subvenir à leurs besoins.

9 Les brise-mer

Ces falaises ont été édifiées par des architectes Ygwans afin d'atténuer la violence des marées.

10 Champ d'éoliennes

Les humains ont détourné de leur utilisation première les grandes tours permettant jadis d'accélérer la plupart des projectiles utilisés par les armes héossiennes. La trihnite qui se trouvait dans ces

tours a été réaffectée. Profitant des hauteurs phénoménales de ces édifices, les humains ont installé des éoliennes à leur sommet. L'électricité ainsi fournie permet, entre autres, d'alimenter une partie du quartier en cas de sabotage des portes magiques et de ne pas plonger la technopole dans les ténèbres.

LA TRIHNITE

Toute la technologie Héossienne repose sur les propriétés de ce minéral principalement abondant en région volcanique, montagneuse ou polaire. Seul élément du règne minéral possédant une âme très développée, il possède une particularité étonnante: on peut le traverser s'il est enchanté. Mieux, il peut être coupé en deux après une longue procédure magique. Si les deux parties sont strictement égales en volume on peut les éloigner à l'infini, on entrera dans un bloc et l'on se trouvera transporté instantanément à l'autre bout de la planète, si telle était la place du second bloc.

Ce voyage ne fonctionne que dans un sens. Tant que l'on a pas entièrement traversé la pierre, le retour reste possible. En cas contraire, on se trouve alors face à un bloc solide, impénétrable. Il est possible de maintenir le contact avec "l'entrée" en franchissant le seuil avec une corde. C'est cette dernière qui maintiendra le contact avec l'émetteur et qui permettra de traverser en sens contraire.

La trihnite est largement utilisée dans les grandes cités. Dans les régions moins développées, l'utilisation de la trihnite est alors réservée au transport des matières premières et pour les scrutins électoraux.

La trihnite, une fois scindée, perd ses capacités chromatiques. L'entrée (partie où une âme négative est emprisonnée) devient noir translucide et la sortie (âme positive), blanche translucide.

Une fois traitée, elle possède une résistance à la chaleur hors du commun.

LES APPLICATIONS

Innombrables, elles foisonnent sur le continent héossien. Les arts, les sciences, l'industrie et l'armement se sont tous appropriés les capacités exceptionnelles de ce minéral. Le principe de base reste le même.

● Industrie

Concasseurs : On applique la partie noire de la trihnite sur l'élément à aplatir alors que la partie blanche se trouve dans un gigantesque four capable de fondre la pierre mais pas la trihnite.

Réceptacles : Les parties blanches sont placées où l'on désire acheminer la matière première.

● Vie quotidienne

Radio : on possède un récepteur (partie noire) dans lequel on place son oreille. L'émetteur (partie blanche) se trouve dans une salle où des artistes, selon un programme déterminé, jouent de la musique, racontent des histoires, où des philosophes débattent sur divers sujets, où des psychologues donnent des conseils...

Télévision : On place sa tête dans son émetteur. Elle apparaît alors au milieu de milliers d'autres, alignées sur les murs d'une salle ou en plein air. On assiste alors à différents programmes musicaux, à du théâtre, à de la danse, à du cirque, à des débats, à des performances artistiques ou érotiques.

Cuisinière, sanitaires : l'émetteur se trouve dans du feu, de la neige, dans l'eau de source (ce qui donne l'eau courante) ou dans une fosse septique placée dans un volcan.

Sac à main : tout ce que l'on désire est placé en lieu sûr selon un ordre bien précis. Il ne reste alors plus qu'à mettre la main dans sa trihnite pour saisir ce que l'on veut.

● L'armement

Murailles : la trihnite n'a pas besoin d'être séparée en deux. On tire des projectiles, de l'intérieur de l'enceinte, à travers les murs. Les ennemis ne peuvent traverser la paroi.

Armes : aussi puissantes que coûteuses, ce type d'armes est réservé à l'élite des forces armées héossiennes. Un individu possède un émetteur dont le récepteur est placé dans une pièce spéciale. Cette dernière est composée de plusieurs jeux d'émetteurs / récepteurs, placés à une dizaine de mètres l'un de l'autre. Le dernier récepteur est confié à l'individu de départ. Il suffit alors à ce dernier de placer un projectile dans son émetteur, pour qu'il tombe d'un jeu à l'autre, accélérant de plus belle pour ressortir à une vitesse incroyable. De nombreuses armes utilisent ce principe en y ajoutant des machineries qui produisent des flammes ou des armes à répétition.

UN NOUVEAU MATÉRIAU

La *moussiole* est une algue marine qui possède l'étonnante propriété de durcir et de se transformer en un matériau compact et très résistant après une journée passée hors de l'eau. C'est le principal matériau de construction utilisé sur le continent, il peut être modelé à volonté avant séchage définitif. La moussiole est transportée, immergée dans de grandes cuves de verre fabriquées par les artisans verriers dunéens. De tels convois sont toujours

impressionnants car on utilise pour l'occasion les fameux *bateau-mondes*.

La plupart des routes Héossiennes sont recouvertes de moussiole fondue puis séchée. On y ajoute de la poudre phosphorescente pour les rendre lumineuses la nuit. Ces routes vertes et lisses résistent aux fortes intempéries et permettent d'acheminer rapidement des marchandises à travers le continent.

LES TRANSPORTS

Les portes de transfert ne desservent pas toutes les destinations. Aussi, selon le transport utilisé, les Héossiens sont fréquemment amenés à passer de longues journées de voyage sur la route, en mer ou dans les airs.

LES ROUTES

Bon nombre de carrioles, charrettes et autres caravanes sillonnent le continent. Pour les très longues distances, il est d'usage de voyager à bord d'un *Torgol*, sorte d'insecte gigantesque à carapace, muni de quatre paires de puissantes pattes, dont le dos supporte de véritables villages édifiés sur ces créatures dociles à l'allure débonnaire.

LES MERS

Les Boréals ne sont plus les seuls maîtres de l'océan. Ils ont su certes développer une technologie maritime hors du commun mais les flottes héossiennes comportent de plus en plus de navires darkens, felings, mélodiens et kelwins.

LES AIRS

Maîtres incontestés des airs, les Delhions s'amusent des efforts considérables que déploient les Héossiens pour se déplacer dans les airs. De nombreux candidats se bousculent au portillon. Les Kelwins ont su développer, dans quelques régions, des lignes de transport utilisant ballons et dirigeables. Des dresseurs ont réussi à domestiquer une race de lézards volants. Ce mode de transport est assez inconfortable mais très répandu. Enfin, la caste des magiciens tient à disposition ses nefs, pilotées par un équipage de jeteurs de sorts qui se relaient durant le trajet, selon l'importance des charges qu'ils ont à transporter.

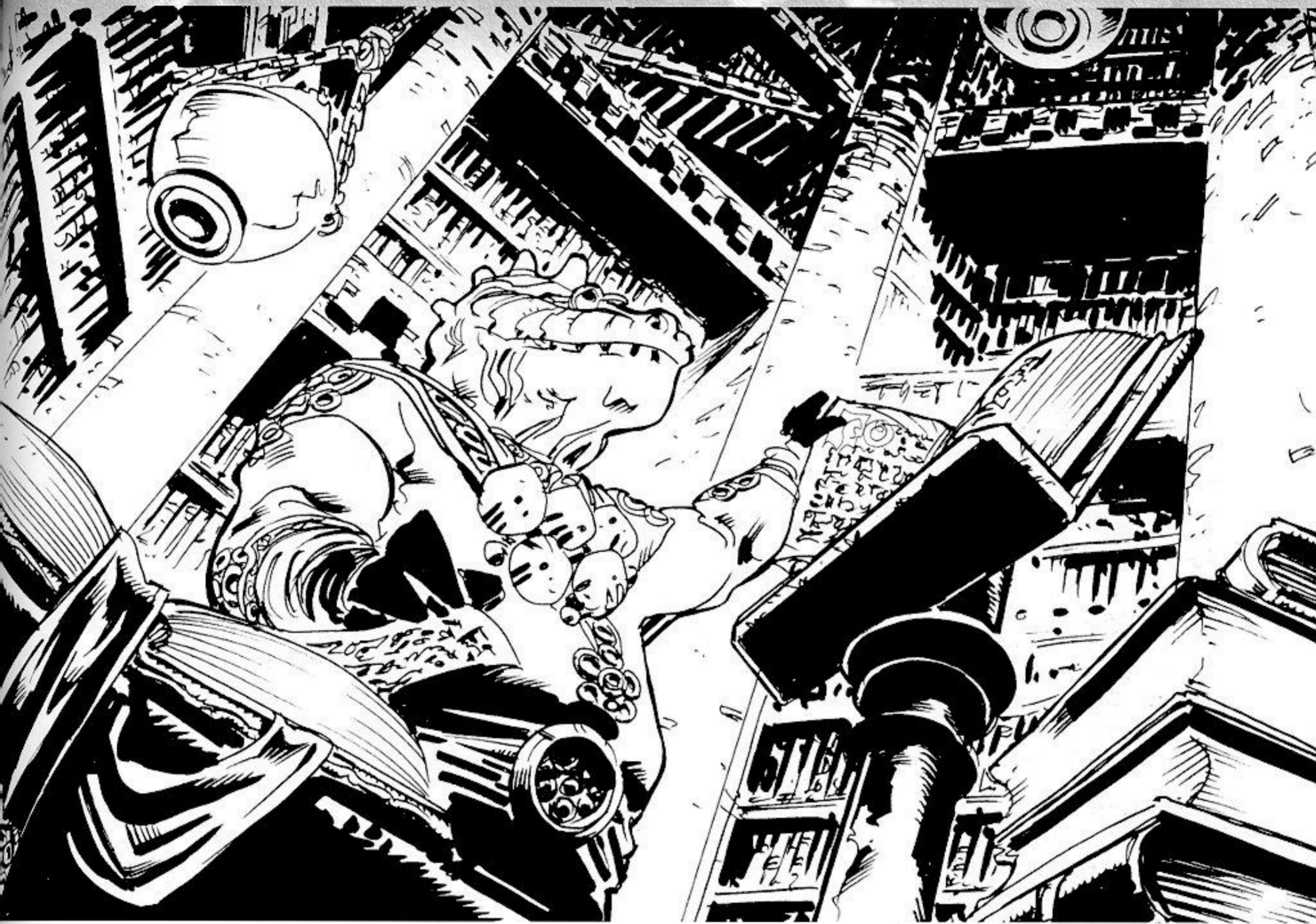
LE LANGAGE HÉOSSIEN

C'est une langue de synthèse, rassemblant la plupart des consonnances et attributs raciaux. Les noms

sont des associations de racines qui peuvent être contractées. L'Héossien comprend environ 500 racines réparties en racines primaires et secondaires.

Racines primaires :

Al : harmonie
Ak : feu
An : essence
Ant : création
Bo : eau
Bel : nombre
Daï : d'accord
Dar : individu
Diin : sable
Dë : air
Drag : paisible
En : coulant
Erg : gros
Fë : nature
Gà : minéral
Gaë : blanc
Gäl : métal
Garg : mort
Gël : animal
Göl : végétal
Hë : terre
i : particulier
ion : situation
ita : drôle
Ka : arme
Kal : maison
Käm : fin
Kë : objet
Ko : mettre au monde
Köl : étude
Krö : danger
Lha : touché
Lag : chose
Lhé : odeur
Lhi : voix
lho : vue
Më : argent
Mön : langue
Nem : forêt
Na : libre
Nel : négatif / non
Neda : merci
Mulf : idiot
Ng : ancien
Nome : intérieur
Ô : global
Oek : péninsule
Odëa : chant
On : être



Ra : large
Relh : temps
Ren : souhait
Rod : sombre
Sha : voyage
Shen : lame
Shin : amour
Sä : présent
Së : futur
Sü : passé
Win : petit
Wo : grand
Ven : difficile
Ya : fort
Yad : positif / oui
Yao : volonté
Yé : semblable
Ygwa : vie
Zà : croissant
Zâl : ordre
Zelh : question
Zöl : sexe

Racines secondaires :

Aken : sang
Bora : mer
Delhi : ciel
Den : vent
Felhi : race
Héal : sens
Héo : planète
Heï : région
Kelhi : machine
Melhi : commerce
Oï : force
Or : nombreux

Noms communs

Bordar : marin
Darköl : anthropologie
Darnome : anatomie
Delhial : météo
Dëköl : ptérologie
Feköl : biologie
Héken : volcan

Héköl : géologie
Kölon : psychologie
Rodar : humain
Shadar : voyageur
Shendar : guerrier
Shindar : ami
Wodar : géant

Noms des races

Boréal : sens de la mer
Darken : homme de sang
Delhion : être ciel
Feling : race ancienne
Kelwin : petite machine
Mélodien : chant du commerce
Nomoï : force intérieure
Woon : grand être
Ygwan : essence de vie

La grammaire

L'ordre grammatical est dérivé des structures nomoïes : sujet - action - complément. Il n'y a pas de verbe à proprement parler, mais des termes d'actions, accolés à des noms, qui expriment le passé, le présent ou le futur. Les articles sont inexistantes.

Le sujet

Les choses peuvent être masculines ou féminines. Les êtres sont différenciés uniquement par la racine correspondante (masculin : t et féminin : o), adjointe à la personne. Si dans un groupe, il y a le même nombre de femmes que d'hommes, on ne rajoute pas la racine. En cas contraire, c'est la racine correspondant à la majorité qui est attribuée. Pour le pluriel, on rajoute uniquement la racine «nombreux» : or.

Pronoms personnels sujets :

Je : ît ou îo, **tu** : êt ou êo, **il** : ât, **elle** : âo, **nous** : îs ou îso, **vous** : ês ou êso, **ils** : âst, **elles** : âso.

Pronoms possessifs :

Mon : mît, **ma** : mîo, **ton** : mêt, **ta** : mêo, **son** : mât, **sa** : mào, **notre** : mîst ou mîso, **votre** : mêt ou mêso, **leur** : mâst ou mâso.

Pronoms personnels compléments :

Moi : nît ou nîo, **toi** : nêt ou nêo, **lui** : nât, **elle** : nâo, **nous** : nîst ou nîso, **vous** : nêt ou nêso, **eux** : nâst, **elles** : nâso.

L'action

Il n'y a pas de verbe. On utilise le nom correspondant à l'action voulue suivi de la racine de temps. Lorsque rien n'est précisé, l'action est au présent.

Ît sha ît sha sä ît sha sê
Je voyage je voyagerai j'ai voyagé

(En admettant que *je* soit un homme)

Les conjonctions

Comme la magie nomoï, des conjonctions assurent la transition entre sujet et complément.

Dans : no, **sur** : nel, **comme** : naï, **pour** : nöl, **en** : nü, **de/du** : nad, **par** : nod, **à** : nal

Âo shîn no nem

(Elle court dans forêt)

Elle court dans la forêt

Âst lhîn nal mîo shindar or

(Ils voix à ma amie pluriel)

Ils parlent à mes amies

Les compléments

Tout ce qui se trouve après l'action et qui précise la nature de cette dernière est appelé complément.

L'interrogation

Il suffit de rajouter la racine "question" après la phrase.

Êt vao mît mē zelh

(Tu volonté mon argent question)

Tu veux mon argent ?

Bel zelh

(Nombre question)

Combien ?

relh zelh

(Temps question)

Quand ?

Dar zelh

(Individu question)

Qui ?

L'impératif

On rajoute la racine "ordre" à la fin de la phrase.

Nît kolh nêo nod odéa zâl

(Moi étude par toi (femme) chant ordre)

Apprends-moi à chanter

La négation

On met la racine "négatif" juste après l'action.

Êt odéa net

(Tu (homme) chant négatif)

Tu ne chantes pas

LA LITTÉRATURE

Dix ouvrages, comportant chacun de nombreux volumes, rassemblent l'essentiel des connaissances héossiennes. L'ensemble de ces ouvrages est appelé *Décan*. Il en existe trois exemplaires (à jour) répar-

tis sur le continent: un à la bibliothèque principale d'Héossia, un deuxième dans les archives de la caste centrale et un troisième à la caste des érudits. Élément incontournable de la culture et de la civilisation héossiennes, il constitue la base même de l'enseignement. Professeurs et maîtres s'y réfèrent quotidiennement.

Une réactualisation est entreprise chaque hexon par les Érudits, les vieilles versions étant brûlées ou distribuées aux bibliothèques les plus importantes des régions les plus protégées.

Ces dix ouvrages ne constituent pas l'intégralité des livres héossiens. Un nombre impressionnant de chroniques, d'articles, d'essais, de poèmes et de romans enrichissent la littérature héossienne. On ne peut le consulter que sous surveillance et la liste d'attente des lecteurs est interminable.

Chaque volume, de grand format (40 x 60 x 15 cm), écrit et illustré à la main, fait plus de trois mille pages. La couverture de cuir, ornée et sculptée de frises symboliques et de diverses pierres précieuses, est d'une grande valeur.

Le livre des êtres

Composé de 10 volumes, il traite de l'anatomie anthémienne, de la médecine, de la chirurgie, de l'histoire, de l'ethnologie et de la psychologie.

Le livre des terres

En 9 volumes, il comprend la géologie, la géographie, la climatologie, l'anthropologie, l'archéologie, les cultures primitives et humaines.

Le livre des plantes

Composé de 8 volumes, il relate les principes de l'agriculture, de la botanique, de la pharmacologie, les poisons et les drogues.

Le livre des bêtes

Composé de 7 volumes, il rassemble tout ce qui a trait à la zoologie, au dressage, à l'élevage et à la médecine animale.

Le livre de l'eau

Composé de 6 volumes, il contient tout sur la cuisine, la peinture, l'architecture, la sculpture, la comédie, les sentiments et le Shaan.

Le livre des choses

Composé de 5 volumes, il regroupe tout ce qui est physique : astronomie, chimie, mécanique, machinerie et constructions.

Le livre des schèmes

Composé de 4 volumes, il parle des invocations,

maîtrises, altérations, conjurations, algorithmes et sortilèges.

Le livre du vent

Composé de 3 volumes, il renferme toutes les connaissances liées au commerce, à la philosophie, à la législation et aux protocoles.

Le livre du feu

Deux volumes, dans lesquels vous trouverez tout ce qui a été écrit sur les stratégies militaires, l'armurerie, les techniques de combat et l'autodéfense.

Le livre des limbes.

Un seul volume, il explore les principes liés à la nécrose, aux nécrosiens, aux songes et aux incarnations.

LE LANGAGE DES CHEVEUX

Les Héossiens accordent une grande importance à leur apparence et, plus particulièrement, à leurs cheveux. C'est ainsi qu'il existe tout un langage codifié du vêtement, de la coiffe et du tatouage. Leur arrangement désignera l'appartenance à telle ou telle caste ou votre style de vie.

D'une manière générale, les Héossiens ont plutôt les cheveux longs, ce qui leur permet de varier facilement leur coiffure.

La queue de cheval : C'est l'apanage des magiciens et des personnes occultes.

La tête rasée : Un des signes distinctifs des intégristes et autres fanatiques religieux.

Chignon : La plupart des technos et ingénieurs portent le chignon soit en haut soit en bas du crâne.

Cheveux longs : Adoptés par tous les instinctifs et les amoureux de la nature.

Coupe "iroquoise" : Fierté guerrière des combattants et miliciens de tous poils.

Toque : Symbole du commerce. La hauteur de la coiffe détermine le degré d'importance au sein de la corporation.

2 nattes : Adoptées par les botanistes et zoologues.

1 natte dans le dos : Célibataire à la recherche d'une compagne ou d'un compagnon.

Coiffure complexe : Tous les artistes sont friands des coupes à la mode, mêlant plantes, animaux, coquillages et minéraux aux cheveux.

2 chignons l'un sur l'autre : Archers.

1 chignon et 2 nattes : Diplomate.

1 chignon et 1 natte : Classe dirigeante

2 queues de cheval : Traqueurs de stelles

1 chignon et 1 queue de cheval : Chasseur d'incarnations.

3 tresses : Instituteur

4 tresses : Enseignant

5 tresses : Formateur

6 tresses : Maître

Cheveux courts : C'est l'apanage des voyageurs, des gens pratiques et des shaanistes.

LES LOISIRS

De nombreux musées, théâtres, spectacles, expositions diverses, et des bibliothèques bien fournies agrémentent le quotidien des Héossiens.

Les artistes, omniprésents dans la civilisation, animent constamment les rues et places des villes héossiennes. Musiciens, peintres, portraitistes, cracheurs de feu, troubadours, saltimbanques, sont toujours là pour divertir la population.

De nombreux jeux sont pratiqués, sur plateau, avec cartes ou dés.

LA TRIHNELLE

C'est le jeu le plus populaire en Héossie. Il se joue à deux. Chaque joueur (noir ou blanc) déplace un de ses pions à chacun de ses tours. Le but du jeu est d'amener ces trois formes à l'emplacement initial de celles de son rival. La nature du plateau varie considérablement selon les ethnies. Certains le tracent à même le sable, alors que d'autres préfèrent des ouvrages sculptés dans du bois ou de la pierre.

1) Les blancs disposent 1 pion dans un des trois cercles du bas.

2) Les noirs se placent dans les 3 cercles du haut et commencent à jouer.

3) On déplace, chacun son tour, 1 pion d'un segment.

4) On ne peut pas passer son tour.

5) On ne peut revenir directement à sa position précédente.

6) Deux pions ne peuvent se superposer.

7) Lorsque 2 formes semblables se trouvent côte à côte, le joueur dont c'est le tour peut franchir 2 segments en "rebondissant" sur celle de l'adversaire.

8) En fin de partie, le fait qu'il n'y ait plus qu'un pion de part et d'autre dont la place est menacée, fige le déplacement des 4 autres pions.

Attribution des points :

Gêner l'adversaire alors que 2 de ses formes se trouvent placées : 1 pt

Placer ses 3 formes : 3 pts

Le premier arrivé à 9 a gagné.

LES SPORTS

Très variés, ils attirent toujours une foule de spectateurs.

Le diskan : Deux adversaires s'affrontent avec un disque en moussiole qui ne doit pas toucher le sol ni sortir des limites du terrain. Dos à dos, chacun envoie le projectile à travers un émetteur qui le renvoie sur le terrain adverse. Les parties sont en 5 points. Le gagnant reste sur le terrain alors que les adversaires se succèdent.

La panielle : Deux équipes, composées de trois joueurs chacune, s'affrontent. Les joueurs doivent, en effectuant un minimum de cinq passes, lancer une vessie gonflée (appelée boâl, qui peut rebondir une fois) dans un panier placé au centre du terrain. Il est possible de plaquer un adversaire qui tient le boâl. Le terrain est entouré d'émetteurs et de récepteurs qui augmentent considérablement la surface et les possibilités stratégiques. Le jeu se déroule en trois manches de 20 minutes. L'équipe qui a marqué le plus de paniers a gagné.

Le polok : Deux équipes, composées de dix cavaliers et de trois coureurs s'affrontent. Munis de cannes, ils doivent projeter un palet dans un des deux filets de l'adversaire. Les coureurs ont le droit de saisir les cannes de l'opposant. Le terrain, assez glissant, limite quelque peu la marge d'action. Ce sport, Darken à l'origine, a subi quelques modifications, pour le rendre moins dangereux pour le public. De très hauts filets ont ainsi été dressés pour que le palet ne sorte pas du terrain. Les parties se déroulent en dix séquences de cinq minutes.

LES TAROTS HÉOSSIENS

Les Héossiens accordent une grande importance aux prédictions que l'on peut faire sur leur avenir. Ce qui n'était à l'origine qu'un jeu symbolique est rapidement devenu le théâtre de passions augurales exacerbées. Les astromanciens sont très respectés, voire vénérés, dans certaines circonscriptions.

Principe :

On confronte dix symboles élémentaires aux trois façonnantes et aux trois domaines de l'individu concerné.

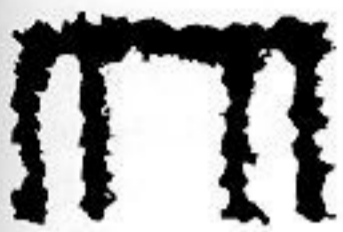
Les éléments correspondent aux types de manifestations, les façonnantes et les domaines, au cadre des manifestations.

Chaque élément correspond à un astre du ciel héossien, mais également à une planète de notre système solaire.

Les Éléments

Chaque élément se trouve sous l'influence de l'une des trois façonnantes, sauf les *limbes* qui sont la fusion et la fission de ces façonnantes.

L'Animal (le chef de horde)



Astre héossien : Öñ
Astre humain : Soleil
Signe : Corps
Symbolique : Autorité, père, masculin, actif, affirmation, extraversion, énergie.

Couleur : Or

Race : Woon

Chiffre : 1

Situation : zénith

La Terre (la caverne)



Astre héossien : Réa
Astre humain : Lune
Signe : Corps
Symbolique : Fécondité, passivité, dépendance, enfance, soumission, rêverie, autisme, vagabondage, intimité, secret, introspection, féminin, corporel, mariages.

Couleur : Blanc ou argent

Race : Boréal

Chiffre : 2

Situation : Nord

L'Objet (le renouveau)



Astre héossien : Win
Astre humain : Uranus
Signe : Esprit
Symbolique : Ce qui est nouveau, abrupt, soudain. Transformations, bouleversements physiques, matériels et spirituels, modernité, avant-garde, révolution, mutation, technologie, force brute, record.

Couleur : Jaune

Race : Kelwin

Chiffre : 3

Situation : Sud-Est

Le Végétal (le grand arbre)



Astre héossien : Wän
Astre humain : Jupiter
Signe : Corps
Symbolique : Paternité sublimée, autorité, sur-moi, idéal, contrainte et pouvoir social, expansion de l'individu, victoire sur le père, équilibre du moi et du sur-moi, puissance, notoriété, satisfactions dans

la vie.

Couleur : Marron

Race : Ygwan

Chiffre : 4

Situation : Nord-Est



L'Autre (le grand amour)

Astre héossien : Löd
Astre humain : Vénus
Signe : Âme
Symbolique : Sentiment, amour, affection, facultés artistiques, joie, plaisir, paix et guerre des sexes,

attrait du beau, instinct sexuel, imagination.

Couleur : Vert

Race : Mélodien

Chiffre : 5

Situation : Centre

L'Air (le grand voyage)



Astre héossien : Èlhi
Astre humain : Mercure
Signe : Esprit

Symbolique : Voyages, déplacements, facilité oratoire, relations humaines, commerce, argent, moyens de transport et circulation, dynamique, communication, ouverture, jeu.

Couleur : Orange

Race : Delhion

Chiffre : 6

Situation : Est

L'Eau (la mère)



Astre héossien : Ling
Astre humain : Neptune
signe : Âme

symbolique : contact avec un autre monde, aspirations, rêve, inconscient, forces instinctives, passé lointain, origine de l'être.

Couleur : Bleu

race : Feling

Chiffre : 7

Situation : Ouest

Le Moi (l'effort)



Astre héossien : Moï
Astre humain : Saturne
Signe : Âme

Symbolique : Forces conservatrices, le grand-père, l'âge d'or perdu, l'infantilité, introversion, la timidité, triomphe du sur-moi, effort à accomplir, le travail, l'achèvement.

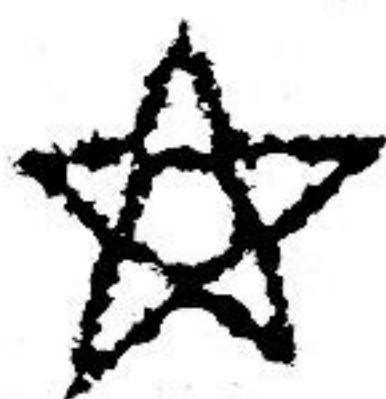
Couleur : Noir

Race : Nomoi
 Chiffre : 8
 Situation : Sud-Ouest



Le Feu (la passion)
 Astre héossien : Aken
 Astre humain : Mars
 Signe : Esprit
 Symbolique : L'énergie et la façon de l'exprimer. Les passions et les instincts combatifs, les tensions, les contestations, la colère et la haine, la vitalité, la témérité.

Couleur : Rouge
 Race : Darken
 Chiffre : 9
 Situation : Sud



Les Limbes (les entrailles)
 Astre héossien : Aucun
 Astre humain : Pluton
 Signe : Aucun
 Symbolique : Angoisse, volonté de s'imposer par la force, agressivité, conflits, pensées de masse, pro-

pagande, bas fonds, réseaux secrets, crises bouleversantes, énergie interne hors du commun.

Couleur : Aucune
 Race : Nécrosien
 Chiffre : 0
 Situation : Nord-Ouest

Les façonnantes et domaines

Chacune représente le cadre dans lequel se déroulent les symboliques des éléments.

Le Corps : représente le physique, la pratique et la santé.

L'Âme : les sentiments, l'émotion, l'amour.

L'Esprit : le travail intellectuel, la création, les connaissances.

Le relationnel : les amis, les ennemis, la famille, l'entourage, les rencontres.

Le sensuel : les plaisirs, l'art, les découvertes, les sensations.

Le personnel : le caractère, les possessions matérielles, l'argent, le prestige.

Procédures :

Il y a plusieurs façons de tirer les cartes même si

	CORPS	ÂME	ESPRIT	RELATIONNEL	SENSUEL	PERSONNEL
l'Animal (le chef de horde)	énergie vitalité bonne santé	sentiments dévorants	énergie dans les recherches	rapports forts avec l'entourage	organisation spectacle, voyage, jeu	ambition dévorante affirmation de soi
la Terre (la caverne)	naissance d'un enfant	amour d'enfants	apprentissage maternel	mariage	revivre des événements	retour en enfance
le Végétal (le grand arbre)	guérison	bonheur	illumination	bonne rencontre	découverte	argent entreprise fructueuse
l'Objet (le renouveau)	nouvelle activité	nouvelle histoire	nouvelle connaissance	nouvelle relation	nouvelle sensation	remise en question
l'Air (le grand voyage)	voyage à l'étranger	foi, éveil	découverte d'un nouveau transport	lettre, courrier	conte de fée	gain au jeu
l'Autre (l'amour)	amour physique	grand amour	amour platonique	grande amitié	découverte zone érogène	découverte de soi
l'Eau (la mère)	contact physique avec l'au-delà	Shaan	étude occulte	relation occulte	sensation occulte	possession occulte
le Moi (l'effort)	épreuve physique	épreuve	examen d'étude sentimentale	épreuve relationnelle	sensation éprouvante	épreuve psychologique
le Feu (la lutte)	bagarre	passion déchirante	conflit intérieur	querelle	sensation violente	défi personnel
les Limbes (les entrailles)	problème physique	problème amoureux	problème psychologique	problème relationnel	problème sensoriel	problème d'argent

le principe de base reste le même : on trace au sol le triangle Corps-Âme-Esprit, puis les trois directions relationnel-sensuel-personnel qui en découlent (voir feuille de personnage). Selon la méthode utilisée, on tire les cartes et on les place sur les façonnantes et domaines appropriés. On évalue le résultat d'après la table d'interprétation.

L'avenante : On mélange les dix cartes. On place une carte face cachée sur chacune des façonnantes. Il restera 4 cartes. Sans se poser de questions, on découvre chaque carte. L'interprétation se fait globalement, une fois que toutes les cartes ont été retournées. Une fraction du destin est ainsi révélée. Les 4 cartes qui n'ont pas été utilisées indiquent ce que l'on va manquer ou ce à quoi on a échappé.

La sélective : On se pose une question. En guise de réponse, on place 1 carte sur la façonnante ou le domaine correspondant à la question, en ayant pris soin de mélanger le jeu au préalable. Remettre la carte dans le jeu et recommencer pour chaque question.

L'interrogative : On se pose une question. On mélange le jeu et l'on procède comme à l'avenante, sachant que toutes les situations seront interprétées symboliquement en fonction de la question posée. Cette méthode rend l'interprétation extrêmement difficile.

La Table d'interprétation

Elle varie selon chaque astromancien.

Celle qui figure page 126 n'est qu'un exemple parmi d'autres.

LES CITÉS DE PLAISIR

Extrêmement répandues en milieu urbain, elles s'installent généralement dans de gigantesques hémicycles à plusieurs niveaux. Elles y offrent un spectacle en continu, agrémenté des services de courtisanes et de cuisiniers de grande renommée. Il existe des places communes, ou isolées dans des petites cabines. Il est de coutume de rester plusieurs jours à applaudir les attractions proposées, en dormant dans les superbes couchettes aménagées à cet effet.

MYTHES ET LÉGENDES POPULAIRES

Jadis, il n'y avait que le néant. Du vide naquit l'Anthéos. Il ne cessa alors de se développer. Lors de son expansion, l'Anthéos façonna le monde. Afin d'y créer la vie, il fit naître la lumière et arrosa la

terre de sa semence céleste. Les continents étaient nés. A l'origine plats et déserts, ils furent rapidement martelés par les géants qui façonnèrent ainsi montagnes et vallées. Les nymphes, par leurs chants et leurs danses, recouvrirent les terres de forêts et d'animaux.

Pour que les deux soleils puissent se reposer, l'Anthéos créa la nuit. Il créa alors les étoiles pour que l'on puisse se repérer dans le noir.

Dès lors, trois entités virent le jour : Korpall, Hespride et Amina. Ces trois êtres se partageaient le monde, avant qu'Amina soit fécondée par Korpall et que de cette étreinte naissent les Anthéens. Hespride, jaloux de n'avoir rien créé, sema la zizanie entre Korpall et Amina, tant et si bien qu'une terrible guerre éclata entre les trois entités. Les Anthéens se livrèrent une guerre sans merci. Les trois entités, ivres de puissance, voulaient chacune posséder le monde. L'Anthéos mit fin à cela en les bannissant chacune dans un univers différent puisqu'elles ne pouvaient cohabiter. Korpall hérita du monde solide, Amina, du monde liquide et Hespride d'un monde éthéré. L'Anthéos décréta alors, comme punition, que les entités ne fouleraient Héos que par l'entremise des Anthéens, sous forme de Trihns. De là naquit le cycle que nous connaissons. Avidé d'expansion, l'Anthéos voulait créer d'autres mondes. Pour ne pas laisser celui-là sans surveillance, il confia la garde de tout ce qu'il avait créé à des entités. Il attribua un secteur d'activité à chacune, ces dernières devant lui rendre des comptes, et instaura une hiérarchie inébranlable. C'est ainsi que naquirent les dieux.

LES GÉANTS

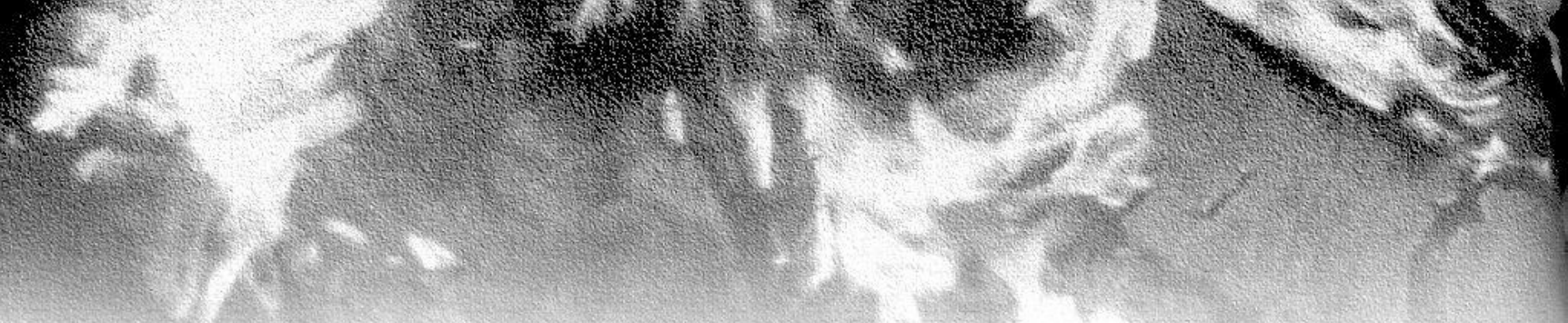
Ils ont été créés en premier, pour modeler de leurs pieds tous les reliefs des continents. Contrairement aux dieux, les géants ne sont pas immortels. Ils mesurent une dizaine de kilomètres de haut et sont très populaires auprès des habitants des régions montagneuses. Ils sont souvent barbus, leurs oreilles, petites, leur mâchoire, proéminente, les mains et les pieds cagneux. Lorsqu'un géant meurt, son corps forme de nouvelles montagnes.

Égan : Le géant des montagnes.

Fils de Titane et de Koloss, il est le prince des géants. Très consciencieux, c'est un sculpteur hors du commun. On dit qu'il foule encore le sol d'Héos.

Elrin : Le géant des canyons.

Fils de Titane et de Koloss. Il est dit qu'il creusait les canyons à la main. C'est pour cela qu'on le représente les mains en sang. Il est dit que la lave des



volcans n'est autre que le sang d'Elrin répandu à l'ouvrage, qui jaillit du sol pour punir ceux qui ont souillé son oeuvre.

Garion : Le géant des grands pics.
Fils de Titane et de Koloss. C'est le plus grand des géants. On le représente souvent muni d'un énorme marteau et d'un gros burin couvert de neige.

Ilhos : Le géant des plaines.
Fils de Titane et de Koloss. C'est le plus petit des géants. On le surnomme «le fainéant» car il n'a jamais mis de coeur à l'ouvrage.

Koloss : Le grand piétineur
Fils de l'Anthéos, c'est le père de tous les géants. Toujours représenté pieds nus en train de piétiner le sol, il est considéré comme la force la plus puissante après l'Anthéos.

Onia : La géante des collines.
Fille de Titane et de Koloss, c'est la plus jeune des géants. Toujours raillée par ses frères, on la représente en pleurs, cherchant à se cacher.

Talia : La géante des vallées.
Fille de Titane et de Koloss, on la représente avec une pelle et une amphore.

Titane : La mère des reliefs
Fille de l'Anthéos, c'est la mère de tous les géants. Douce et compréhensive, on la représente avec des formes exagérées.

LES NYMPHES

Elles ont été créées par l'Anthéos dans le but de fertiliser les continents grâce à leurs danses et à leurs chants magiques. Assez menues, elles peuvent se dématérialiser pour devenir l'essence de ce qu'elles représentent. Elles possèdent, pour la plupart, de longues oreilles effilées, des yeux en amande sans pupille, et une interminable chevelure. Comme les dieux, les nymphes sont immortelles. L'accouplement d'un dieu et d'une nymphe donne naissance à un Semi-dieu.

Ayala : Nymphe des bois et des forêts.
Fille de l'Anthéos, elle est d'une beauté sauvage. Ses cheveux sont faits de feuillages et de fleurs. Sa tunique, légèrement transparente, laisse entrevoir ses formes délicates.

Maali : Nymphe des animaux.
Fille de l'Anthéos, elle possède une démarche féline,

un regard langoureux et la grâce d'un oiseau. On la représente toujours entourée d'animaux divers, du plus féroce au plus docile.

Mirène : Nymphe des oiseaux.
Fille de l'Anthéos, c'est la seule nymphe ailée. Elle vole, les cheveux au vent, entourée d'une myriade d'oiseaux multicolores, chanteurs et siffleurs.

Sania : Nymphe des poissons et mollusques
Fille de l'Anthéos, sa chevelure est faite de coquillages et de poissons.

Youl : Nymphe des algues et du plancton.
Fille de l'Anthéos, c'est la plus jeune des nymphes. Sa chevelure d'algues lui confère une étrange beauté.

LES SEMI-DIEUX

Fruits de l'accouplement entre nymphes et dieux, il sont souvent mal considérés.

Berk : Prince de la saleté.
Fils d'Ayala et de Gaal, c'est le frère de Rayan. Il est toujours représenté sous les traits d'un mendiant.

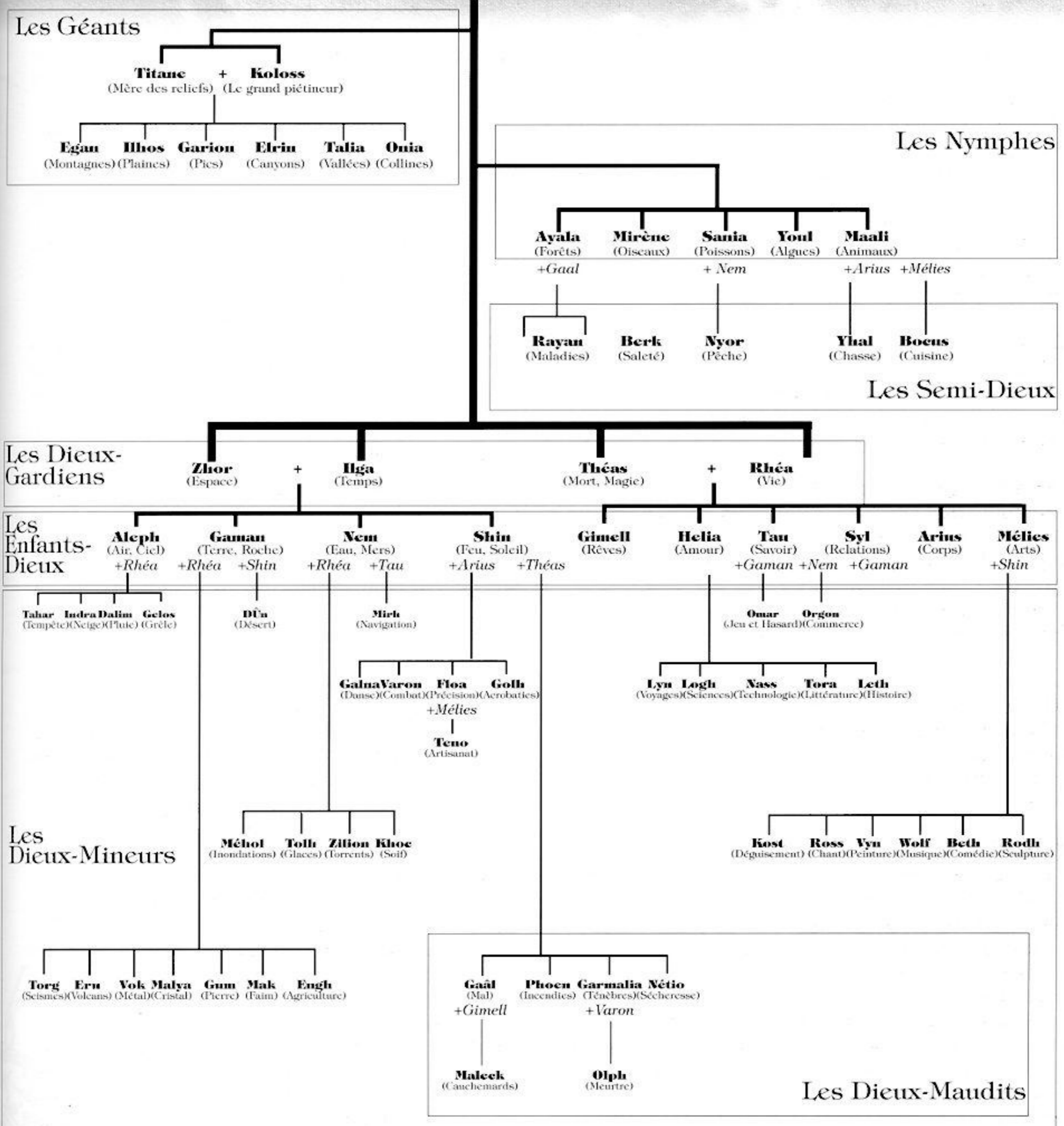
Bocus : Prince de la cuisine et des festins.
Fils de Maali et de Méliès, il est le demi-frère de Yhal. Virtuose de la confection de plats, il connaît toutes les recettes existantes ou inexistantes. Bocus rêve que Méliès, son père, élève sa pratique au rang d'Art.

Nyor : Prince de la pêche.
Fils unique de Sania et de Nem, on le représente le filet à la main, le bras prêt à harponner. La légende dit que les mailles de son filet sont tellement fines, qu'il aurait pu jadis y emprisonner le coeur de l'océan.

Rayan : Prince des maladies et des poisons.
Fils d'Ayala et de Gaal, il est le frère de Berk. On le représente couvert de verrues, varices, taches bizarres et poils dans tous les sens. Sa peau passe indifféremment du vert au rouge sang. Il est impossible de le regarder en face.

Yhal : Prince de la chasse.
Fils de Maali et d'Arius, c'est le demi-frère de Bocus. Grand, beau et fier, il porte l'arc avec panache. Digne fils d'Arius, sa musculature et sa vigueur en font une divinité vénérée par certains guerriers.

L'Anthéos



LES DIEUX-GARDIENS

Pères de tous les dieux, ils n'ont aucun pouvoir réel. Leur seule tâche est de veiller à ce que la volonté de l'Anthéos soit respectée.

Ilga : Déesse du temps et mère des saisons. Fille de l'Anthéos, c'est l'épouse de Zhor, le roi des

dieux. Son apparence varie en fonction du temps. Tantôt jeune, naïve et infantile, tantôt vieille, sage et réfléchie, ce n'est jamais la même. On la représente avec plusieurs visages.

Rhéal : Déesse de la vie et de la procréation. Fille de l'Anthéos, c'est l'épouse de Théas le dieu

des morts. Elle est toujours représentée nue, enceinte, un poisson dans la main gauche, une brindille dans la main droite.

Théas : Dieu des morts et de la magie.
Fils de l'Anthéos, c'est le mari de Rhéa. Il règle l'équilibre entre la vie et la mort. Il est représenté vêtu d'un grand manteau sombre, le visage lumineux. Par «hasard», il engendrera le mal avec Shin, la déesse du soleil. C'est à la naissance de son fils qu'il fut exilé sous terre.

Zhor : Dieu de l'univers et empereur divin.
Ce fut le premier dieu créé par l'Anthéos. Il possède droit de vie ou de mort sur tous les autres dieux. Il sait tout et voit tout. On le représente assis sur un trône, le sceptre lunaire dans la main gauche, une boule de feu dans la main droite.

LES ENFANTS-DIEUX

Rejetons des Dieux-Gardiens, ils possèdent une place privilégiée dans le royaume des cieux.

Aleph : Dieu des airs et du ciel.
Un des quatre fils de Zhor et d'Ilga. On le représente avec des ailes, assis sur un nuage, muni d'un cor.

Arius : Dieu du Corps.
C'est un des six enfants de Théas et de Rhéa. On le représente sous la forme d'un éphèbe à la musculature impressionnante et à l'agilité de félin.

Gaman : Dieu de la terre et des rochers.
C'est un des six enfants de Zhor et d'Ilga. Petit et trapu, on le représente armé d'un grand marteau.

Gimell : Déesse des rêves.
Fille de Théas et de Rhéa, On la voit toujours floue entourée de petites étoiles.

Hélia : Déesse de l'amour.
C'est une des fille de Théas et de Rhéa. Beauté entre les beautés, sa perfection n'a d'égale que sa douceur. Elle est vêtue de voiles minutieusement agencés.

Méliès : Dieu des arts.
Fils de Théas et de Rhéa, il est d'une grande beauté, avec des traits fins et équilibrés. Adeptes de tous les arts, il s'y adonne continuellement en essayant de ne pas trop écraser ses fils par son talent.

Nem : Dieu des eaux et des océans.
Fils de Zhor et d'Ilga, son torse est terminé par une splendide queue de poisson.

Shin : Déesse du feu et du soleil.
Fille de Théas et de Rhéa, elle symbolise le rayonnement et la victoire. Elle est représentée avec une auréole de flammes. C'est elle qui déplace les deux astres solaires à bord de son char de feu.

Syl : Déesse des relations.
Fille de Théas et de Rhéa, c'est la messagère des dieux. Il est dit qu'elle peut disparaître d'un endroit pour réapparaître à cent mille lieues de là en un éclair. Elle est toujours légèrement vêtue. Elle possède une pair d'ailes blanches.

Tau : Déesse de la connaissance.
Fille de Théas et de Rhéa, c'est la gardienne du savoir Anthéen. Elle a créé le Grand Grimoire dans lequel toutes les connaissances du monde sont rassemblées. Elle est représentée en train d'écrire.

LES DIEUX -MINEURS

Ce sont des dieux secondaires, issus d' Enfants-Dieux et de Dieux-Gardiens. Ils sont malgré tout plus respectés par les Héossiens que leurs supérieurs en raison de leur relation plus directe avec le monde.

Ama : Dieu de la musique.
Fils de Méliès et de Shin, il est représenté avec une lyre, une flûte ou un tambourin, parfois les trois.

Beth : Déesse de la comédie et du théâtre.
Fille de Shin et de Méliès, elle change sans arrêt de personnage. On la représente avec un masque d'or.

Dalim : Déesse de la pluie.
Fille d'Aleph et de Rhéa, c'est une femme grande et mince continuellement en train de pleurer.

Dün : Dieu du désert.
Fils unique de Shin et de Gaman, il vit à l'écart des autres divinités. Solitaire, sa peau sèche se craquelle à chacun de ses mouvements. Son corps est fait de sable.

Engh : Déesse de l'agriculture.
Fille de Gaman et de Rhéa, elle est représentée en train de semer à tous vents.

Eru : Déesse des volcans.
Femme corpulente dont l'énorme bouche projette de la lave, c'est l'un des six enfants de Gaman et de Rhéa.

Floa : Déesse de la précision.
Fille de Shin et d'Arius, elle est représentée avec



LA machine qui n'existait pas

Kyan, Hôtel de la Lune Blanche, onzième jour de la décade du Znurt qui dort

Arrivée hier, tard dans la nuit. Ce matin, je suis allée chercher le règlement du concours, au bureau des règlements. En chemin, fait la rencontre de Kos le chauve, qui participe aussi au concours.

Essayé de lui tirer les schlorqs du nez, pour savoir ce qu'il préparait, mais je n'ai rien pu apprendre. Il a essayé aussi, en me complimentant sur ma beauté, mais n'a pas non plus obtenu de résultat. Nous nous sommes quittés en nous promettant de nous revoir.

Lu le règlement du concours. Les hommes des étoiles n'ont pas le droit d'y participer, les magiciens non plus. C'est une bonne chose. Pour le reste, ouvert à tous.

Kyan, Hôtel de la Pluie qui Chante, dix-septième jour de la décade du Znurt qui dort

J'ai changé d'hôtel. A la lune blanche, nous autres inventeurs étions trop nombreux, on s'espionnait, ça nuisait à l'ambiance. En plus, sous prétexte que je sois une femme, ils se sont répandus en remarques désobligeantes. Ils disent que le métier d'inventeur est une affaire d'hommes. Et comme ma taille est supérieure à la moyenne, ils disent que je suis une sang-mêlé, sans la tournure d'esprit nécessaire à la construction des machines. Tout ça, parce qu'ils sentent que je n'ai jamais été aussi proche de trouver la solution. C'est de la jalousie.

Kyan, Auberge de l'Oiseau-Reflet, treizième jour de la décade des glaces qui fondent

Ai à nouveau changé de villégiature. Installée, depuis deux jours, dans un village de la montagne, au-dessus de Kyan, à peu de distance des cavernes où j'effectuerai les derniers essais.

Croisé Ghidos, cousin de Kos, qui a voulu me faire croire que notre rencontre était le fruit du hasard. A proposé d'organiser une entrevue avec une de ces créatures ailées auxquelles je dois l'idée de mon invention. Ai refusé. Pas besoin.

Kyan, Caverne du Znurt qui ne dort que d'un oeil, cinquième jour de la décade des premiers bourgeons

Après premiers essais, ai trouvé ce qui n'allait pas : le gouvernail. L'ai modifié, je crois que c'est bon. Je vais enfin toucher la récompense de tous ces hexons d'effort.

Sinon, ai quitté l'auberge de l'oiseau-reflet, où j'avais mes habitudes. Le patron voulait que je lui règle ce que je lui devais. Lui ai dit qu'après le concours je serai riche, mais il n'a rien voulu entendre.

Ai trouvé refuge dans une caverne que je dois partager avec un znurt assoupi. Espère qu'il ne va pas se réveiller.

Dans trois jours le concours. Confiance.

Mydos, trente-septième jour de la décade des bourgeons qui éclosent

Le planeur a roulé jusqu'à la falaise, puis il est tombé dans le vide.

Me suis cassé la jambe, mais ça n'est qu'un moindre mal. Vu la hauteur, les dégâts auraient pu être beaucoup plus importants.

Le jury ne m'a pas décerné le prix. Tout était arrangé à l'avance. La preuve, c'est Kos qui a gagné. Je leur ai dit que la beauté de l'idée comptait plus que sa réalisation effective. Ils se sont moqués de moi.

Dès que je serai rétablie, je recommence.

de longues mains interminables, d'une agilité remarquable, toujours en train de manipuler quelque chose.

Galna : Déesse de la danse.

Fille de Shin et d'Arius, c'est la grâce incarnée. Elle tient toujours des rubans dans ses mains.

Gelos : Dieu de la grêle.

C'est un des fils d'Aleph et de Rhéa. Rondouillard, des grêlons jaillissent de ses doigts.

Golh : Dieu acrobate.

Fils de Shin et d'Arius, c'est le bouffon du panthéon. Il est toujours représenté la tête en bas.

Gum : Dieu de la pierre et des éboulis.

Fils de Gaman et de Rhéa, il est petit et trapu comme son père. Il ne cesse d'effectuer des roulés-boulés.

Indra : Reine des neiges

C'est l'une des filles d'Aleph et de Rhéa. D'un teint blanchâtre, elle est vêtue d'un grand manteau aux mille fourrures.

Khoq : Dieu de la soif.

C'est un des fils de Rhéa et de Nem. Il a une profonde amitié pour Nétio, le dieu de la sécheresse. La peau craquelée, totalement déshydratée, il peut tout à coup avoir une apparence translucide.

Kost : Dieu du déguisement.

Fils de Shin et de Méliès, on ne peut le reconnaître. Petit, grand, laid ou beau, il se joue des apparences.

Leth : Dieu de l'histoire.

Fils de Tau et de Gaman, il est vieux et introverti. Il aide sa mère à compléter le Grand Grimoire, mais il tient également à jour un recueil historique de ce qui se passe à chaque seconde depuis la nuit des temps. Toujours en retard, il est irascible.

Logh : Dieu des sciences.

Fils de Tau et de Gaman, c'est un vieux personnage encombré d'outils et de montres. Toujours en train de calculer quelque chose, il reste très observateur.

Lyn : Déesse des voyages.

Fille de Tau et de Gaman. Elle ne peut jamais tenir en place. Elle rend visite périodiquement à chaque dieu, puis à chaque chose existante.

Mak : Dieu de la faim.

Fils de Gaman et de Rhéa. il est soit obèse soit

rachitique. C'est le compagnon préféré de Bocus.

Malya : Déesse du cristal.

C'est l'une des filles de Gaman et de Rhéa. Translucide, son corps est fait de cristal pur.

Méhol : Dieu des inondations.

Fils de Nem et de Rhéa, on le voit toujours glissant sur les vagues.

Mirh : Déesse de la connaissance.

Fille unique de Nem et de Tau, on la retrouve sur bon nombre de proues Héossiennes. On ne lui connaît aucune autre apparence.

Nass : Déesse de la technologie et des machines.

C'est l'un des cinq enfants de Tau et de Gaman. D'une beauté très relative, elle possède une robe faite de métal et d'engrenages.

Omar : Dieu des jeux et du hasard.

Fils de Nem et de Syl, il est toujours souriant et porte en permanence un plateau de jeux, des cartes et des dés.

Orgon : Dieu du commerce.

Fils de Syl et de Gaman, il est toujours représenté richement habillé, paré de bijoux divers. Il porte un petit sac dont il peut sortir ce qu'il veut.

Rodh : Dieu sculpteur.

C'est l'un des dignes fils de Méliès et de Shin. Il est pourvu de larges mains grises. Vêtu d'un tablier, il est toujours représenté sur un piédestal.

Ross : Déesse du chant.

Fille de Shin et de Méliès, elle est corpulente et a toujours la bouche ouverte.

Tahar : Dieu tempête.

Fils d'Aleph et de Rhéa, c'est le maître de la foudre et de l'électricité. Toujours représenté l'éclair à la main.,

Teno : Déesse de l'artisanat.

Fille de Floa et de Méliès, elle est représentée en train de souffler du verre ou de tanner le cuir. Fine et délicate, elle possède une énergie inépuisable.

Tolh : Déesse des glaces.

Fille de Nem et de Rhéa, elle possède la même apparence que Malya la déesse du cristal, ce qui donne lieu à quelques méprises. Tolh est totalement impassible. Elle représente la lutte contre la folie.

Tora : Déesse de la littérature.

Fille de Tau et de Gaman, elle est toujours munie d'une plume et de papier. Le vague à l'âme, elle compose thèmes et poésies.

Torg : Dieu-seïsme.

Fils de Gaman et de Rhéa, il est représenté avec les deux bras hypertrophiés, portant les couches tectoniques du globe. Il est agressif et sujet à de nombreuses colères.

Varon : Dieu des combats.

Fils de Shin et d'Arius, il est toujours représenté en train de terrasser quelqu'un. Il est belliqueux et sa rage au combat force l'admiration des autres dieux.

Vok : Dieu du métal et des forgerons.

Fils de Gaman et de Rhéa, c'est l'armurier des dieux, son meilleur client étant bien entendu Varon. Il est représenté à côté de sa forge et de ses outils, martelant le métal. Son symbole est l'enclume.

Vyn : Dieu de la peinture.

Digne fils de Shin et de Méliès, il est toujours muni d'un chevalet et d'une batterie de pinceaux. Il a réussi à égaler son père dans la représentation picturale.

Zilion : Dieu des sources et des torrents.

Fils de Nem et de Rhéa, il est représenté la bouche ouverte déversant constamment de l'eau.

Les Dieu-Maudits

Ils forment le panthéon maléfique. Ils sont yénérés par les assassins et les bandits.

Gaâl : Dieu du mal.

Rejeton de Théas et de Shin, il a le teint blafard et porte une grande cape noire. Lorsque la capuche en est rabattue, on ne distingue plus que deux yeux luminescents comme des flammes.

Garmalia : Déesse des ténèbres et de la nuit.

Fille de Théas et de Shin, elle incarne l'ombre et le mystère. Elle n'a pas un caractère aussi maléfique que son frère Gaâl.

Malek : Dieu des cauchemars.

Fils de Shin et de Gimell, il peut prendre des apparences terrifiantes. C'est le maître de l'inconscient dans ce qu'il a de néfaste. Chauve et chétif, il arbore un sourire mesquin.

Nétio : Dieu de la sécheresse.

Fils de Shin et de Théas, il est fait de boue séchée.

Olph : Dieu du meurtre.

Fils de Garmalia et de Varon, il symbolise les pires abominations. Son corps, fait de lames et de sang, inspire la crainte et le dégoût.

Phoen : Dieu incendiaire.

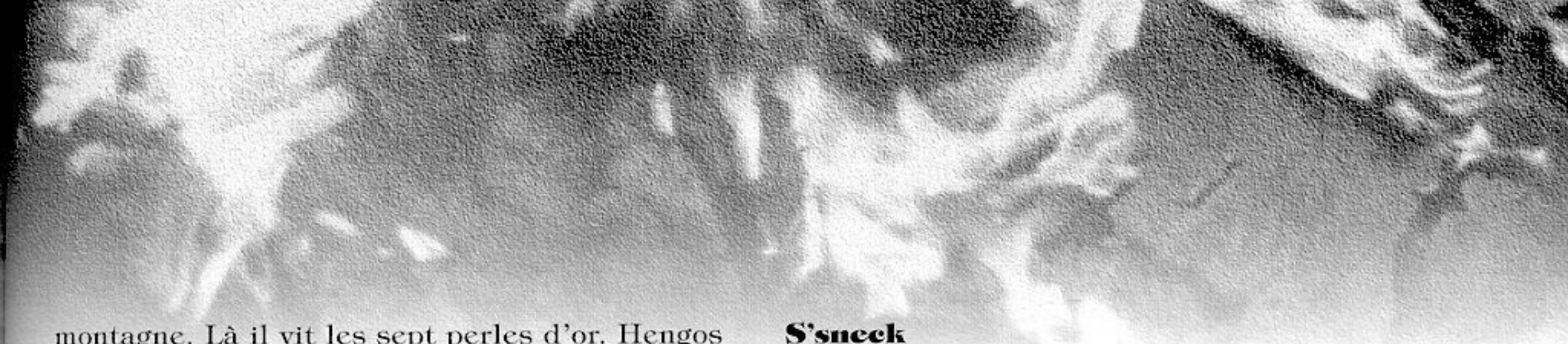
Fils de Shin et de Théas, il est mesquin et pyromane. Représenté sous la forme d'une torche vivante riant aux éclats, il sème le malheur et la désolation.

LES HÉROS

Ce sont des anthéens qui par leur adresse, leur courage, leur honnêteté ou leur ruse, ont pu défier les dieux et acquérir ainsi une renommée hors du commun. Si la plupart de ces héros sont morts dans leur quête, certains subissent encore un châtement éternel alors que d'autres sont devenus les esclaves de certaines divinités. Rares sont ceux qui ont bénéficié du pardon divin leur permettant d'accéder au statut envié de demi-dieu.

Hengos

Ce jeune architecte kelwin, en quête d'idéal, prétendait détenir le secret de la grande énergie: celle qui permettrait de déplacer les montagnes et de changer le cours des eaux. Nass, déesse de la technologie, vexée par cette imposture fit tout pour connaître le secret d'Hengos. Elle demanda à Garmalia de le séduire afin qu'il lui donne son savoir. Hengos resta insensible à la beauté divine de Garmalia car il aimait Mélinas, sa promise. Garmalia, vexée à son tour par tant de mépris de la part d'un simple mortel, décida de maudire Hengos. La voix de ce dernier tuerait instantanément tous ceux qui l'entendraient. Condamnant le pauvre kelwin à une vie solitaire, Garmalia s'en retourna, ravie, dans son royaume. Pour être sûr de ne tuer personne, Hengos se trancha la langue et la jeta à la mer. Éblouie par tant de courage et de résolution, Sania, la nymphe des poissons, tomba amoureuse d'Hengos. Elle lui apparut en songe, lui promettant que s'il lui offrait l'une des sept perles d'or qui pousse au sommet de la montagne bleue, Hengos retrouverait la voix et sa malédiction disparaîtrait. N'ayant pas le choix, il se mit rapidement en route. Après quelques mois de voyage, il arriva au pied de la dite montagne. Mais point de perle à l'horizon. Un oiseau providence, au bec d'or, s'approcha. Il questionna Hengos sur la raison de sa venue. Hengos ne pouvait répondre. L'oiseau battît tant et si bien des ailes qu'une bourrasque se leva, emportant le kelwin loin dans les cieux, au sommet de la



montagne. Là il vit les sept perles d'or. Hengos décida de prendre l'une des perles, lorsque l'oiseau réapparut, furieux. Le kelwin jeta alors une perle sur le volatile qui, en l'avalant, s'écrasa au sol. Il dépluma l'oiseau, se confectionna une paire d'ailes et se jetant du haut de la montagne, retourna voir Sania en volant. Cette dernière tint sa promesse et demanda le kelwin en mariage. Ce dernier refusa. Sania, humiliée, transforma Mélinas en coquillage. Hengos, fou de chagrin, prit le coquillage et le jeta au sol. La terre s'ouvrit en de multiples endroits. Les flots jaillirent, engloutissant le pauvre kelwin. Aujourd'hui encore, cet archipel porte son nom.

Kalgar

Le darken éphèbe, amoureux d'une montagne.

Élphinéas

La danseuse mélodienne qui mis à genoux Nem, le dieu océan.

S'sneek

L'ygwan qui voulu être roi.

Wala

Le woon qui défia Yal le semi-dieu à la course.

Malactère

Le prince boréal qui força Théas à lui ouvrir les portes du royaume des morts.

Source

Le magicien nomoï qui trompa les dieux et leur vola la lyre des présages.

Trois lunes

La feling qui, avec l'aide de Gimell, pénétra dans les rêves de Malek.

Les animaux et créatures

Toutes sortes de créatures vivent sur Héos. Chacune possède façonnantes et domaines communes à tout ce qui vit sur Héos, mais leurs valeurs sont souvent bien supérieures ou inférieures à celles d'un personnage. Elles possèdent également des compétences qui leur servent à se défendre et à chasser.

Vigilance et furtivité sont deux caractéristiques communes à toutes les créatures. Elles leur permettent de détecter un danger ou de surprendre une proie. Les compétences qui suivent sont utilisées en combat.

La Vitalité représente la constitution ainsi que la résistance à la douleur de l'animal. Elle varie de 1 pour les petits animaux à 30 pour les créatures géantes.

Potentiel d'attaque : Corps + compétence d'attaque
FA : en fonction de l'animal
Points de vie : Corps + vitalité
Engagement : de 1 pour les créatures lymphatiques et herbivores à 10 pour les prédateurs.

La plupart des animaux et créatures n'ont pas de points d'endurance. Ils combattent jusqu'à la mort ou fuient.

Protection : En fonction du type d'animal, la protection peut varier de 1 (peau épaisse) à 15 (carapace). La protection est à retrancher des dégâts occasionnés.

Le principe de localisation est exactement le même que pour les humanoïdes :

RÉUSSITE	PARTIE TOUCHÉE
11 à 20	Queue
7 à 10	Pattes / tentacules
4 à 6	Abdomen
2 ou 3	Côtes
1 ou moins	Tête



DRAGHÉO

type : mammifère herbivore amphibien
gabarit : très grand
taille : 4 m
poids : 2 tonnes
milieu : hautes herbes, marais
CORPS : 9 - AME: 2 - ESPRIT: -3
Relationnel : 0 - Sensuel : 4 - Personnel : 0
Points de vitalité : 35
protection : 14
Engagement : 3
Vigilance : 2
Furtivité : 2
Défenses : 14 - FA : 7

C'est le plus paisible des herbivores. Sans prédateur naturel mis à part l'Héossien et l'Humain, il passe son temps à se prélasser dans la boue et les rivières. Les oiseaux placés sur son dos le débarrassent des parasites incommodants. Le Draghéo ne charge que si sa famille ou lui-même sont menacés.

La carapace du Draghéo fait les meilleurs boucliers et armures. On tire également de ses glandes salivaires, un liquide épais qui sèche à l'air libre. Cette colle forte est le secret des charpentiers boréaux, qui assemblent ainsi tous leurs navires.

WOGAË

Type : Mammifère terrestre piscivore

Gabarit : Très grand

Taille : 3 m

Poids : 800 kg

Milieu : Hautes herbes et neige

CORPS : 6 - AME : 2 - ESPRIT : -2

Relationnel : 0 - Sensuel : 6 - Personnel : 0

Points de vitalité : 25

Protection : 0

Engagement : 15

Vigilance : 10

Furtivité : 10

Pêche : 13

Griffes : 12 - FA : 1d10

Crocs : 10 - FA : 8

Le Wogaë se nourrit exclusivement de poissons qu'il pêche avec adresse. Sa fourrure peut varier du brun, lorsqu'il se trouve en régions chaudes, au blanc quand il vit sur la banquise. Très prisée par les Héossiens pour sa chaleur et sa douceur, elle fait la richesse des trappeurs et des marchands qui en font le commerce. Les crocs ainsi que les griffes de Wogaë servent à la confection de harpons et de pointes de flèches. Sa viande, à la saveur légèrement acidulée se cuisine facilement.

Chaque Wogaë possède un petit territoire d'une centaine de mètres carrés, qu'il défend avec sa femelle et sa progéniture.



HERGON

Type : Grand mammifère terrestre herbivore

Gabarit : Immense

Taille : 5 m

Poids : 4 tonnes

Milieu : Hautes herbes chaudes

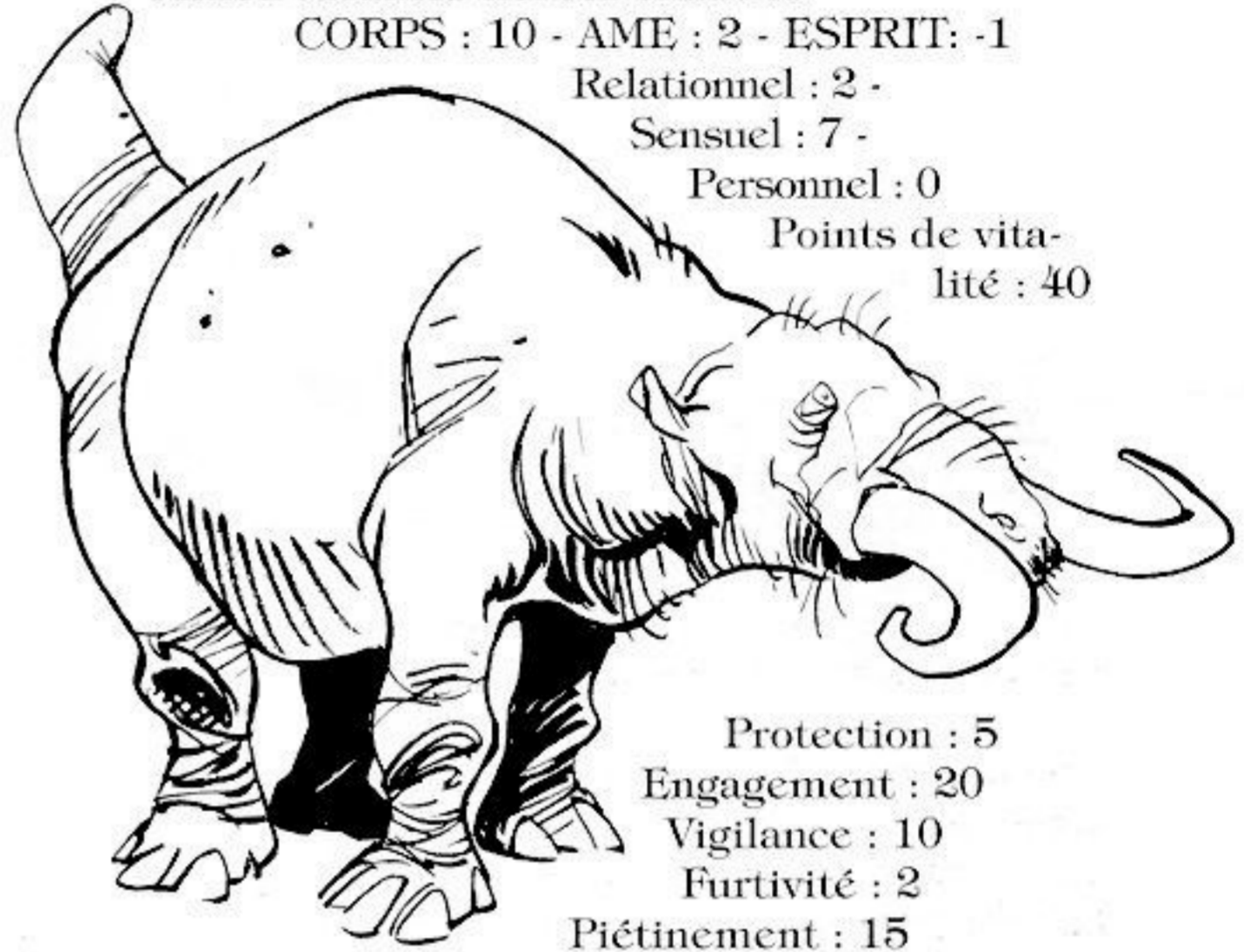
CORPS : 10 - AME : 2 - ESPRIT : -1

Relationnel : 2 -

Sensuel : 7 -

Personnel : 0

Points de vitalité : 40



Protection : 5

Engagement : 20

Vigilance : 10

Furtivité : 2

Piétinement : 15

FA : 1d12 + 4

Défense : 10 - FA : 8

Piétinement : 12 - FA : 12

L'Hergon est un paisible herbivore. Très sociable, il vit en troupeau d'une cinquantaine de têtes. Un chef unique et respecté, le patriarche, guide tout son petit monde vers les points d'eau et l'herbe la plus tendre. Nomade, l'Hergon peut parcourir plus d'une centaine de kilomètres en une journée.

A la saison des amours, l'Hergon mâle est très irritable et se met subitement à charger tout ce qui bouge. Il arrive qu'un patriarche bannisse un des membres de sa communauté qui lui a manqué de respect. L'infortuné finira ses jours seul et ignoré de tous. Cette perspective peu alléchante a tendance à rendre fou l'Hergon banni, qui se croit alors perpétuellement à la saison des amours...

Les reins de l'Hergon, réduits en poudre, servent de somnifère.

Opération sous corps + per + alchimie laborieux.

La victime peut faire un jet sous corps + per + vigilance - réussite - difficulté de l'alchimiste, pour ne pas s'effondrer dans le round qui suit l'absorption.



TAWA

Type : Mammifère
terrestre herbivore
Gabarit : Grand
Taille : 2 m
Poids : 200 kg
Milieu : Hautes herbes
froides et forêt
blanches

CORPS : 5 - AME : 3 -

ESPRIT: -3

Relationnel : 0 - Sensuel : 6 -

Personnel : 0

Points de vitalité : 18

Protection : 0

Engagement : 12

Vigilance : 15

Furtivité : 8

Bois : 12

FA : 7

KRONEM

Type : Prédateur saurien

Gabarit : Moyen

Taille : 2 m

Poids : 1 tonne

Milieu : Marais, grands arbres

CORPS : 7 - AME : 1 - ESPRIT: -2

Relationnel : 0 - Sensuel : 4 - Personnel : 0

Points de vitalité : 25

protection : 7

Engagement : 20

Vigilance : 17

Furtivité : 17

Dents : 12 - FA : 12

Egalement appelé «terreur des marais», le Kronem est un chasseur redoutable. Sa technique est simple : il attend sous

l'eau que des créatures

viennent étancher leur

soif pour leur sauter à

la gorge, puis il les

entraîne dans les profon-

deurs marécageuses afin de

les noyer. Car le Kronem peut

rester plus d'une demi-heure

sous l'eau sans respirer. La femelle Kronem

enterre et déterre ses oeufs périodique-

ment afin qu'ils aient toujours la

même température du soir au

matin. Remplie d'air, la vessie

du Kronem est particulièrement adaptée à la respiration aquatique, elle a une autonomie d'une vingtaine de minutes.

Corps + per + zoologie / difficile pour extraire la vessie sans la percer.



DELHIFEL

Type : Reptile volant

Gabarit : Très grand

Taille : 6 m d'envergure

Poids : 1 tonne

Milieu : Montagnes, Terre de ciel

CORPS : 9 - AME : 4 - ESPRIT : 0

Relationnel : 1 - Sensuel : 6 - Personnel : 0

Points de vitalité : 28

Protection : 1

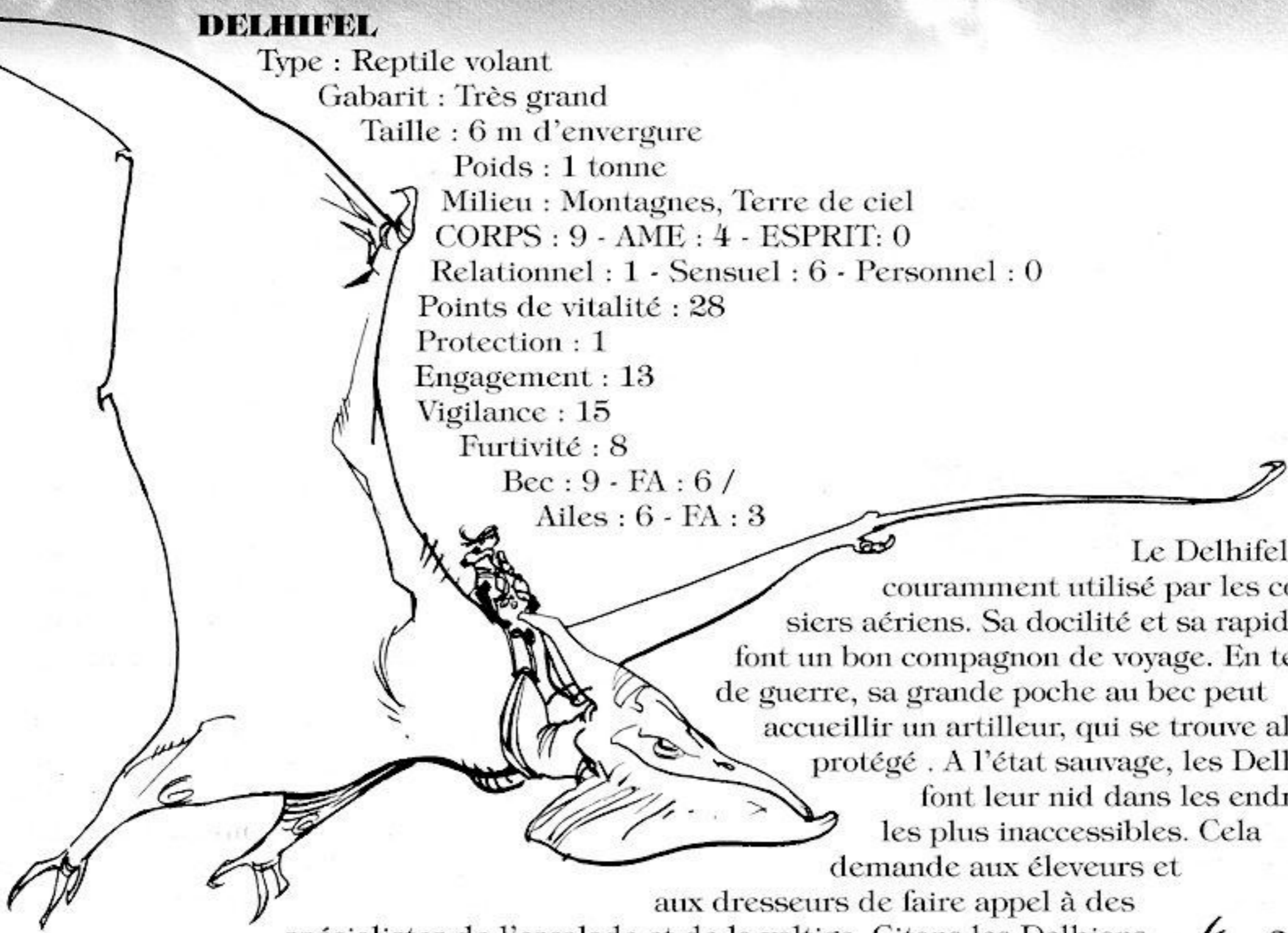
Engagement : 13

Vigilance : 15

Furtivité : 8

Bec : 9 - FA : 6 /

Ailes : 6 - FA : 3



Le Delhifel est couramment utilisé par les courriers aériens. Sa docilité et sa rapidité en font un bon compagnon de voyage. En temps de guerre, sa grande poche au bec peut accueillir un artilleur, qui se trouve alors protégé. A l'état sauvage, les Delhifels font leur nid dans les endroits les plus inaccessibles. Cela demande aux éleveurs et

aux dresseurs de faire appel à des spécialistes de l'escalade et de la voltige. Citons les Delhions qui trouvent ici un travail à leur mesure...

GARGAN

Type : Prédateur terrestre

Gabarit : Grand

Taille : 2 m

Poids : 500 kg

Milieu : Hautes herbes chaudes, grands arbres

CORPS : 5 - AME : 2 - ESPRIT : -2

Relationnel : 0 - Sensuel : 5 -

Personnel : 0

Points de vitalité : 22

Protection : 0

Engagement : 20

Vigilance : 18

Furtivité : 20

Griffes : 16 - FA : 10

défenses : 18 - FA : 12



Le Gargan est «Le» prédateur des hautes herbes et des grands arbres. Il vit en meute d'une dizaine d'individus. Sa fourrure ocre rayée de vert lui

assure un camouflage parfait. Les femelles élèvent les petits pendant que le mâle part à la chasse. Il traque sans relâche le Shadrag, son gibier quotidien. Mais à l'occasion, il aime à se repaître d'un ou deux Kelwins comme friandise... Séchées et réduites en poudre, les testicules du Gargan forment un antidote très efficace contre toutes les maladies des marais et des grands arbres.

Réalisation de l'antidote : Corps + per + alchimie / très difficile.

Effet : Bonus de 2 x réussite jet d'alchimie, après absorption, pour lutter contre un virus.

SHEN BORA

Type : Prédateur marin

Gabarit : Grand

Taille : 3 m

Poids : 2 tonne

Milieu : Mer

CORPS : 7 - AME : 1 - ESPRIT: -2

Relationnel : 0 - Sensuel : 5 - Personnel : 0

Points de vitalité : 30

Protection : 3

Engagement : 20

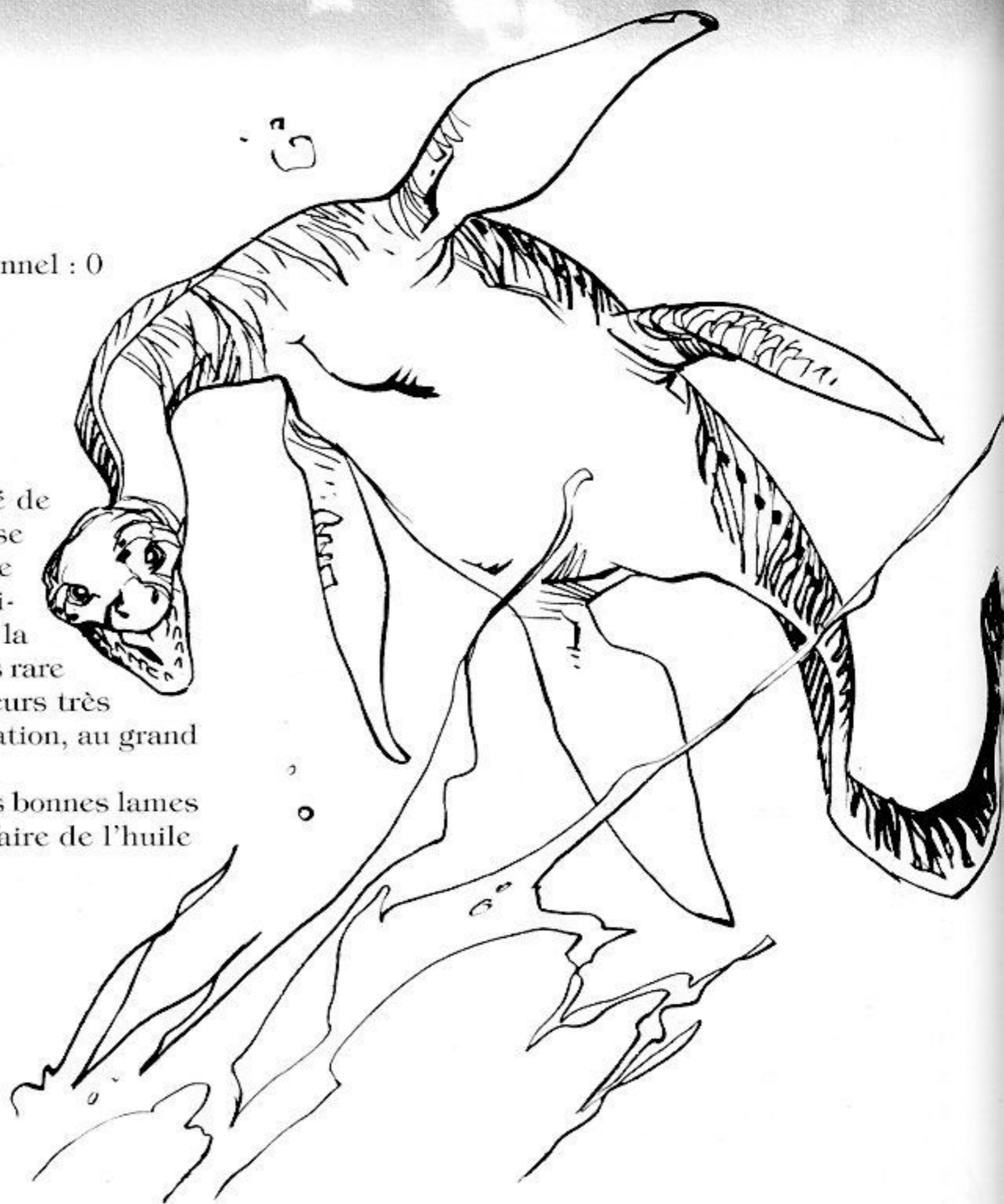
Vigilance : 15

Furtivité : 17

Dents : 17 - FA : 13

Le Shen Bora est un cousin éloigné de l'Ygwan, bien que ce dernier refuse toute comparaison. Sa mâchoire se compose de trois rangées de poignards acérés, prompts à déchirer la viande la plus résistante. Il n'est pas rare que ce prédateur aux sens par ailleurs très aiguisés, confonde proie et embarcation, au grand dam des peuples de la mer.

Les dents du Shen Bora font de très bonnes lames. Sa graisse est très employée pour faire de l'huile d'éclairage et des lubrifiants.



GANEDRON

Type : Mammifère microvore

Gabarit : Petit

Taille : 1,20 m

Poids : 100 kg

Milieu : Terres brûlées

CORPS : 4 - AME : 0 - ESPRIT: -2

Relationnel : 0 - Sensuel : 5 - Personnel : 0

Points de vitalité : 14

Protection : 1

Engagement : 12

Vigilance : 12

Furtivité : 10

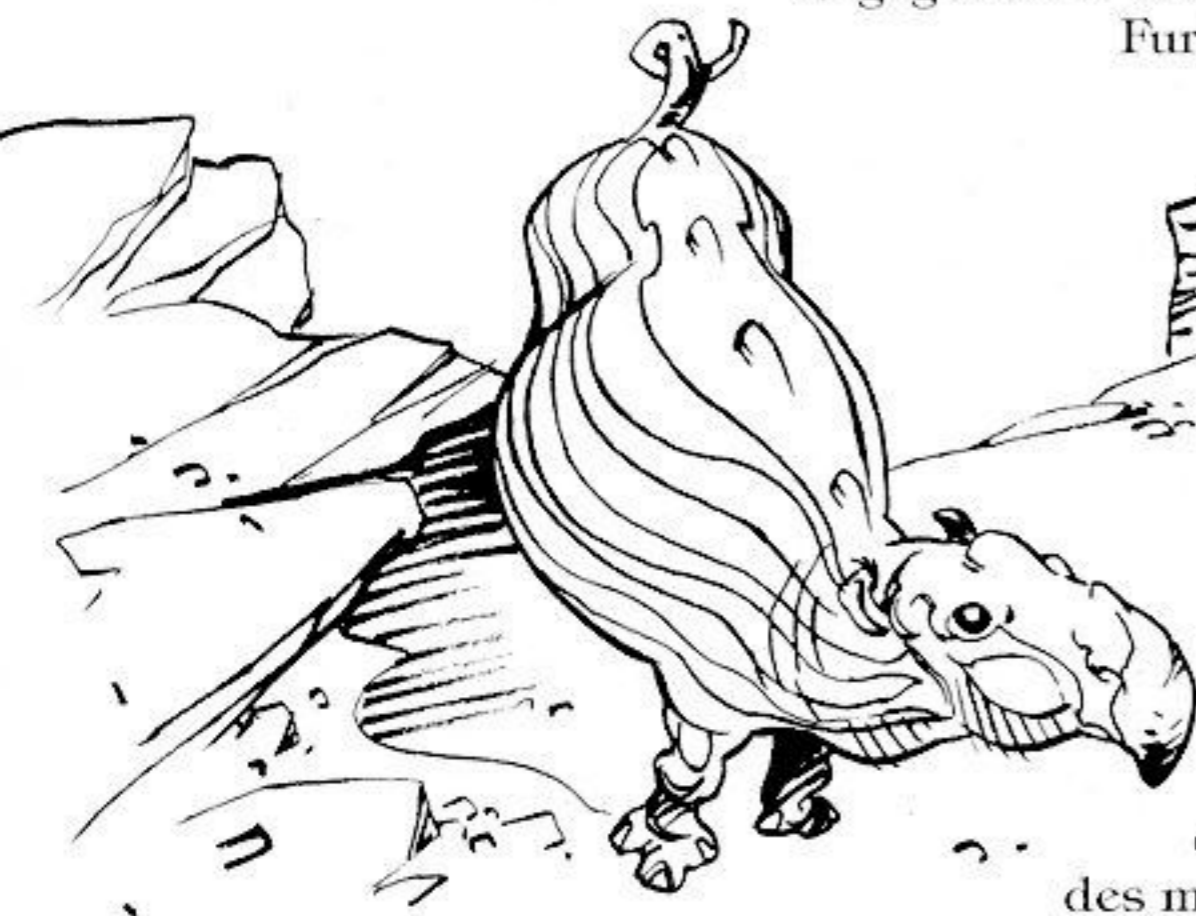
Bec : 8 - FA : 6 Cri : 13 - FA : spécial

Le Ganedron se nourrit exclusivement des dépôts microbiens qui recouvrent certaines roches volcaniques. Il vit avec sa compagne et ses petits qu'il ne quitte jamais.

Le Ganedron constitue la seule ressource alimentaire des peuples des terres brûlées. Son élevage s'est ainsi développé de façon intense.

Le cri du Ganedron est redoutable. Toute personne qui rate un jet sous esprit + sens + shaan, doit fuir immédiatement sous peine de perdre (réussite du cri du Ganedron) points d'esprit.

La femelle du Ganedron donne un lait très sucré, qui fait le délice des enfants des terres brûlées mais également celui des marchands qui le commercialisent à travers tout le continent.



MULF

Type : Mammifère terrestre herbivore
Gabarit : Grand
Taille : 1,90 m
Poids : 300 kg
Milieu : Hautes herbes froides et forêts blanches
CORPS : 5 - AME : 0 - ESPRIT : -4
Relationnel : 0 - Sensuel : 2 - Personnel : 0
Points de vitalité : 18
Protection : 1
Engagement : 3
Vigilance : 14
Furtivité : 6
Cornes : 13 - FA : 1d6 +2

Le Mulf est un paisible herbivore qui ne quitte un endroit qu'après avoir entièrement brouté toutes les herbes qui s'y trouvent. Un troupeau compte environ une cinquantaine de têtes. A la saison des amours, les mâles combattent à mort pour déterminer qui fécondera les femelles. Nombreux sont les prétendants, grand est le carnage. Il arrive même que «l'élu» soit tellement épuisé par ses combats, qu'il ne puisse se livrer à l'acte procréateur avec toutes les femelles du troupeau.

Ayant par cette pratique imbécile, beaucoup de mal à se reproduire, le Mulf tend à disparaître.

«Tête de Mulf» est une insulte héossienne très courante, souvent à l'origine de bagarres générales dans les tavernes. La viande de Mulf se cuisine admirablement et de nombreux chefs cuisiniers de renom ont trouvé là matière à exprimer leur créativité gastronomique.



WINAK

Type : Mamireptile terrestre
Gabarit : Moyen
Taille : 2 m
Poids : 500 kg
Milieu : Hautes herbes chaudes
CORPS : 5 - AME : 2 - ESPRIT : -1
Relationnel : 1 - Sensuel : 5 - Personnel : 0
Points de vitalité : 22
Protection : 0
Engagement : 15
Vigilance : 15
Furtivité : 20
Griffes : 16 - FA : 6
Feu : 15 - FA : 3d4

Le Winak vit terré dans ses grandes galeries, avec toute sa petite famille. Mi-reptile, mi-



mammifère, il possède l'étrange capacité de cracher du feu pour se défendre. En effet, le Winak possède trois poches de gaz sous la glotte, ainsi que des dents qui produisent des étincelles en les claquant d'une certaine façon. Avec sa cage thoracique surdimensionnée, il propulse son gaz enflammé jusqu'à 6 mètres !

Cette faculté a été mise au service des Héossiens dès la préhistoire, comme chauffe plat ou comme lance-flamme.

DRAGON

Type : Reptile omnivore

Gabarit : Immense

Taille : 20 à 30 m

Poids : 10 tonnes

Milieu : Sables, hautes herbes chaudes, marais et grand arbres

CORPS : 14 - AME : 3 - ESPRIT : -1

Relationnel : 1 - Sensuel : 5 - Personnel : 0

Points de vitalité : 45

Protection : 10

Engagement : 25

Vigilance : 15

Furtivité : 10

Transport : 18

Griffes : 16 - FA : 12 Queue : 15 - FA : 15

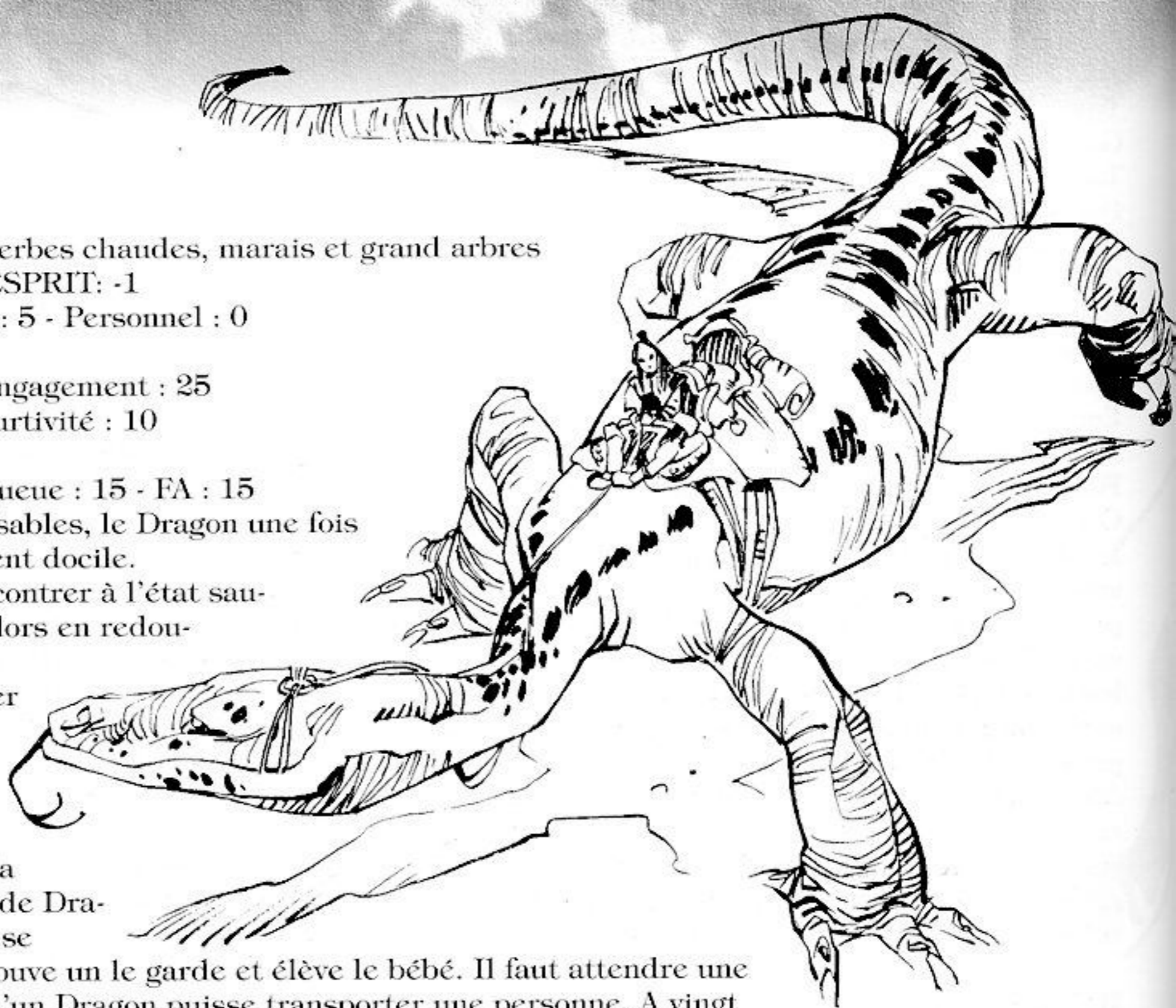
Aussi appelé Maître des sables, le Dragon une fois dressé s'avère relativement docile.

Mieux vaut ne pas le rencontrer à l'état sauvage car il se comporte alors en redoutable prédateur.

Un Dragon peut s'éduquer dès sa sortie de l'œuf. Il prend alors la première personne qu'il aperçoit pour sa mère et lui reste dévoué jusqu'à la fin de ses jours. Un Œuf de Dragon n'a pas de prix et ne se vend pas. Celui qui en trouve un le garde et élève le bébé. Il faut attendre une

dizaine d'années pour qu'un Dragon puisse transporter une personne. A vingt ans, un Dragon peut transporter une dizaine de personnes à une vitesse de 50 km/H. Lorsqu'un Dragon meurt, on récupère ses écailles pour en faire des tuiles. Les maisons ainsi édifiées ont la réputation d'être inviolables et de résister aux pires conditions climatiques.

La langue de Dragon possède une saveur très relevée : elle est souvent à l'origine de repas initiatiques chez les peuples du désert.



SHADRAG

Type : Mammifère terrestre herbivore

Gabarit : Grand

Taille : 2m20 m

Poids : 500 kg

Milieu : Hautes herbes chaude et froides

CORPS : 5 ou 7 - AME : 4 - ESPRIT : -1

Relationnel : 3 - Sensuel : 7 - Personnel : 0

Points de vitalité : 20 ou 32

Protection : 0 ou 2

Engagement : 10 ou 16

Vigilance : 16

Furtivité : 6

ruade : 13 - FA : 7

Aussi loin qu'on remonte dans l'histoire héossienne, le Shadrag est présent. Cette monture remarquable a fait toutes les guerres et toutes les explorations. La plupart des Shadrags sont des animaux d'élevage mais on en trouve encore beaucoup à l'état sauvage. Il existe de nombreuses races de Shadrags qu'on peut regrouper en 2 familles : les coursiers, plus légers et plus rapides et les Shadrags de combat, plus robustes et belliqueux. Le Shadrag se prête volontiers au dressage et est capable, en très peu de temps, d'exécuter quelques tours : saut d'obstacle, courses à travers les flammes, salut, etc.

Les humains

L'ORIGINE

Ils ne savent plus pourquoi ils ont quitté la Terre. Embarqués sur de gigantesques navires tractés par voiles solaires, ils sillonnèrent les étoiles à la recherche d'une terre d'accueil. A la suite d'un sabotage, ils perdirent la majeure partie de leurs connaissances technologiques. La science de la fusion et l'Histoire de la Terre leur sont aujourd'hui presque totalement étrangères. Cette formidable colonie de plus de deux millions d'individus repéra la planète Héos. Ce n'est que trois générations plus tard qu'ils parvinrent aux abords de ce nouveau monde. Il leur fallut larguer leur propulseur principal pour réduire leur vitesse. Ce bloc se transforma en une véritable boule de feu en entrant dans l'atmosphère Héossienne. Les humains durent attendre une génération de plus avant de pouvoir débarquer à bord de leurs six modules "aller simple". Ces six modules, en pénétrant dans l'atmosphère, formèrent une étoile à six branches tournant sur elle-même, ce qui freina sa descente.

Nous sommes en Hexon 223 de l'ère vernale Héossienne.

LE DÉBARQUEMENT

L'Homme s'écrasa sur une splendide cité autochtone. Étant donné les dégâts, ils furent immédiatement en conflit avec la population locale, qu'ils exterminèrent sans le moindre remords. Les relations furent alors sans ambiguïté. L'Humain était un envahisseur déterminé à conquérir ce monde sauvage, aux lois ancestrales. Il édifia la première ville humaine sur le nouveau monde, à l'aide des six modules qui lui avaient permis d'atterrir. Le premier fut dressé vers le ciel comme une offrande aux dieux, au centre des cinq autres placés en étoile. Cette forteresse fut plus tard complétée par des habitations plus ou moins salubres, la plupart constituée de tentes faites avec les parachutes des engins. Harmonie la ville mère était née.

Les hexons passèrent. Les combats perdirent leur intensité au cours des années. Même s'ils restent

virulents de nos jours, ils sont très localisés.

Aux alentours de la ville-mère proliférèrent de petites colonies. Certaines, composées d'industriels, de marchands, de militaires, de scientifiques et d'aventuriers s'enfoncèrent de plus en plus dans le nouveau monde. Des premiers contacts furent établis avec les Héossiens. Ils acceptèrent la venue d'Humains au sein de leur pays, à condition qu'ils bannissent toute technologie. Ceux qui désiraient découvrir un nouveau mode de vie, une nouvelle culture quittèrent les colonies humaines. Ces exilés furent aussitôt considérés comme des traîtres par leurs supérieurs hiérarchiques. On assista à une montée des conflits entre les générations. Entre les parents, soucieux de préserver le peu de racines qui leur restaient et les enfants, qui allèrent jusqu'à renier leur nature humaine.


Une incroyable chute de natalité apparut alors. La population devint de plus en plus âgée. Les nouveaux-nés se firent rares. Il fut désormais impossible pour les humains de quitter la ville mère sans une autorisation écrite des hautes autorités. Tout contrevenant était immédiatement exécuté. La population s'enferma dans une psychose généralisée et se coupa du monde extérieur. Seuls, les militaires et les scientifiques avaient le droit d'aller et venir dans ce qui était désormais une prison.

Après le putsch en Héossie, le Nouvel-Ordre a reproduit son système politique et social, mais à l'échelle continentale.

LA RELIGION

Pour se protéger du monde extérieur, on se mit à prier tout et n'importe quoi. On assista à une demande mystique considérable. Quelques individus entrevirent les bénéfices qu'ils pouvaient tirer de cette foi débordante. Après quelques miracles, ils se proclamèrent «Hommes-dieux».

Ils séjournent encore aujourd'hui au sommet de la nef centrale, dressée vers le ciel. Masqués pour préserver leur intimité et leur côté mystique, ils instaurèrent le «Nouvel Ordre». Bien qu'ils n'aient pas réussi à asservir toute la population humaine ils pos-



sèdent toutefois un pouvoir indéniable au sein de la ville-mère. Cette dictature théocratique s'étend au-delà des frontières d'Harmonie et de Technopole, par le biais de nombreuses missions religieuses qui entendent colporter la «bonne parole».

LES MONOPOLES

Soucieux de préserver le peu d'avantages qui leur restaient, les dirigeants des principaux secteurs industriels se dressèrent et firent bloc face au Nouvel Ordre. Ils accaparèrent des pouvoirs héréditaires. Une aristocratie industrielle vit le jour. Chacun des dirigeants prit un nom de famille prestigieux et le transmit à ses descendants. Dès lors, de grandes puissances s'affrontèrent. Certaines «familles» se lièrent entre elles pour en anéantir d'autres qui furent récupérées par le Nouvel Ordre, lui-même composé d'aristocrates.

Ils arrivèrent à une sorte d'équilibre instable où l'économie et la législation fluctuent à coups de paroles divines et d'investissements divers. Les Hommes-dieux s'adressent à l'esprit du peuple alors que les familles agissent sur leur porte-monnaie.

Le peuple subit une inquisition incessante, le coût de la vie est exorbitant. Mais s'il sort de la ville-mère, il devient fou, tant le monde du dehors est hostile à ses yeux.

LES GRANDES FAMILLES

Dans leur grande détresse face à l'inconnu, les Humains ont senti en eux une inexorable poussée de spiritualité. Alors apparurent les sauveurs de l'humanité : les Hommes-dieux. Rassemblant de plus en plus de fidèles, ils instaurèrent petit à petit le Nouvel Ordre. Les riches industriels ne voyaient pas la montée d'une telle religion d'un très bon œil, aussi devaient-ils trouver un moyen de créer un contre pouvoir pouvant regrouper le maximum de gens. La première grande famille était née. Ce contre pouvoir se mis rapidement en place. D'autres familles virent encore le jour, jusqu'au moment où l'acte de se proclamer d'une famille non instaurée relevait du crime d'État.

Plusieurs familles se partagent désormais le contre-pouvoir. Tous les secteurs d'activités étant plus ou moins présent dans chaque famille.

Mais si, en apparence, l'union est de rigueur pour lutter contre le Nouvel Ordre, il en va tout autrement dans la réalité.

Elles se livrent une lutte sans merci. Chaque lignée familiale s'assure la direction de certains secteurs d'activités, alors que d'autres sont en concurrence permanente. Chaque nouveau-né de la famille est

placé dans une école spéciale où il apprend le métier du plus vieux des parents qui viendrait à mourir. Chaque famille possède des antennes sur tout le continent. Elles ne sont unies que pour faire face au Nouvel Ordre. Entre elles, c'est la guerre.

LA SOCIÉTÉ

Les humains appartiennent à des catégories sociales bien déterminées. Il y a tout d'abord les Hommes-Dieux, qui se partagent le pouvoir. Viennent ensuite les Avatars, composés de prêtres et des principaux chefs des grandes familles. Les Incarnas s'occupent de tout ce qui fait fonctionner la société. Les Opta, dont les morphes font partie sont corvéables à merci et se chargent de tout ce que les autres catégories sociales ne veulent pas faire.

LE TRAVAIL

Tout humain résidant dans la ville-mère ou à Technopole est affilié soit au Nouvel Ordre, soit à une des dix grandes familles. Perturbés par les interminables journées, les humains se fatiguent très vite, ce qui ne les rend pas très productifs.

L'HABITAT

Le nouvel ordre et ses délégations siègent au sommet de la nef dressée vers le ciel. Ils se sont créé tout un réseau de passages dissimulés au sein des cinq autres engins. Pour cette raison, chaque grande famille s'est bâtie un complexe de tours indépendantes de l'étoile. Le reste de la population se contente de cahutes de un à trois étages.

LA CIRCULATION

De nombreuses routes magnétiques quadrillent la ville. Mais leur utilisation demande une telle somme d'énergie qu'elles sont réservées à l'élite de la société. Une sorte de monorail électrique ainsi qu'un réseau de transporteurs acheminent la population d'un point à l'autre de la capitale. Les véhicules personnels sont très rares et témoignent d'un haut statut.

L'ÉNERGIE

Une centrale électrique se dresse au beau milieu de la ville, assurant une production d'énergie très importante pour la population. La plupart des véhicules électriques n'ont pas une grande autonomie en dehors de la ville.

Une essence végétale a pu être mise au point pour alimenter divers appareils à réaction et de nombreux



véhicules d'exploration terrestre. Le pétrole et tous ses dérivés sont également exploités et constituent l'énergie de base des missions de longue distance.

LA TECHNOLOGIE

Tous les services sont informatisés par divers réseaux, tous reliés à une banque centrale de données appelée «Arpège» par les pirates de l'informatique. Les ordinateurs portables ne dépassent pas la taille d'un paquet de cigarettes. Chacun peut être relié à l'Arpège dès l'instant qu'il est connecté à une des nombreuses bornes prévues à cet effet.

Tous les types de fréquences ont été utilisés pour canaliser l'image et le son.

Chaque humain possède une plaque d'identification d'A.D.N, enregistrée dans les banques de données de la police divine.

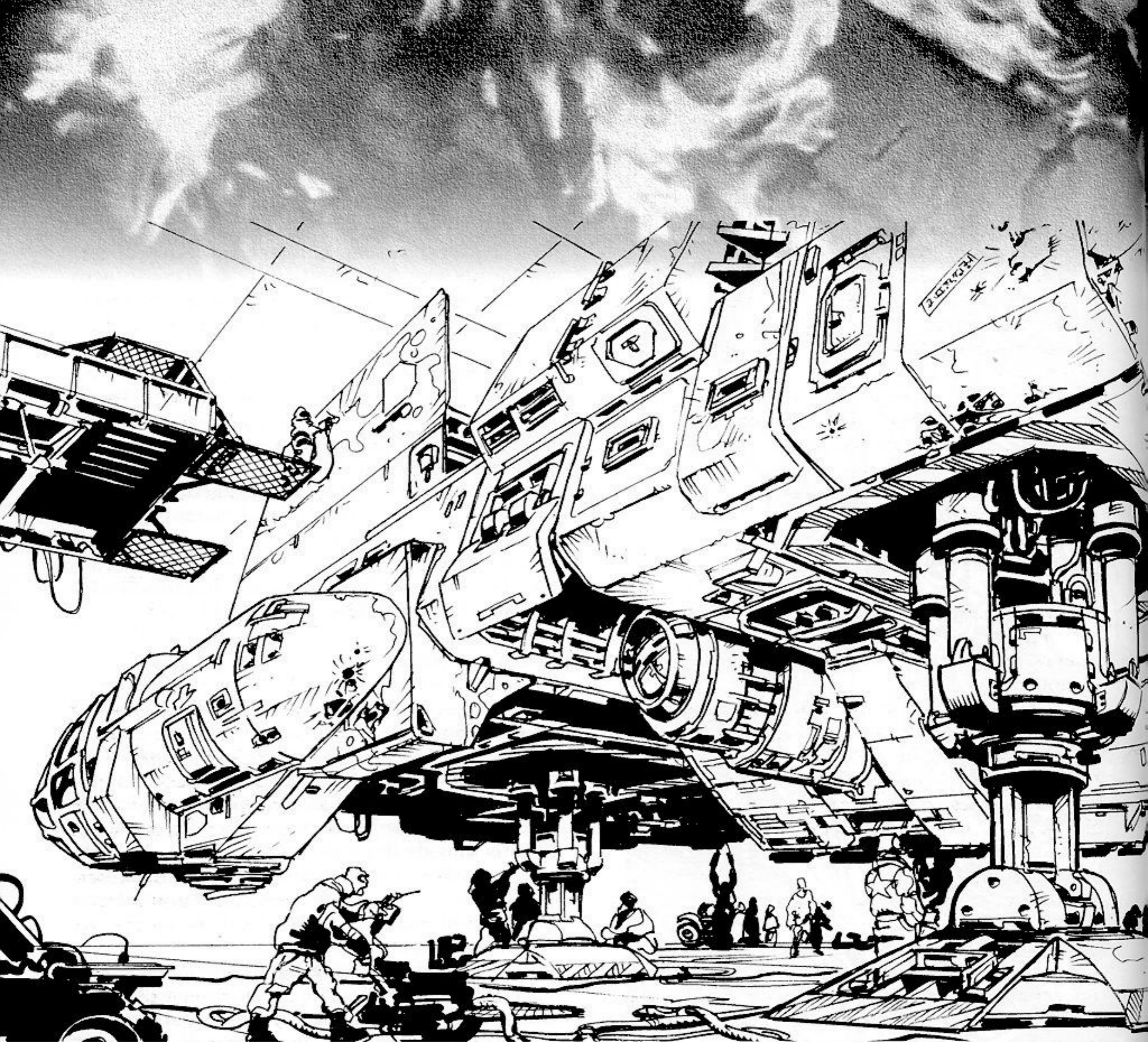
La génétique

L'invention des morphes permet à l'humain de rendre intelligentes la plupart de ses machines. Ayant des difficultés à modeler comme il le souhaite la forme de leurs engins, les humains ont adapté une de leur catégorie sociale à leurs machines. Produits de nombreuses manipulations génétiques, les morphes possèdent une place à part dans la société. Choisis dès la naissance, ils sont formés et surtout déformés, pour s'intégrer à un modèle de machine bien précis. La plupart des morphes possèdent une série de circuits et de branchements directement reliés à leur cerveau. La plupart des morphes sont heureux de leur condition et ne peuvent vivre bien longtemps en dehors de leur machine d'attribution. Chaque morphe fait partie d'un module, utilisé et programmé à des tâches bien spécifiques. Une machine peut être composée de plusieurs modules. Plus il y en a, plus la machine est performante et à la pointe de la technologie.

Certains morphes, moins atrophiés pour une tâche précise, donc plus polyvalents, servent de domestiques et d'hommes à tout faire.

Les morphes dans la société

Les morphes sont des moins que rien. Méprisés, ils sont exploités tout au long de leur vie et ce, dès leur plus jeune âge. À partir de critères secrètement gardés, les bébés sont choisis puis déformés, greffés et assignés à un module. Le Nouvel Ordre considère qu'il s'agit d'une nouvelle chance de vivre donnée à des bébés hérétiques, afin qu'ils s'insèrent parfaitement dans la société pour qu'ils expient leurs fautes.



Un syndicat des morphes vient d'être récemment constitué et on parle prochainement d'une charte des droits du morphe qui devrait être votée pour limiter les mauvais traitements que l'on peut faire subir à certains.

Un groupuscule de morphes indépendantistes trouble parfois la sérénité du Nouvel Ordre par leurs actions d'éclat.

Se morphondre : c'est le terme utilisé lorsqu'un morphe est appliqué et lié pour la première fois à son module.

L'armement

Les humains ont fait beaucoup de progrès en ce qui concerne les projectiles d'armes automatiques. Les balles autoguidées, explosives, sensibles et inflammables ont eu raison des premiers assauts autochtones et continuent d'assurer une supériorité indéniable au combat. Les chargeurs et le débit des armes ont, eux aussi, été considérablement améliorés. Il existe trois sortes d'armes. Les armes de

poing, que l'on porte à bout de bras, les armes d'épaule nécessitant une sangle et les armes lourdes, montées sur les engins.

Des combinaisons à camouflage instantané ainsi que des armures souples assurent une protection totale. Chacune des grandes puissances de la ville possède des instituts de recherches technologiques réservant bien des surprises...

FA Armes de poing : 5 à 10 - FA Armes d'épaule : 10 à 20 - FA Armes lourdes : 20 à 30

Protection combinaisons : de 6 à 20

La Communication

Le vidéophone est banalisé depuis très longtemps et chacun peut en posséder un, portable, et appeler qui il désire d'où bon lui semble.

LES LOISIRS

Les cinécrans 3D équipent les familles les plus aisées.

On peut y raccorder des moduleurs de sensations qui permettent de sentir, toucher et goûter. Le reste de la population se contente des salles communes qui restent onéreuses.

Les sports individuels et collectifs restent encore très pratiqués car ils permettent aux masses populaires de se défouler sans dépenser trop d'argent. Les simulations virtuelles sont le loisir préféré des Humains, toutes classes confondues. Ce moyen est le seul qui, par pixels interposés, leur permet de "fouler" leur Terre natale. Certains ne quittent même jamais leur combinaison de simulation, toujours prêts à se brancher quelque part.

LES ARTS

Il n'existe qu'un seul type de tableau, un seul type de musique, un seul type de film, un seul type de poème, un seul type de danse et un seul type de sculpture.

Tout le reste des manifestations artistiques est considéré comme illégal, dissident et entraîne l'emprisonnement de tout contrevenant.

C'est Achemar, l'Homme-dieu des arts, qui impose ses goûts et ses couleurs au reste de la population. Seuls, lui et ses disciples ont le droit de s'exprimer de façon artistique. Il censure tout ce qui lui déplaît et élimine un à un tous les éventuels concurrents. Un réseau dissident existe et prend de plus en plus d'importance. Il rassemble tous les artistes, opprimés, qui ne peuvent s'exprimer. Ils participent à de nombreuses manifestations artistiques secrètes ou échangent les poèmes, les musiques et les tableaux de leur composition. Ils organisent également, la nuit, des actions pirates durant lesquelles des reproductions de tableaux célèbres de l'anté-histoire recouvrent les bâtiments, des musiques hérétiques sont diffusées sur des canaux de grande écoute et des chorégraphies libres sont jouées sur des sites publics. Les «artistes maudits» constituent un groupuscule extrémiste très important et prêt à tout pour que la liberté d'expression soit rétablie.

LA VIE QUOTIDIENNE

En raison des incessantes luttes locales, les Humains ont pris l'habitude d'imposer un couvre-feu à la nuit tombée.

Seuls quelques marginaux arpentent les rues sombres, en essayant de ne pas se faire surprendre par les services d'ordre, les services religieux ou ceux des grandes familles, pour se rendre à des soirées dissidentes. L'alcool est prohibé mais fait de véritables ravages dans la population. Les drogues telles que cocaïne, héroïne, crack ont été remplacées par des stupéfiants locaux : herbe à soupir, cristal de désir et bien d'autres encore. Un marché colos-

sal de ces produits fait la richesse des trafiquants traitant avec les autochtones.

La vie humaine est assez simple puisque le Nouvel Ordre a décrété que toute source de plaisir était hérétique.

Les ingénieurs humains ont réussi à synthétiser l'air de la terre. Le peuple en fait une énorme consommation. Des diffuseurs automatiques peuvent être installés dans les foyers offrant un grand choix de "senteurs" terriennes. Certains ne veulent plus inhaler autre chose et portent en permanence des respirateurs.

LA HIÉRARCHIE RELIGIEUSE

L'ORGANISATION

Les Hommes-Dieux possèdent droit de vie ou de mort sur leurs concitoyens. Chacun est responsable d'un secteur d'activités qui concurrence les grandes familles. La police divine et l'armée sacrée sont sous la coupe d'Antarès. Sirius et Altaïr s'occupent des instituts de recherches et d'applications. Rigel gère les capitaux drainés par les nombreux impôts et taxes. Achemar se proclame grand censeur et Betélgeuse achemine les matières premières. Ils ne possèdent aucun contact direct avec leurs prêtres. L'oracle des trois auguriers est là pour transmettre la parole sacrée aux prêtres.

Ces derniers effectuent chaque jour une procession cérémonial devant l'oracle, afin de connaître l'ordre du jour et de référer de leurs faits et gestes.

Chaque prêtre dirige les sociétés correspondant à son cadre d'activités et dépend directement d'un Homme-Dieu.

Les prêtres Scorpion et Caméléon sont sous la tutelle d'Antarès.

Les prêtres Poisson et Cheval dépendent de Sirius. Les prêtres Sanglier, Aigle et Rat en réfèrent à Altaïr. Le prêtre Serpent, à Rigel.

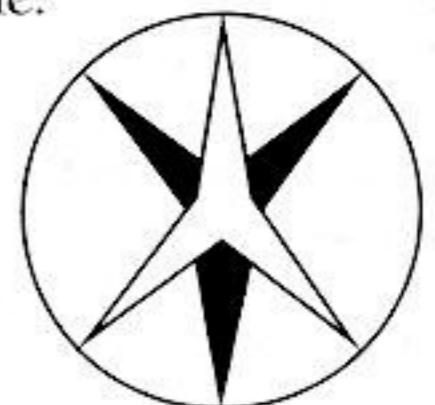
Achemar répond du prêtre Singe et Dragon.

Betélgeuse encadre les prêtres Tigre et Bélier.

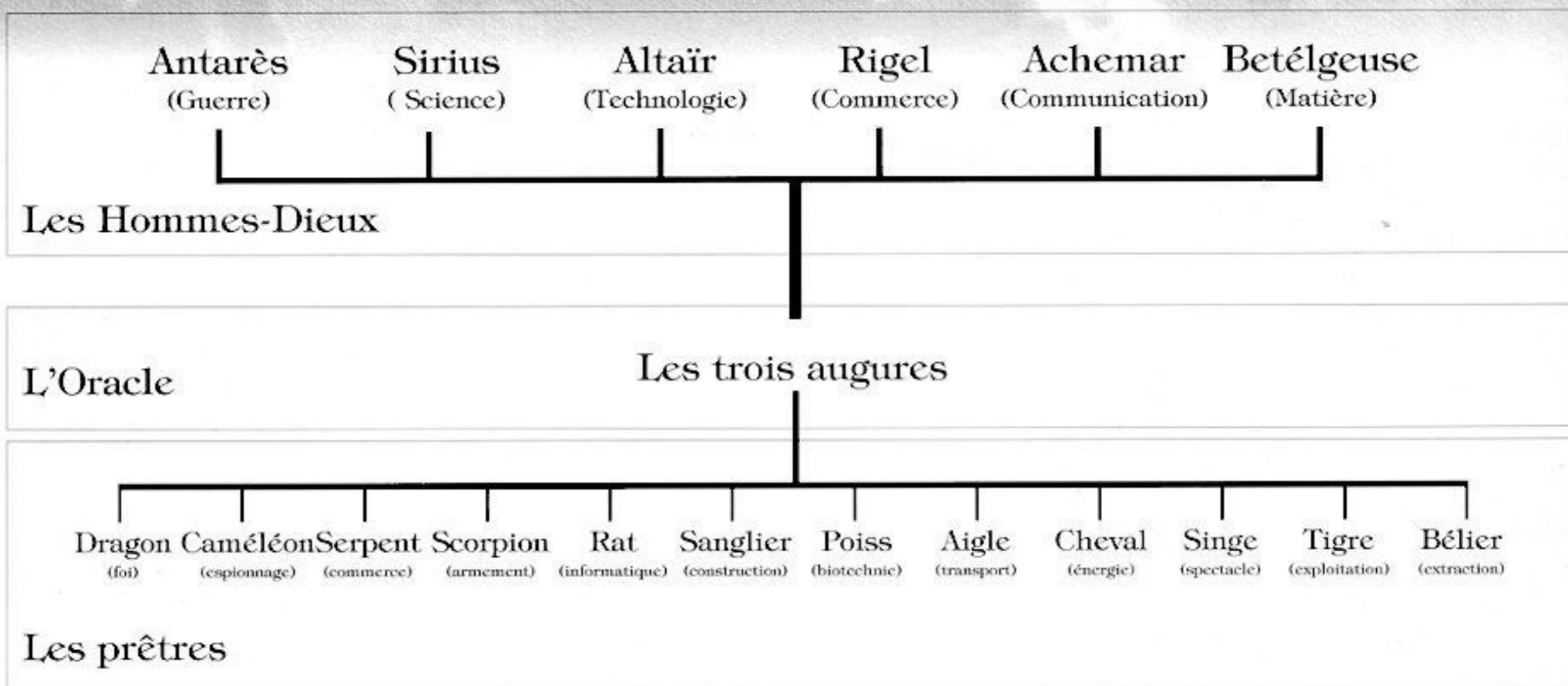
Tous ont juré la perte des grandes familles et considèrent les autochtones comme de dangereux hérétiques qu'il faut anéantir, pour que la divine augure soit restaurée.

Les prêtres portent en permanence des masques correspondant à leur domaine.

Blason du Nouvel Ordre :



LA HIÉRARCHIE RELIGIEUSE



COMPÉTENCES HUMAINES (1D12)

- 1 Armes de poing
- 2 Armes d'épaule
- 3 Armes lourdes
- 4 Bionie
- 5 Combinaison
- 6 Droit divin
- 7 Explosifs
- 8 Informatique
- 9 Mécanie
- 10 Morphie
- 11 Pilotage
- 12 Technicom

Armes de poing

Utilisation de toutes les petites armes de tir sans recul important : pistolet, étourdisseur, gazeur, arbalète de poing à fusion...

Armes d'épaule

Connaissance des armes avec recul important nécessitant l'utilisation d'une crosse, tels que fusils d'assaut, brûleurs, encapsuleurs, arc magnétique...

Armes lourdes

Manipulation des armes à pied ou embarquées à bord de véhicules : canon à plasma, lance-roquette, bazooka...

Bionie

Science étudiant tous les principes vivants et les écosystèmes auxquels ils sont associés.

Maîtrise des techniques chirurgicales assistées par ordinateur ou traditionnelles, des greffes mais éga-

lement de la génétique et des moyen de manipuler l'ADN.

Combinaison

Savoir utiliser les tenues de camouflage des escadrons divins, mais également les combinaisons de plongée ou anti-radiation ainsi que les armures de titane.

Droit divin

Connaissance des nouveaux textes de loi régissant l'Héossie : les obligations des « inférieurs », mais également les possibilités de modifier leur statut. Le droit divin s'avère souvent très efficace face aux autorités.

Explosifs

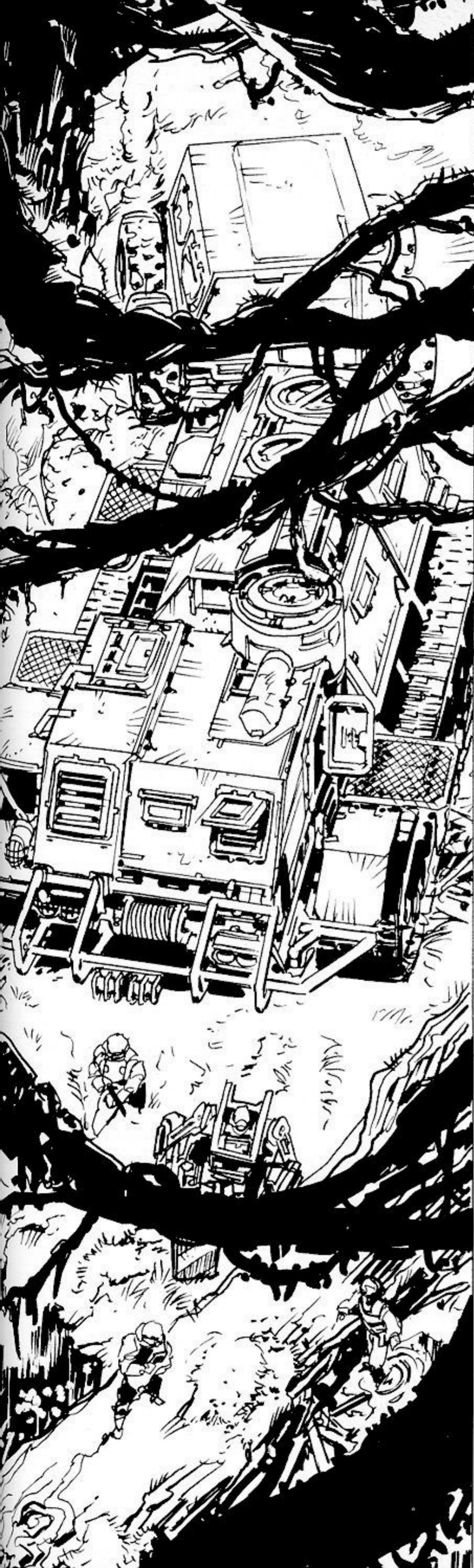
Connaissances des diverses techniques de sabotage pour détruire un édifice ou mettre hors d'état de « nuire » un nombre important de personnes. Manipulation de tous les types d'explosifs de la grenade au TNT en passant par la dynamite et les capsules à fusion.

Informatique

Permet d'utiliser un ordinateur, de se connecter au divers serveurs d'Arpège, mais également de forcer certains barrages informatiques pour obtenir des données confidentielles.

Mécanie

Connaissance de toutes les sources d'énergie et de leurs applications pour faire fonctionner un appareil. Peut être utilisée pour forcer une porte automatique si l'on possède un clé magnétique. Permet de réparer une arme défectueuse, le moteur d'un véhicule, etc.



Morphie

Science permettant d'élever des morphes afin de les fondre à un module de tâche spécifique. Cette compétence est utile pour soigner ou changer un morphe défectueux ou pour améliorer ses performances.

Pilotage

Permet de conduire tout type de véhicule, du tank à la moto à réaction, en passant par le jet ou l'hydroglisseur. Connaissances des rudiments techniques nécessaires à l'entretien et au bon fonctionnement du véhicule.

Technicom

Utilisation de tous les procédés technologiques de capture et de restitution d'images 2D ou 3D. Permet la manipulation de ces images par des trucages et effets spéciaux.

HUMAINS TYPES

BIOTEK

C:2 A:0 E:5 s:5 r:2 p:5

Pvie : 7/14

Ce sont les techniciens d'élite du Nouvel Ordre. Ingénieurs sur-doués, ils ont suivi l'enseignement des plus grandes écoles de la technopole. Responsables de divers secteurs stratégiques, ils assurent le bon fonctionnement des centrales électriques, du réseau Arpège, des systèmes d'éclairage, des canaux d'évacuation, des chaînes de vision...

Les Biotek se classent en diverses catégories selon leurs spécialités.

MORFONDEURS

Mécanie : 12 - informatique : 12 -

morphie : 18 - technicom : 10

Bionie : 15

Les morfondeurs ont le statut le plus élevé au sein des bioteks du Nouvel ordre. Hautains, ils se placent toujours sur un piédestal et méprisent les autres spécialités. Il faut dire que le Nouvel Ordre ne cesse d'augmenter leurs crédits afin qu'ils améliorent les performances des morphes et de leurs modules.

MÉCANIENS

Mécanie : 20 - informatique : 12 -

technicom : 12 - bionie : 8

On reconnaît un mécanicien à son allure nonchalante et à sa tenue vestimentaire

débraillée. Souvent dans les nuages, le mécanicien ne vit que pour et par la technique. D'une logique implacable, il a le don de réaliser l'impossible avec trois bouts de ficelle.

IMAGEURS

Mécanie : 8 - informatique : 12 - technicom : 20 - pilotage : 14

Ils sont chargés de rendre compte de tout ce qui se passe, à tout moment, n'importe où. C'est au Nouvel Ordre de déterminer, par la suite, si les informations ramenées sont subversives ou non. Toujours en déplacement, l'imageur n'a jamais assez de temps pour tout faire. Dormir est pour lui une perte de temps et il n'est pas rare de le croiser, le regard illuminé par les narcotiques.

BIONISTES

Technicom : 10 - pilotage : 12 - Bionie : 20 - morphie : 10

Savants fous, les bionistes sont passionnés par la matière vivante. Toujours en quête de «l'homme parfait», les bionistes travaillent sans relâche sur les cobayes que les prisons peuvent offrir. Sans aucun scrupules, ils manipulent l'ADN donnant souvent naissance à des monstres tout droit sortis de leur imaginaire malade.

PILOTES

Mécanie : 14 - morphie : 12 - pilotage : 20 - arme légère : 12 - combinaison : 15

Les pilotes vont là où on leur dit d'aller. Totalement dénués d'initiative, ils sont dévoués corps et âme au Nouvel ordre. Certains obtiennent même le grade de prêtre-pilote, récompense suprême. Un pilote est privé de tout sentiment, de toute humanité. Il fait corps avec son véhicule et n'est bien qu'avec lui. Certaines plaisanteries tournent même autour de prétendues relations amoureuses entre un pilote et sa machine...

SOLDAT DIVIN

C : 5 A : 0 E : 3 p : 5 r : 5 s : 3
Pvie : 10/20

Armes de poing : 18 - armes d'épaule : 18 - armes lourdes : 18 - pugilat : 15 - pilotage : 15 - armes courtes : 15 - combinaison : 15 (discrétion + 10 - prot : 15) - Discrétion : 15 - éducation physique : 14 - vigilance : 18
Dissuasion : 20

Souvent appelés anges bleus en raison de la teinte de leur combinaison, ces soldats de choc ne font pas dans la dentelle. Rompus à toutes les techniques de combat, y compris héossiennes, ces soldats sont des fanatiques du Nouvel Ordre. Attachés à la garde personnelle des hommes-dieux ou de prêtres en déplacement, ils ont la réputation d'être infailibles. Éduqués dès leur plus jeune âge dans la voie des armes, les soldats divins ont une rapidité d'action hors du commun. De nombreux noyaux de résistance ont ainsi été anéantis en un rien de temps par simple dénonciation.

Équipement spécial :

Chaque soldat possède une fausse dent pleine de cyanure qu'il brise avant d'être capturé. Chaque arme est munie d'un capteur de fréquence d'ADN et est programmée pour ne répondre qu'à la fréquence du soldat. Elle explose dans les mains de quelqu'un d'autre au bout de trente secondes.

L'armure bleue des soldats divins est équipée d'un déflecteur chromatique, permettant ainsi un camouflage parfait dans n'importe quel milieu.

Un accélérateur d'adrénaline est fixé en permanence sur l'avant bras, afin d'accroître les capacités musculaires pendant 1 minute : engagement : + 1d6, corps x 2, Esprit / 2. Après ce laps de temps, le soldat s'effondre nerveusement et a besoin d'une journée pour récupérer. Durant le reste de la journée : corps / 2. Les soldats n'utilisent ce système qu'en dernier recours.

PRÊCHEUR

C : 3 A : 0 E : 4 p : 4 r : 5 s : 2
Pvie : 7/14

Foi : 16 - arme de poing : 12 - droit divin : 15 - protocoles : 15 - comédie : 18 - psychologie : 16 - langage : 15 - légendes : 12 - musique : 14

Les prêcheurs sont envoyés par le Nouvel Ordre pour anéan... convertir des peuplades isolées. On leur adjoint généralement un pilote, un soldat et un bioniste pour parfaire leurs arguments. Le prêcheur est très dévoué mais s'arrange toujours pour être du bon côté du pistolet, même s'il leur faut parfois pactiser avec la résistance.

Pouvoir de soumission

Difficulté : -5 Corps -2 durée : marge réussite minute
Nombre de victimes : Marge réussite

Sauvegarde victime : Esprit + rel + vigilance - Diff supplémentaire du prêcheur

Ce pouvoir a pour effet de soumettre toute personne rencontrée au bon vouloir du prêcheur. Ce dernier pourra alors se faire obéir au doigt et à l'œil, sans aucune restriction.

PRÊTRE

C:4 A:0 E:5 p:5 r:5 s:2

Pvie : 8/16

Foi : 20 - arme de poing : 15 - droit divin : 15 - protocoles : 15 - comédie : 18 - psychologie : 16 - langage : 15 - vigilance : 20 - combinaison : 15

Chaque prêtre est responsable d'un secteur particulier. Comme ils sont masqués, ces prêtres sont interchangeables. Totalement fanatiques, ils assurent le pouvoir des Hommes-dieux sans la moindre hésitation.

Pouvoir de soumission

(Voir prêcheur)

Malédiction

Difficulté : -8 Corps -2 - durée Marge réussite round

Nb de victimes : Marge réussite

Portée : Réussite mètres

Sauvegarde victime : Esprit + rel + vigilance - diff supplémentaire du prêtre

Le prêtre peut maudire ses victimes qui auront alors pour toute la durée du pouvoir, un malus de réussite prêtre à toutes leurs actions.

MARCHAND VÉREUX

C:3 A:0 E:4 p:5 r:5 s:2

Pvie : 8/16

Arme de poing : 14 - droit divin : 15 - protocoles : 13 - comédie : 16 - psychologie : 13 - langage : 12 - légendes : 10 - culture Héossienne : 10 - culture nécosienne : 11 - commerce : 18 - contrefaçon : 15

Toute leur philosophie se résume à un seul mot : profit. Ce type de marchand foisonne en Héossie. Proposant narcotiques, poisons, armes, faux papiers, alcool de contrebande et la plupart de ce qui est introuvable, ils prospèrent de façon totalement immorale. Achetant des esclaves, revendant des usines, ce sont les spécialistes des affaires douteuses. Le marchand véreux est plus souvent une source d'ennuis qu'une providence : il vous fait toujours payer quatre fois ce qu'il vous offre !

ARTISTE DISSIDENT

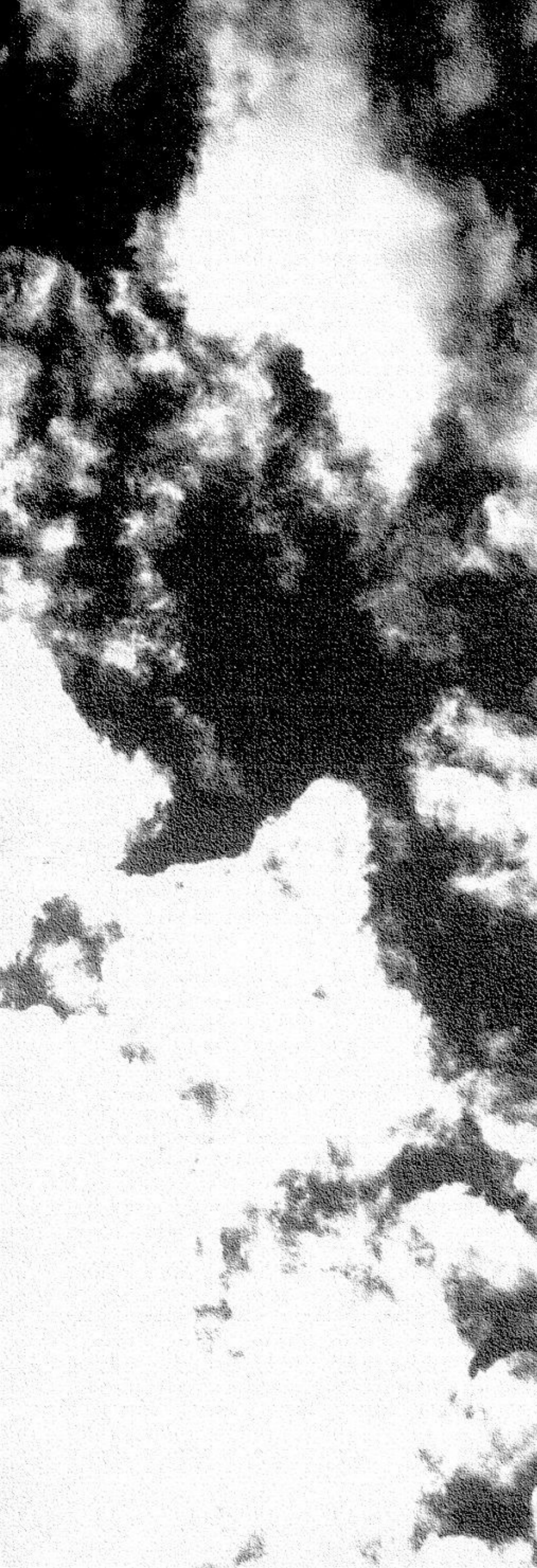
C:2 A:2 E:4 p:4 r:4 s:5

Pvie : 6/12

Musique : 15 - langage du corps : 12 - chant : 11 - arts appliqués : 15 - lettres : 13 - technicom : 16

Pro Héossien, l'artiste dissident ne rêve que d'une chose : renverser l'ordre établi. A coup de slogans provocateurs, de peintures murales, d'écrans numériques et de performances théâtrales, il malmène les autorités qui le lui rendent bien. Plus de la moitié de ces artistes croupissent en prison et attendent de servir de cobaye pour la dernière trouvaille du bioniste de service.

La plupart de ces artistes sont dépressifs, rejetés par la population Héossienne pour leur nature humaine, persécutés par le système pour leur non-conformisme, ils ne peuvent que se rassembler entre eux pour échanger leurs créations et élaborer petit à petit leur œuvre anarchiste.





Les règles

Le système de jeu

Durant une partie, les compétences d'un personnage seront maintes fois sollicitées. Même s'il possède un niveau défini dans chacune de ses aptitudes, ce n'est pas forcément une de ces valeurs qui sera prise en compte. Selon les circonstances, il lui sera plus ou moins facile d'exercer ses talents. On appelle communément *difficultés (Dif.)* les modificateurs de situations.

Les personnages seront confrontés à deux types de situations :

1 : LE PERSONNAGE PROVOQUE L'ACTION

(Exemple : *Baratiner, Prendre l'initiative d'un combat, marchander, etc.*). Dans ce cas c'est lui qui détermine la difficulté qu'il s'impose ainsi qu'à son adversaire. Le maître de jeu peut modifier cette difficulté comme il l'entend en fonction des conditions.

Exemple 1 : Un joueur A décide de Marchander avec un joueur B. A choisit une Dif. de 10. A et B devront effectuer un jet sous un seuil de réussite ajusté d'une Dif. de 10. Le maître de jeu aurait pu décider d'accroître la Dif. pour une raison quelconque.

2 : LE PERSONNAGE SUBIT L'ACTION.

La Dif. est imposée par le maître ou par un autre personnage.

Exemple 2 : A décide d'escalader une paroi sous la pluie. Le maître de jeu détermine une Dif. de 10 pour la paroi plus 5 à cause de la pluie. Le joueur devra donc effectuer un jet sous un seuil de réussite modifiée d'une Dif. de 15.

Si deux personnages s'opposent, celui qui obtient le plus de réussite remporte l'engagement. Les marges d'échec d'un joueur sont ajoutées à la marge de réussite de l'opposant.

Exemple 3 : Dans le premier exemple, si A obtient une marge de réussite de 6 et B de 4, c'est A qui rem-

porte le test. Si B avait échoué de 3 points, la marge de réussite de A aurait été de 9 (6 + 3).

Le seuil de réussite est déterminé par :

Façonnante (Corps, Âme ou Esprit) +
Domaine (sensuel, relationnel, personnel) +
Compétence +
Difficulté

Si le résultat est de 0 ou moins l'action est impossible et ne peut réussir que par pure chance : un 1 net sur d20.

Si le résultat est positif, lancer un d20. Le jet doit être inférieur ou égal au résultat. En règle générale, les actions automatiques (marcher, parler...) ne nécessitent aucun jet de dé.

Notez qu'un 20 net est toujours un échec.

CRANS DE DIFFICULTÉ MODIFICATEUR

Facile	+1 à +5 (+5)
Normal	0
Laborieux	-1 à -5 (-5)
Difficile	-6 à -10 (-10)
Très difficile	-11 à -15 (-15)
Héroïque	-16 et plus (-20)

Le maître détermine le niveau de difficulté qu'il veut attribuer à telle ou telle action. Le chiffre entre parenthèses est le modificateur le plus couramment utilisé.

Réussite :

La réussite ou l'échec d'une action est déterminé par la différence entre le seuil de réussite et le jet de dé.

ÉCART DÉ	MARGE DE RÉUSSITE /ÉCHEC	
1	1	
2	2	
3	3	etc.

Le temps de base d'une action est multiplié (en cas d'échec) par la marge d'échec. On peut réduire le temps de base en «sacrifiant» des succès. Dans ce cas, on divisera le temps de base par le nombre de succès sacrifiés. Si les deux protagonistes échouent ou sont à égalité, il se sera écoulé dans le jeu le temps de base de l'action. Ils pourront alors recommencer.

Dans tous les cas utilisez votre sens commun pour interpréter les résultats. Vous n'êtes pas esclaves des jets de dés. Ce système pourra simuler, par exemple, des négociations interminables qui sont justifiées en politique mais aberrantes dans d'autres cas, soyez donc réalistes.

Quelque soit la marge de réussite, sur un d20 :

Un 1 est toujours un succès. Un 20 est toujours un échec.

EXPÉRIENCE

Le personnage peut augmenter le niveau de ses compétences de diverses façons :

DE MANIÈRE NATURELLE

Lorsque un 1 est obtenu :

1 point d'acquis dans la compétence concernée.

Lorsque un 20 est obtenu :

2 points d'acquis dans la compétence concernée.

PAR L'ENSEIGNEMENT

La procédure est détaillée plus loin.

PAR LES RITUELS D'EMBIOSE

Se référer au chapitre qui leur est consacré.

TECHNIQUES SPÉCIALES ET BOTTES

Tout personnage peut augmenter sa propre Dif., en règle générale grâce à des techniques qu'il a apprises (comme les bottes en combat). Dans ce cas, s'il obtient au moins 1 réussite, la pénalité supplémentaire qu'il se sera attribuée, multipliée par deux, sera ajoutée à sa marge de réussite. Souvenez-vous bien que cette Dif. supplémentaire ne concerne que le joueur qui l'a choisie.

Exemple 4 : Dans l'exemple 2, A décide d'escalader la paroi grâce à une technique que lui ont enseigné les montagnards de Tyr. C'est une technique imposant une Dif. de 3.

Il choisit donc d'augmenter sa Dif. de 3 points. Il réalise un jet sous un seuil de réussite de 18 et réa-

lise 1 succès. Sa marge de réussite finale est donc de $1 + 6 (2 \times 3) = 7$.

Exemple 5 : Dans le premier exemple, A choisit une Dif. de 10 qu'il impose à son adversaire puis il pense utile d'utiliser la technique des commerçants Bakshar qui impose une Dif. de 6 (une très grande technique !). Il s'impose une Dif. totale de 16, alors que B ne fera un jet que contre 10. Si A obtient au moins un succès, sa marge sera augmentée de 12 points.

On ne peut augmenter sa propre Dif. sans connaître les techniques appropriées, sauf si le maître estime que l'action désespérée d'un joueur peut en bénéficier.

Un supplément ultérieur décrira ces différentes techniques et comment les maîtriser totalement (en réduisant le seuil de Dif.). En attendant, considérez que toute action de ce type impose une Dif. de 1 à 5 points et qu'elles sont très rares. Les Dif. sont fixes pour chaque technique.

Un personnage qui connaît la technique utilisée contre lui annule les bénéfices que peut en tirer son adversaire. Ce dernier supporte toujours la pénalité.

Exemple : Si un personnage attaque avec une botte que connaît le défenseur, l'attaquant subit la pénalité de sa botte sans pouvoir augmenter ses réussites.

Un personnage connaissant la parade à une technique, non seulement applique la règle ci-dessus mais en plus tire les bénéfices de cette technique. Il augmente son seuil de réussite du niveau de la technique utilisée contre lui.

Exemple : A attaque B en utilisant une botte à 3 points. Sa Dif. est augmentée de 3. Mais B connaît la parade à cette attaque. A subit toujours sa Dif. de 3 points mais n'augmentera pas sa marge de réussite même s'il fait un succès, alors que B augmentera sa réussite de 3 points.

L'UTILISATION DES COMPÉTENCES

Le personnage va évoluer dans ce vaste monde qu'est Héos. Il pourra courir, sauter, jouer la comédie, se battre, observer, sentir ou toucher, communiquer, en un mot: vivre.

Chaque compétence peut être utilisée de façon différente selon les façonnantes et domaines utilisés. C'est pourquoi nous avons établi un certain nombre d'actions-type que le personnage sera amené à effectuer lors de ses aventures.

Ces actions sont déterminées par une *façonnante*, un *domaine* et une *compétence*. On remarquera que des compétences différentes peuvent être utilisées pour un même type d'action. Il n'y a, par exemple, pas de compétence pour séduire à proprement parler. Tout est fonction du profil du personnage : un artisan confectionnera un bijou, un artiste composera une chanson, un guerrier sauvera l'élue de son cœur de brigands mal intentionnés, etc.

L'unité de temps mentionnée est modifiée par le multiplicateur de réussite que cela soit un succès ou un échec.

Si l'action engage le talent d'orateur du joueur le jet n'est que consultatif.

Astromancie : (20 minutes)

Esprit + sens + Astromancie + Dif.

Le personnage peut découvrir les secrets que cache un individu, mais également revoir les événements marquants d'un lieu.

Par rapport à quelqu'un :

L'astromancien se donne une difficulté que la victime prend en compte sous Esprit + per + vigilance. En cas de succès pour l'Astromancien, le Maître du jeu lui délivrera marge réussite «mots clés» pour l'orienter dans sa recherche.

Par rapport à un lieu ou à un objet :

C'est le Maître du jeu qui détermine la difficulté en fonction de la nature du lieu ou de l'objet :

Objet sacré ou lieu de culte : laborieux

vieille demeure, œuvre d'art : difficile

Objet courant ou lieu ordinaire : très difficile

Baratiner, bluffer : (30 minutes)

Esprit + relationnel + Comédie + Dif.

La cible résiste par Esprit + sens + Vigilance + Dif.

Exemple : Kaléos, un Kelwin des hautes herbes, veut persuader son frère que l'argent qu'il lui doit lui a été dérobé par des bandits alors qu'il était en chemin.

Kaléos possède une valeur de 3 en Esprit, 4 en relationnel et une compétence de 11 en comédie.

Son frère un Esprit de 4, un sensuel de 2 et 15 en vigilance (c'est un convoyeur).

Kaléos se donne une difficulté de 5 (laborieux). Son potentiel est de $3 + 4 + 11 = 18$, - 5 de difficulté = 13. Il doit faire 13 ou moins sur son d20 pour tenter de faire gober le mensonge. Il obtient un 11. C'est une réussite de 2. Son frère a droit à un jet sous un potentiel de $4 + 2 + 15 = 21$, - 5 de difficulté = 16. Il fait 14. C'est également une réussite de 2. La différence entre les deux réussites étant égale à 0, les deux protagonistes devront rejeter les dés. Il se sera passé une demi heure dans le jeu.

Connaître : (120 secondes)

Esprit + personnel + Compétence + Dif.

Le personnage doit se souvenir d'une technique, d'un problème. Tout ce qui a trait à la mémoire se détermine de la même façon. Les difficultés sont imposées, en fonction du degré de complexité de la recherche et de la situation.

Communiquer : (60 secondes)

Esprit + relationnel + Langage + Dif.

La Dif. choisie est un bonus pour celui qui veut comprendre. La personne qui tente de comprendre doit réussir un jet sous : Esprit + Sensuel + Dif. Choisie. Dans ce cas chaque protagoniste doit obtenir au moins 1 succès pour se comprendre. On ne compare pas les succès.

Courir, sauter, ramper, escalader : (variable)

Corps + personnel + Éducation physique + Dif.

Les difficultés sont imposées en fonction de ce que porte le personnage, de la nature du terrain, des conditions extérieures, etc. Consulter la table des performances pour connaître la vitesse de course.

Crocheter les serrures : (10 minutes), passive

Corps + personnel + Mécanismes + Dif.

La difficulté est imposée par la complexité du mécanisme et par le matériel utilisé.

Se déguiser : (120 minutes)

Corps + relationnel + Déguisement + Dif.

Pour savoir qu'une personne est déguisée, il faudra réussir un jet sous :

Esprit + Sensuel + Vigilance + Dif.

Dérober : (2 secondes)

Corps + relationnel + Substitution + Dif.

La victime doit faire un jet sous :

Corps + sensuel + Vigilance + Dif.

Désamorcer : (30 minutes)

Corps + personnel + Mécanismes + Dif.

Lorsqu'il s'agit de petits systèmes.

Esprit + sensuel + Mécanismes + Dif.

Pour les gros systèmes.

Dans un cas comme dans l'autre, les difficultés sont imposées par le système.

Détecter : (5 minutes)

Impression générale :

Corps + sens + Vigilance + Dif.

Un défaut quelque part :

Esprit + sens + Compétence + Dif.

Un passage secret :

Corps + sens + Maçonnerie + Dif.

Une cachette dans un meuble :

Corps + sens + Charpenterie + Dif.



Discrétion : (N.A.)

Corps + personnel + Discrétion + Dif.

L'adversaire fait un jet sous :

Corps + sens + Vigilance + Dif.

Écrire : (10 minutes par page)

Esprit + relationnel + Lettres + Dif.

la Dif. choisie plus la marge de réussite sont des bonus pour le lecteur.

Enseigner/comprendre : (12 mois),
active/passive

Esprit + relationnel + Compétence enseignée + Dif.

(Choisie par le joueur) + Dif. de la matière

La Dif. choisie, plus la marge de réussite, sont des bonus pour l'auditeur.

L'enseignant doit posséder au moins 5 niveaux de compétence au dessus du niveau que veut atteindre l'élève.

La marge de réussite de l'élève se transforme alors en points qu'il cumule pour atteindre un niveau supérieur.

Il faut cumuler un nombre de points totalisant 2x le niveau désiré pour pouvoir progresser.

Il est nécessaire de travailler au moins 8 heures par jour pour que l'enseignement se déroule dans de bonnes conditions. L'élève devra réussir un jet de compréhension sous Esprit + personnel + Compétence + marge réussite enseignant - Dif. de la matière. La difficulté est la même pour le maître et pour l'élève. Elle varie en fonction de la complexité de la compétence enseignée.

Exemple : Jonglerie, Jeu, Discrétion, Cuisine : Laborieux. Charpenterie, Maçonnerie, Agronomie, Navigation, Psychologie : Difficile. Alchimie, Magie, Lettres, Médecine : Très difficile.

Gaélinéis, jeune Mélodien des terres brûlées, désire progresser en musique. Lors d'un voyage, il rencontre

Tarak, grand maître compositeur. Galinéïs demande à Tarak de lui enseigner son art. Tarak accepte mais demande au mélodien de retrouver une de ses connaissances qu'il pense emprisonnée à Kôlm, un petit village Nomoï non loin de là. En échange de ce service, Tarak prendra Galinéïs en apprentissage.

Galinéïs possède un esprit de 3, un personnel de 2 et un niveau en musique de 3.

Tarak possède un esprit de 4, un relationnel de 1 et un niveau en musique de 15. Le maître du jeu évalue la difficulté de l'enseignement à (-5).

Tarak se donne une difficulté supplémentaire de -4 qui sera donnée en bonus de compréhension à Galinéïs.

Potentiel Tarak = 4 + 1 + 15 - 5 - 4 = 11. d20 = 5, réussite de 6. Après 2 mois (12 mois divisé par 6), Galinéïs est autorisé à faire un jet de compréhension. Son potentiel est de 3 + 2 + 3 - 5 (Difficulté apprentissage) + 11 (Bonus compréhension + Marge réussite) = 14. Un jet de 12 sous d20 engendre une marge de réussite pour l'élève de 2. Il lui faudra encore cumuler 6 points pour passer au niveau 4 (8 - 2 = 6).

Évaluer : (10 minutes)

Un prix : Esprit + sensuel + Commerce + Dif.

Un individu: Esprit + sens + Psychologie + Dif.

La qualité d'un objet: + Armurerie pour un objet en métal ; + Joaillerie pour un bijou ; + Charpenterie pour un objet en bois ; + Maçonnerie pour une construction en pierre.

Éviter : (N.A.)

Corps + sensuel + compétence combat rapproché ou acrobatie + Dif.

La difficulté est imposée.

Fabriquer : (variable)

Corps + Personnel + Compétence + Dif.

• Une arme : + Armurerie.

- Un bijou : + Joaillerie.
- Un meuble : + Charpenterie.
- Un mur : + Maçonnerie.
- Une machine : + Mécanisme.
- Des vêtements, colliers: + Artisanat.
- Corps + sensuel + Arts appliqués pour peinture, sculpture, dessin.

La qualité de l'objet dépendra de la difficulté choisie et de la marge de réussite.

Dif. facile donne un objet de pacotille.

Dif. normale, un objet commun.

Dif. laborieux, un bel objet.

Dif. difficile, un très bel objet.

Dif. très Difficile, un superbe objet.

Dif. héroïque, un objet unique

Si la marge de réussite est supérieure ou égale au plus haut modificateur de la Dif. choisie, la réussite finale est augmentée de 1 cran : si un personnage choisit un malus de 8 points (difficile, plus haut mod.=10) et qu'il réalise 10 succès le résultat sera un superbe objet au lieu d'un très bel objet. Au dessus de la classification : « objet unique » on trouve « objet légendaire » et il faut une marge de réussite de +30.

Exemple : Gomon, un Woon des mers charpentier, décide de confectionner une barque pour rejoindre l'île d'öll. Gomon doit d'abord se procurer du bois. Il a repéré, non loin de là une petite forêt d'arbres-flûtes réputés pour la légèreté de leur bois. Couper du bois ne demande pas de jet de dé, toutefois le maître du jeu estime que Gomon en a bien pour 2 jours. Une fois la matière première disponible, il ne reste plus qu'à se mettre à l'ouvrage. Gomon possède un corps de 5, un personnel de 2 et 14 en charpenterie. Gomon décide que sa barque sera de bonne qualité (difficile). Il choisit un modificateur de 8.

C'est le maître du jeu qui fait le tirage et qui évalue le temps nécessaire à la réalisation de l'ouvrage. Le potentiel de Gomon est de $5 + 2 + 14 - 8 = 13$. Le maître de jeu obtient un 17. C'est un échec. Le maître détermine que Gomon s'en aperçoit au bout de 4 jours. Il décide de recommencer. Cette fois le maître obtient un 2. La marge est de 11 points, il dépasse son objectif et construit un superbe bateau.

Perte de points de Corps : En règle générale elle sera de 1 pt par heure.

Travail d'équipe: un contre-maître ne peut faire travailler sur un projet qu'un nombre de personnes limité = (Aura + Talent concerné) ouvriers. Il en découlera un gain de temps mais la qualité de l'ouvrage dépendra du jet du contre-maître. La perte de points de corps est réduite à un point toutes les deux heures.

Impressionner : (1 seconde)

Corps + relationnel + Dissuasion + Dif.

L'adversaire résistera sous : Esprit + sensuel + Vigilance + Dif.

Falsifier : (60 minutes)

Corps + personnel + Contrefaçon + Dif.

L'adversaire devra réussir un jet sous Corps + sens + Vigilance + Dif.

Lire : (1 minute par page)

Esprit + personnel + Lettres

La difficulté est choisie par l'auteur.

Le meneur de jeu peut augmenter la difficulté en fonction des conditions de lecture. Si le texte est écrit dans une langue autre que celle du lecteur, il faut réussir un jet sous : Esprit + personnel + Langage

Marchander : (15 minutes)

Esprit + relationnel + Commerce + Dif.

L'adversaire effectue un jet sous :

Esprit + Relationnel + Commerce + Dif.

Le prix sera alors baissé ou augmenté de 10% x M.R.

Nager : (variable)

Corps + personnel + Éducation physique + Dif.

EAU	UN JET TOUS LES	DIFFICULTÉ
Calme (lac)	30 mètres*	normale
Agitée (courant)	20 mètres	laborieux
Tourmentée (rapides)	10 mètres	difficile
Tempête	5 mètres	très difficile

Une personne qui ne sait pas nager, se noie.

*seuls les débutants devront faire un jet en eau calme.

Chaque jet raté fait perdre 1 point de Corps supplémentaire.

Sauvetage: Augmente la difficulté d'un cran.

Le fait d'être accroché à quelque chose réduit la difficulté d'un cran.

La vitesse de déplacement est indiquée sur la table des performances.

Naviguer : (variable)

Corps + sensuel + Navigation+ Dif.

MER	1 JET TOUTES LES	DIFFICULTÉ
Calme	8 h	normal
Agitée	1 h	laborieux
Tourmentée	20 minutes	difficile
Tempête	5 minutes	très difficile

Défaut d'orientation : Échec x 1°

En cas de mer tourmentée :

Points de dégâts bateau = Marge d'échec

En cas de tempête :



Points de dégâts bateau = Marge d'échec x 2.
 A 0 point, le bateau se disloque.

	RÉSISTANCE
Canoë	10
Barque	20
Bateau Darken	60
Navire boréal	100
Bateau-monde	500

Piloter : (variable)

Esprit + sensuel + Aérologie ou pilotage (humains) + Dif.

Ceci n'est valable que pour les engins volants.

CIEL	1 JET TOUTES LES	DIFFICULTÉ
Dégagé	1 heure	Normal
Ombrageux	20 minutes	Laborieux
Orageux	5 minutes	Difficile
Tempête	Round	Très difficile

Défaut d'orientation : cf navigation

Un jet raté indique que l'appareil chute.

Redresser l'appareil :

Corps + sensuel + ptérologie difficile + Dif.

Jet réussi : l'appareil reprend son envol ; jet raté : il s'écrase au sol

Réparer : (90 minutes)

Corps + personnel + Compétence + Dif.

Menuiserie, Mécanismes, Maçonnerie, Armurerie etc.

La difficulté dépend des dégâts :

Légers : Laborieux

Sérieux : Difficile

Graves : Très difficile

Pour une arme, la réussite indique le nombre de point de FA récupéré par l'arme. On ne peut évidemment pas dépasser la valeur initiale.

Interroger : (60 minutes)

Corps + relationnel + Dissuasion + Dif.

L'adversaire résiste sous : Esprit+ personnel + Comédie +Dif.

Tricher : (tour de jeu)

Jeux de cartes : Corps + relationnel + Jeu +Dif.

Jeux de réflexion : Esprit + relationnel + Jeu + Dif.

L'adversaire résiste sous : Corps + sensuel + Vigilance + Dif.

Survivre : (variable)

Se repérer en ville/nature : Corps + sensuel + Vie urbaine/nature + Dif.

Semer quelqu'un :

Corps + Relationnel + Discrétion + dif.
L'adversaire résiste sous : Corps + sens + vigilance + Dif.

Chasser, pêcher :

Corps + personnel + Vie en nature + Dif.
Il faut un seuil de réussite égal aux points de corps d'un individu pour faire un repas, le temps de base est de 60 minutes.

Traquer : voir «semer quelqu'un».

LE COMBAT

*Le bon chef ne déploie même pas son armée
Le vrai guerrier est sans colère
C'est conquérir son adversaire
Que d'éviter de l'affronter
C'est faire bon emploi d'un homme
Que de se placer sous lui*

*En vérité :
C'est avoir la vertu de non-rivalité
C'est avoir l'art d'utiliser ses compétences
C'est être marié au plus haut ciel antique.*

Lao-tzeu

PRÉSENTATION

Le combat permet de mettre physiquement hors d'état de nuire un adversaire. Il n'est pas rare sur Héros de rencontrer des forts en gueule qui fuiront à la moindre intimidation. Vous pourrez également implorer la pitié de votre adversaire si vous voyez que les choses tournent mal, certains en tiennent compte mais pas tous.

Il existe 2 catégories de combat :

- Le combat rapproché (corps à corps, armes à une ou deux mains)
- Les combats à distance (armes de tir, armes lancées, pouvoirs et sortilèges)

Chaque niveau supplémentaire à 15 dans une compétence de combat, retranche 1 niveau de Shaan.

LE ROUND

Dans un combat, le temps est divisé en round. Chaque round équivaut à 6 secondes durant lesquels les protagonistes effectueront leurs jets sous leur potentiel de combat. Une minute correspond ainsi à environ 10 rounds.

Chaque protagoniste effectue une attaque ou une défense chacun leur tour. C'est celui qui obtient la meilleure marge de réussite qui touche. Le poten-

tiel de combat englobe attaque et défense. C'est pour cette raison que n'importe quelle compétence de combat rapproché permet d'esquiver un projectile ou d'utiliser un bouclier.

Si un personnage doit faire une autre action alors qu'il est en plein combat, sa difficulté est augmentée de 5 pour ses deux actions.

L'ENGAGEMENT

Avant chaque combat, on évalue les positions respectives des adversaires. La notion d'engagement n'est valable que pour le premier round de combat. Par la suite, les combattants sont forcément engagés. Être engagé le premier confère un avantage de +5 lors de la première passe d'arme.

$$\begin{aligned} \text{Potentiel engagement} = \\ \text{Type de compétence utilisée} \\ + \text{Gabarit attaquant} \\ + \text{Niv compétence utilisée} \\ + 1d6 \end{aligned}$$

Un personnage qui surprend quelqu'un rajoute 1d6 à son potentiel d'engagement. Un personnage surpris ne peut que se défendre.

Gabarit	Potentiel engagement
Très petit	0
Petit	1
moyen	2
Grand	3
Très grand	4
Immense	5

Compétence utilisée	Potentiel engagement
Pugilat	0
Armes courtes	1
Armes moyennes	2
Armes longues	3
Armes d'Hast	4

Celui qui obtient le meilleur score engage le premier. Il possède un bonus de 5 pour son action. En cas d'égalité les adversaires sont déjà engagés. Il faut alors déterminer qui a l'initiative.

LE COMBAT RAPPROCHÉ

Chaque protagoniste attaque à tour de rôle, utilisant la formule suivante :

Corps + relationnel + Pugilat
ou + Armes courtes
ou + Armes moyennes
ou + Armes longues
ou + Armes d'Hast



Lors d'un combat, il ya 4 possibilités. Celui qui a obtenu l'engagement sera désigné A, son adversaire B.

Attaque / contre-attaque

A choisit d'attaquer et B également. A assigne une dif. à son attaque, il effectue son jet. B fait de même avec la Dif. choisie par A.

Celui qui obtient la meilleur marge de réussite touche.

Attaque / défense

A choisit d'attaquer et B de se défendre. A assigne une Dif. à son attaque. B effectue un jet diminué de la Dif. choisie par A. A devra alors effectuer son attaque sous le seuil de Dif. qu'il a déterminé, diminué de la marge de réussite de B.

Défense / attaque

A se défend et B attaque. A fait son jet de défense. B devra effectuer son attaque diminué de la marge de réussite de A.

Défense / défense

Les deux adversaires choisissent de se défendre. Pas de combat, ils s'observent

C'est ensuite à celui qui n'a pas obtenu l'engagement de prendre l'initiative pour, ainsi, conclure le premier round. Les rounds suivants, l'initiative se détermine avec : niv compétence utilisée + 1d6
En cas d'égalité relancer l'initiative.

Pour esquiver ou utiliser un bouclier, c'est le meilleur niveau en combat rapproché qui est utilisé.

Un personnage peut très bien ne pas vouloir blesser son adversaire. Dans ce cas, le joueur doit indiquer au maître du jeu ce qu'il veut faire. Il doit pour cela remporter la passe d'arme avec un modificateur supplémentaire :

Désarmer : -5

Assommer : -10

Viser une partie du corps : -10

LES DÉGÂTS

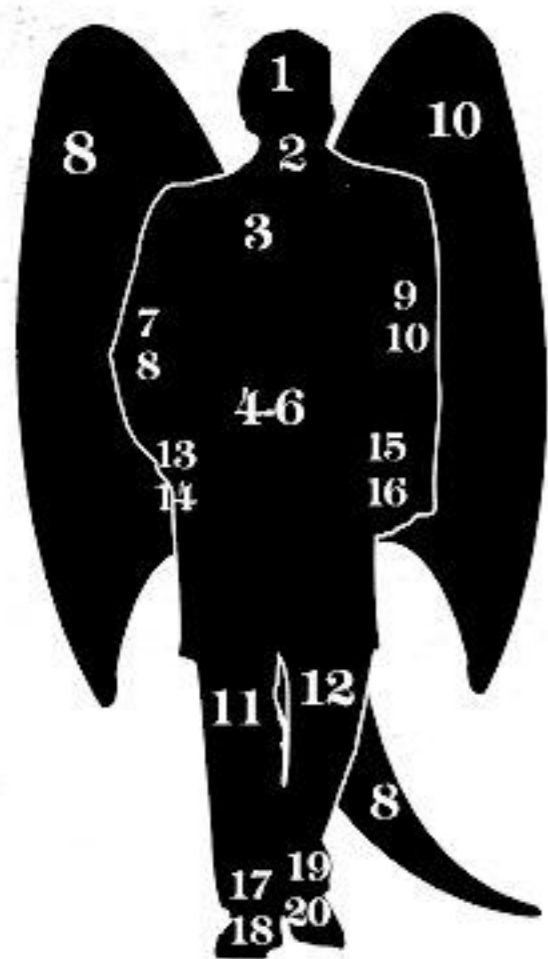
Facteur d'attaque de l'arme +
Marge de réussite + 1d6

Une fois les dégâts déterminés, il faut les localiser et les retrancher des points de vie de l'adversaire en prenant en compte les éventuelles protections portées.

LA LOCALISATION

Elle s'effectue grâce à 1d20 - difficulté de l'attaquant (sans prendre en compte les difficultés supplémentaires des bottes secrètes).

- 13 à 20 : Mains / pieds (zone motrice)
- 7 à 12 : Bras / jambes / ailes / etc. (zone motrice)
- 4 à 6 : Abdomen (zone vitale)
- 3 : Thorax (zone vitale)
- 2 : Cou (zone vitale)
- 1 ou moins : Tête (zone vitale)



*Exemple de localisation :
résultat = 8
soit bras droit
pour un anthropoïde, aile
droite pour un delhion, queue
pour un yguan et membrane
pour un nomoi*

Chaque type d'armure possède une protection qu'il faut retrancher aux dégâts reçus.

Partie vitale : Corps + per + 1/2 Shaan (tête, cou, thorax et abdomen)

Partie motrice : 2 x Partie vitale (bras, jambes, ailes, queue, membrane, mains, pieds).

MODIFICATEUR DE MÊLÉE

POSITION ATTAQUANT

Surpris à terre

Partie motrice touchée

de 2 x corps points

Sonné

Partie vitale atteinte (corps points)

Aveuglé

MODIFICATEUR

Laborieux

Difficile

Difficile

Difficile

Très difficile

Défenseur surpris ou à terre ou aveuglé ou sonné

ou de dos ou en fuite ou immobile = modificateur Facile (bonus de +5) pour l'attaquant

LA LUTTE

C'est une des possibilités offertes par le pugilat. On saisit l'adversaire pour le projeter au sol ou l'immobiliser. Les dégâts occasionnés sont des pertes de points de Corps.

Les deux adversaires effectuent leurs jets. La meilleur réussite l'emporte et permet l'action souhaitée : étranglement, placage, projection, clé de bras, etc.

LA STRATÉGIE

Dans un espace restreint, lorsqu'on se bat contre plusieurs adversaires, il est possible de les faire se gêner mutuellement.

Procédure :

Le «stratège» effectue un jet sous

Corps + relationnel + Stratégie + Dif.

Chaque protagoniste devra faire un jet sous

Esprit + relationnel + Vigilance + Dif.

Les vaincus, stratégiquement parlant, se verront attribuer un malus équivalent à la réussite du «stratège».

Il est également possible, par cette technique, d'amener un adversaire où l'on veut, tout en combattant.

LE COMBAT À DISTANCE

Les adversaires sont éloignés l'un de l'autre.

Ils n'ont pas besoin d'être engagés. Chacun utilise des armes à projectiles.

Corps + sensuel + Armes de tir
ou + Armimales ou + Armes lancées

LE ROUND

Dans un round, les armes de tir agissent en premier, puis les armimales, ensuite les armes lancées, viennent enfin les pouvoirs et les sortilèges. Un personnage peut tirer et recharger en 1 round. Les armes avec chargeurs ou à rafales peuvent toucher plusieurs personnes. La marge de réussite est à répartir entre les différentes cibles potentielles. Quelle que soit la compétence utilisée, un kelwin pourra agir en même temps que les armes de tir.

La meilleur réussite détermine qui tire en premier.

LES DIFFICULTÉS

La difficulté est imposée au personnage, en fonction de l'environnement, de la cible, de la position du tireur etc.

Il y a 5 paramètres à prendre en compte:

1. Le mouvement de la cible (fixe, lent, rapide, très rapide)



2. Le mouvement du tireur (fixe, marche, course, vol)
3. La taille de la cible (immense, très grand, grand, moyen, petit, très petit)
4. La distance de la cible (à bout portant, près, loin, très loin)
5. Les facteurs extérieurs (luminosité, météo, relief...)

Le Maître du jeu prend grossièrement en compte toutes les données et attribue le modificateur, qui résume la situation:
Facile, normal, difficile, très difficile, impossible.

Pour les armes à rafales, le seuil de réussite est diminué de 1 par cible choisie.

VISER

Si le personnage veut viser une partie vitale = -10.

ESQUIVE ET PARADE (BOUCLIER) DE PROJECTILES

Elles ne peuvent se faire que si le défenseur voit son attaquant.

Pour esquiver ou utiliser un bouclier, n'importe quelle compétence de combat rapproché peut être utilisée. L'acrobatie peut également servir pour esquiver.

Arme	Esquive	Bouclier		
		Petit	Moyen	Grand
Tir	T. diff	T. dif	Dif	Dif
Lancé	Dif	Dif	Dif	Laborieux

Si le défenseur est sérieusement blessé (moitié des pvie perdus) toute la difficulté est augmentée d'un cran. Lorsqu'il ne reste qu'1 point de vie, toute esquive ou parade contre des tirs sont impossibles.

Un personnage peut esquiver en même temps qu'il tire. Dans ce cas, ses deux actions auront un malus de -5.

DUEL MAGIQUE

Même procédure que pour un combat classique, mis à part le fait que le potentiel est évalué par : **Âme + personnel + Altération**

DUEL DE POUVOIR

Même procédure que pour un combat classique, mis à part le fait que le potentiel est évalué par : **Âme + personnel + Foi**

COMBATTRE AVEC PLUSIEURS ADVERSAIRES

Il est possible de fractionner son potentiel d'attaque en 2 ou plus. Ceci permet de porter plusieurs attaques par round. Certains maîtres d'armes ont coutume d'user de ces techniques en duel.

Si le personnage n'est pas assez qualifié pour fractionner son potentiel, il pourra malgré tout se défendre contre des assauts supplémentaires (maximum : (sens attaques)). Il subira un malus de 5 par adversaires supplémentaires.

LA SANTÉ

Durant sa vie, le personnage sera amené à subir diverses agressions, tant physiques que psychologiques. C'est principalement lors des combats que sa vie sera mise en jeu. Mais les aléas de l'aventure se chargeront également de malmener un personnage. Comme nous l'avons vu, ce dernier pourra subir des points de dégâts.

L'endurance : Corps

Le Corps va diminuer selon les agressions qui seront menées contre lui, tant de façon interne (essoufflement) que de manière externe (coup, choc).

A 0, le personnage est sommé durant 5 minutes. En-deçà de 0, le personnage s'effondre. Il est épuisé musculairement ou nerveusement pendant : valeur absolue x 5 minutes

En combat rapproché, les adversaires perdent 1 point de corps / 3 rounds. Certaines armures augmentent la perte en points de corps.

Récupération des points de Corps:

1 par 5 minutes d'inactivité.

Les points de vie :

Zone vitale : Corps + personnel + 1/2 Shaan
Zone motrice : 2 x vital

Ces points de vie traduisent l'essence du personnage, la vitalité avec laquelle son fluide interne circule.

Lorsqu'il ne reste plus que la moitié des points de vie à un personnage, ses actions physiques ont un malus de 5.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un point de vie, toutes les actions sont très difficiles.

A 0 points de vie dans une partie vitale, le personnage est dans le coma. En négatif, il est mort.

A 0 points de vie dans une partie motrice, le personnage s'évanouit à cause de la douleur. En négatif, le membre est détruit. Si la blessure n'est pas soignée dans l'heure qui suit, -1 point en partie vitale toutes les 1/2 heures suivantes.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE VIE :

Si moins d'1/4 des points de vie ont été perdus, ils se régénéreront après une bonne nuit de repos. Au delà, les points de vie ne peuvent se récupérer que par des soins médicaux.

Jet sous corps + relationnel + médecine : laborieux si 1/4 ou plus de perte en points difficile pour la moitié ou plus.

Très difficile pour les 3/4 ou plus.

Réussite : Nombre de points récupérés.

Rapidité : Il faut 1 jour pour récupérer 1 point de vie, le total est divisé par les réussites sacrifiées.

EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ

Koyar, un mercenaire darken des grands arbres, se trouve dans une taverne avec ses amis. Arrive Milian, un convoyeur boréal des hautes herbes, son ennemi de toujours. Dès qu'il aperçoit Milian, Koyar dégaine son arme (1 round). Milian fait de même. Ils sont prêts à se battre.

KOYAR

C : 4. rel : 5. per : 3. A : 2. Sens : 3. Grand gabarit. Armes moyennes : 12. Armure Darken : 10. Prot : 12.

Armé d'un Yink, FA : 5. Shaan : 10

Malus laborieux (-5) pour les actions physiques (base très difficile réduite de 2 crans grâce à sa compétence en armure)

Arme tir : 10. Points de vie vit : 12. Mot : 24

MILIAN

C : 3. Rel : 3. Per : 2. Sens : 4. Gabarit moyen. Arme longue : 14. Armure Feling : 11. Prot 8.



Armé d'une Lamelune, FA : 9. Pas de malus armure.
 Arme de tir : 12, arc boréal, FA : 3. Shaan : 6
 Points de vie vit : 8, mot : 16

1^{er} round : Koyar possède un potentiel d'engagement de 3 (gabarit) + 2 (arme moyenne) + 2 (bonus Âme pour les Darken) + 1d6 = 9
 Milian = 2 + 3 + 1d6 = 8

Premier engagement :

C'est Koyar qui est engagé le premier. Il possède un bonus de 5 à son potentiel. Il choisit d'entrée une difficulté : -4. Son potentiel est de 4 (Corps) + 5 (rel) + 12 (niv) + 5 (eng) -4 (Dif.) - 5 (armure) = 17. Il fait 5, soit une réussite de 12.

Milian choisit de se défendre. Son potentiel est de 3 + 3 + 14 - 4 = 16. Il fait 8. C'est une réussite de 8. Koyar attaque donc sous 14 - 8 = 6. Il a fait un 2. Sa réussite est donc de 4 points au lieu de 12. Koyar touche donc Milian. Il infligera 1d6 + 8 (arme + marge réussite).

Il lance 1d20 pour localiser : 14 - 4 (Diff. choisie) = 10. Milian est touché au bras gauche. Il a 6 points de protection à cet endroit. Il perdra donc 1d6 + 4 (10 - 6) points de vies dans cette zone.

C'est au tour de Milian de prendre l'initiative.

Second engagement :

Milian décide d'attaquer. Koyar choisit de contre-attaquer. Milian impose une difficulté de 12 (très difficile). Potentiel de Milian = 3 + 3 + 14 - 12 = 8. Il fait un 2, c'est une réussite de 6.

Potentiel de Koyar = 4 + 5 + 12 - 12 - 5 (armure) = 4. Il fait 5, c'est un échec de 1.

Milian remporte la passe avec une marge de réussite nette de 7. Il inflige 1d6 + 14. Il localise son coup en 1d20 - 12 (Dif.) pour un résultat final de 19 - 12 = 7, bras droit. Koyar l'a échappé belle.

2^{ème} round : Koyar remporte l'initiative.

Koyar décide d'intimider Milian en hurlant de toute ses forces. Il utilise son round à cela et ne fera que se défendre (les deux actions ont une pénalité de 5 points).

Il possède un niveau de 14 en dissuasion. Son potentiel est de 4 (corps) + 5 (rel) + 14 - 5 = 18. Il se choisit une difficulté de 10. Son seuil de réussite est donc de 8. Il fait un 6. Cela peut faire une réussite de 2.

Maintenant, Milian doit faire un jet sous Esprit + sens + vigilance + Dif. pour ne pas fuir et passer pour un lâche. Son potentiel est de 2 + 3 + 9 - 10 : 4 !

Avec un 11 sur son jet de dé, c'est un échec de 7. La marge de réussite nette de Koyar est donc de 9. Milian est pris de panique à la vue de la puissance du darken. Il décampe sans demander son reste. Milian vient de se faire un nouveau nom dans ce village : Milian, le pleutre !

Dans ce cas, on ne résout pas l'attaque de Milian. Si ce dernier avait eu l'initiative, on aurait commencé par résoudre son action. Si Koyar avait raté son intimidation, on aurait également résolu l'attaque de Milian.

EXEMPLE DE COMBAT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Milian n'a pas encaissé sa défaite auprès de Koyar. Il décide de tendre une embuscade à son ennemi de toujours, avec l'aide d'un compère. Comme ceci n'est pas très shaanique comme attitude, le maître du jeu retire 2 niveaux de shaan à Milian. Sa compétence n'est plus que de 4. Ses points de vie n'ont pas baissé, il passe maintenant à Vit : 7, Mot : 14.

L'ACOLYTE

G'nt zell, chasseur ygwan des forêts blanches.

C : 5. A : 2. E : 1. s : 3. r : 3. p : 5. Armes courtes : 16. Gabarit moyen. Pas d'armure.

Armé d'un glaive, FA : 6. PV zone vitale : 10. Zone motrice : 20. Discrétion : 12

Milian sait que Koyar doit emprunter la route principale pour se rendre quotidiennement à l'école où il enseigne la gastronomie mélodienne. Il décide de se poster ainsi que son compère, à un endroit stratégique. Milian et G'nt zell effectuent chacun un jet de discrétion afin de ne pas se faire repérer par Koyar. Le potentiel de Milian est de 3 (Corps) + 3 (rel) + 7 (discrétion) = 13. Il se donne une difficulté de 6. C'est le meneur de jeu qui effectue le tirage afin que Milian ne change son attitude en fonction du résultat du dé. Le maître du jeu fait 8. C'est un échec de 1. Si Koyar fait un échec plus important, il ne remarquera pas Milian. G'nt zell a un potentiel de 5 + 3 + 12 = 20. Il se choisit une difficulté de 10. Le maître du jeu tire un 4. C'est une réussite de 6.

Comme chaque matin, Koyar se rend à son école sans son armure. C'est le maître du jeu qui effectue les

jets de vigilance du darken pour ne pas éveiller ses soupçons. Le potentiel du darken est de 4 (Corps) + 2 (sens) + 8 (vigilance). Deux jets sont à effectuer, l'un avec une difficulté de 6, l'autre de 10. Il fait : 9 pour Milian, 13 pour l'ygwan. Il repère donc Milian (réussite de 3 + 1, l'échec de Milian) mais pas son compère (réussite de 3 contre une réussite de 6. L'ygwan se dissimule avec une marge de réussite ajustée de 3). C'est alors que surgissent de la pénombre, l'ygwan et le boréal, les traits du visage figés par de violentes poussées d'adrénaline.

Le darken est surpris par l'ygwan. Ce dernier ajoutera 1d6 à son potentiel d'engagement et ne pourra subir de contre-attaque. Avec son sens de 3, le darken peut se défendre contre 3 attaques en 1 round.

Pour l'engagement, on considère que la compétence du darken est pugilat puisqu'il n'a pas encore dégainé son arme. Engagement : 3 (grand gabarit) + 0 (pugilat) + 2 (âme du darken) + 4 (résultat du d6) = 9

L'ygwan : 2 (gabarit moyen) + 1 (arme courte) + 7 (résultat des 2 d6) = 10

Le boréal : 2 + 3 + 5 = 10.

L'ygwan attaque, le darken ne peut que se défendre. Milian attaque et le darken choisit de se défendre (il aurait pu contre-attaquer sur Milian puisqu'il n'était pas surpris par celui-ci) et de tirer son arme.

L'ygwan attaque à -5. Son potentiel est de 5 (corps) + 3 (rel) + 16 (arme courte) + 5 (bonus surprise) - 5 = 24. Koyar se défend à : 4 + 5 + 12 (meilleur compétence de combat) - 5 (2 adversaires) - 5 (malus surprise) - 5 (Dif. choisie par le darken) - 5 (dégainé son arme) = 1. Il lance 1d20 et obtient un 2, c'est un échec de 1. L'ygwan fait 20 contre un seuil de 24. C'est un échec : un 20 est toujours un échec.

Il faut maintenant résoudre l'engagement entre le boréal et le darken.

Le boréal attaque à -6. Son potentiel est donc de 3 + 3 + 14 - 6 = 14.

Le potentiel du darken est de 4 + 5 + 12 (meilleur compétence de combat) - 6 (malus Milian) - 5 (2 adversaires) - 5 (arme à dégainer) = 5. Avec un 2, il obtient un réussite de 3. Le boréal fait un 15 sous une marge de 11 (14-3). C'est un échec, il rate son attaque.

Pendant la deuxième phase du round, les trois combattants sont maintenant engagés. Le darken ne pourra contre-attaquer qu'un seul de ses assaillants, à moins de diviser son potentiel en deux. Il aura toujours un malus de 5 à prendre en compte pour son adversaire supplémentaire. Hélas, les compétences du darken sont insuffisantes, seul un maître ou un expert peuvent venir facilement à bout de deux assaillants.

Il y a fort à parier que le darken prendra la fuite dès



qu'il en aura l'occasion. Il sera alors considéré comme désengagé pour le round et ne pourra contre-attaquer. Seule la défense lui sera permise, ainsi qu'un jet d'éducation physique avec un malus de base de 5 (autre action que le combat dans le round) pour définir le nombre de mètres qu'il aura parcourus en 1 round (6 secondes) en se basant sur la table des performances.

EXEMPLE DE COMBAT À DISTANCE

Koyar est tout de même sorti indemne du piège tendu par Milian. Mais c'en est trop pour le darken qui provoque en duel le boréal devant témoin. Rendez-vous le lendemain à l'aube sur la place des naufragés. Koyar se prépare. Il arrive, ponctuel. Milian est déjà là. Il ajuste son arc. Les adversaires se trouvent à une vingtaine de mètres l'un de l'autre. Cette fois-ci, le darken ne s'est pas laissé surprendre, son arme est chargée, prête à l'emploi.

Le meneur du jeu évalue grossièrement les conditions du combat. Les adversaires sont fixes (normal), à cette distance, les cibles sont petites (laborieux) et relativement éloignées (laborieux). Un léger vent peut gêner la trajectoire des projectiles. Le meneur de jeu détermine en fonction de tous ces facteurs, que le tir sera difficile (-8).

Koyar et Milian tirent. Le potentiel de Koyar est de 4 (Corps) + 3 (sens) + 10 (tir) - 8 (Dif.) = 9

il fait un 3. La réussite est de 6.

Le potentiel de Milian est de : 3 (Corps) + 4 (sens) + 12 (tir) - 8 (Dif.) = 11

Milian fait un 10. La réussite est de 1.

Koyar tir le premier. Il fait 1d6 + 5 (FA) + 6 (réussite) points de dégâts à l'abdomen du boréal.

Le tir de Milian fait 1d6 + 2 (FA) + 1 (réussite) points de dégâts, entièrement amortis par l'armure du darken.

LES SPÉCIALISATIONS

Lorsqu'un personnage est arrivé au niveau 10 d'une compétence, il peut s'il le désire n'approfondir qu'un domaine de la-dite compétence. C'est ce que l'on appelle une spécialisation. N'importe quelle activité peut en faire l'objet.

La spécialisation permet de parvenir plus rapidement à un niveau élevé dans un domaine propre à une compétence. Ce niveau sera alors considéré **uniquement** pour les actions liées à ce domaine.

Car une spécialisation nécessite beaucoup moins de points d'acquis qu'une compétence générale. On pourra alors n'augmenter qu'une partie de sa compétence, sachant que le reste ne sera pas concerné. Il sera par la suite possible de développer le reste de l'aptitude en dépensant le nombre de points d'acquis normal, sachant que la spécialisation profitera également de cette promotion.

A la base, toutes les compétences présentées sont d'ordre général. A vous de créer vos spécialités.

Elles peuvent être de trois types :

- 1 Manier une arme ou un objet défini.
- 2 Agir dans des lieux ou des circonstances particulières.
- 3 Approfondir un domaine spécial.

Exemples de spécialisations :

Jouer du piano ; se battre dans les couloirs ; vivre en forêt ; manier le glaive ; faire de la peinture ; faire des poèmes ; nager ; escalader ; courir ; ramper ; invoquer des Trihns dans les prairies ; maîtriser les Trihns de Corps ; faire des meubles ronds ; Naviguer en eaux tourmentées ; s'orienter en ville ; monter le mulf ; jouer aux échecs héossiens ; esquiver

les armes longues ; faire les desserts ; élever les gomols ; psychologie ygwan ; jouer la tragédie ; culture primitive des gens du désert ; maquillage woon ; Stratégie nocturne ; Discrétion en montagne ; se battre dans l'eau ; substituer en forêt ; connaître les plantes de la taïga, les animaux de la banquise, etc.

On parlera plus d'habitude ou de préférence pour un endroit, que de réelle spécialisation du personnage, lorsque le domaine privilégie le cadre environnant.

La dépense de points d'acquis varie selon le niveau escompté. Elle est définie par le tableau suivant.

Niveau à atteindre	Pts acquis normaux	Pts acquis spécialisation
11	22	10
12	24	12
13	26	13
14	28	14
15	30	15
16	32	16
17	34	17
18	36	18
19	38	19
20	40	20
21	42	21
22	44	22
23	46	23
24	48	24
25	50	25
26	52	26
27	54	27
28	56	28
29	58	29
30	60	30

Rappel : Les points d'acquis sont comptabilisés niveau par niveau.

exemple: Si on se trouve à un niveau de 12 dans une compétence, il faudra 54 pts d'acquis pour un niveau 14 général (26 + 28) et 27 pts d'acquis pour une spécialisation (13 + 14).

LES DÉGÂTS NATURELS

Le personnage sera confronté, au cours de ses aventures, à de multiples agressions de la nature et de ses éléments. Il peut ainsi tomber malade, se brûler, se noyer, chuter, mais également résister au sommeil, à la faim, à la soif, etc.

Il s'agit bien de dégâts, à évaluer sur la table des dommages, et non d'une simple perte de points de Corps.

LES CHUTES

A chaque hauteur correspond un facteur d'Attaque, prenant en compte la réception hasardeuse du personnage.

Facteur d'Attaque :

1d6 tous les 2 mètres.

Un jet sous Corps + Acrobatie + Dif. : réduit les dégâts de 1 point par réussite.

LE FEU

Les dégâts varient selon la nature du feu :

Bougies, flammèches	1d4
Torche, huile enflammée	2d4
Feu de camp	3d4
Feu de joie, bûcher	4d4
Brasier, incendie	5d4

- Les dégâts sont infligés à chaque round d'exposition.

- S'il reste 0 pt vie à un membre, cela indique qu'il est totalement brûlé.

- En deçà de 0, qu'il est calciné, en cendres.

L'ACIDE

Selon la quantité, il occasionne un nombre défini de points de dégâts.

Facteur d'Attaque = Environ 1 par cl à localiser.

Armure	Protection feu	Acide
Lourde	-1	+1
Moyenne	+1	0
Légère	0	0

LA FAIM

Un personnage peut rester (personnel) jours sans manger, avant d'avoir des problèmes.

Au bout de : 1,5 x (personnel) jours : Actions laborieuses. 3 x (personnel) jours : Actions difficiles.

4 x (personnel) jours : Actions très difficiles. 5 x (personnel) jours : Mort

Chaque niveau supérieur à 15 en Shaan peut être ajouté à la valeur «personnel» pour évaluer l'endurance.

LA SOIF

Un personnage peut rester (personnel) jours sans boire, dans une région tempérée.

Ce score est à diviser par 2 en régions chaudes et un personnage ne peut tenir que (personnel) heures dans le désert.

Chaque journée (tempérée) ou heure (désertique) supplémentaires, donne un malus laborieux, puis difficile, puis très difficile, pour toute action mentale ou physique. Au delà, c'est la mort par déshydratation.



On considère qu'elle est gelée lorsqu'une blessure fatale survient.

L'ASPHYXIE

Chaque 4 niveaux en Éducation physique permet de retenir sa respiration durant 1 minute. Au delà, on étouffe. La base est de 1 mn.

LA NOYADE

(Voir nager)

L'ALCOOL

A chaque verre bu, le personnage fait un jet sous : Corps + personnel + Shaan

La difficulté varie selon la teneur en alcool des boissons : Bière : Normal. Liqueur : Laborieux. Alcool fort : Difficile. Eau de vie : Très difficile

- Chaque jet raté inflige 1 point d'alcoolémie.
- Chaque verre réduit le score de base de 1
- 1 point : Gai
- 2 points : Gris, actions laborieuses
- 3 points : Ivre, actions difficiles
- 4 points : Saoul, actions très difficile
- 5 points : Ivre mort, le personnage s'écroule.

Tous les états, mis à part le cinquième, durent (points) heures. Le cinquième état dure (Marge d'échec) heures.

LA FOLIE

Dans certaines situations, lorsqu'elles tendent vers l'horrible ou le surnaturel, les personnages peuvent subir des troubles de l'équilibre psychique. Selon la situation, ce dernier devra effectuer un jet sous: Esprit + personnel + shaan modificateur de situation.

- Chaque jet raté fait perdre 1 point d'Esprit.
- Si une situation se répète, le modificateur se décale : difficile devient laborieux ; laborieux, facile etc.
- Lorsque la valeur de l'esprit devient négative, le personnage devient fou et est dirigé par le Maître du jeu.

La vision : Le personnage assiste à une situation horrible ou surnaturelle, mais non compromettante pour lui : Cimetière de cadavres mis à nu, village de pestiférés, vaisseau spatial, créature inconnue, sacrifice...

Modificateur : Laborieux

Le sentiment : Le personnage a le sentiment d'être dans une situation extrême mais garde le bénéfice du doute : témoin d'un massacre collectif, partici-

LE SOMMEIL

TEMPS SANS DORMIR	EFFETS
1 nuit	Aucun + test
2 nuits	Actions laborieuses + test
3 nuits	Actions difficiles + test
4 nuits	Actions très difficiles + test
5 nuits	Le personnage s'endort

Test : Corps + personnel + Shaan

Difficulté selon nombre de nuits

1 test toutes les 4 heures.

Test réussi : le personnage tient jusqu'au prochain test.

Test raté : le personnage s'endort.

LA TEMPÉRATURE

Un personnage nu subit 1d4 point de dégât chaque minute, par 10 degrés au dessus de 40, ou par 10 degrés au-dessous de 0.

VÊTEMENT	PROTECTION FROID
Veste	-5
Parka	-10
Manteau de fourrure	-20

Une partie non protégée subit les dégâts du froid.

pation à de grandes batailles sanguinaires, traversée d'un village de cannibales, isolement dans une terre hostile...

Modificateur : Difficile

La situation : Le personnage est dans une situation horrible ; il en est parfaitement conscient : enfermé avec une créature immonde qui veut le dévorer, condamné dans une pièce où l'eau monte inexorablement...

Modificateur : très difficile

Les soins : On peut faire récupérer 1 point d'Esprit par séance. A condition de soigner le patient au maximum une semaine après qu'il soit devenu fou. Chaque semaine supplémentaire augmente la difficulté pour le soignant d'un niveau.

Procédure :

Âme + relationnel + Psychologie

modificateur : situation qui a rendu fou

Durée de la séance: base : 1 mois.

Maximum : (Âme) séances possibles.

LES MALADIES

Elles varient selon les régions. Certaines sont bénignes, d'autres mortelles. Elles sont définies par 8 paramètres.

La virulence : Lancer 1d6 pour déterminer le type et le nombre de façonnantes et de domaines touchés.

L'ampleur : Lancer 1d6 pour déterminer le nombre de points retirés. Un tirage par façonnante et par domaine concerné. Il peut également s'agir de points de dégâts. La perte peut s'étaler sur plusieurs heures ou être très rapide.

La rapidité : Lancer 1d6 pour exprimer en jours le temps de déclaration de l'ampleur de la maladie.

La durée : Lancer 1d20 pour exprimer en jours la durée pendant laquelle le personnage subit la maladie.

Les symptômes : Lancer 1d12 (plusieurs jets possibles), pour déterminer ce que le personnage ressent :

1. Vomissements, 2. Allergies, 3. Mélancolie, 4. Douleurs à localiser, 5. Vertiges, 6. Hallucinations, 7. Nausées, 8. Rougeurs, 9. Boutons, 10. Plaques, 11. Fièvre, 12. Déshydratation.

L'agent pathogène : Lancer 1d6 pour déterminer ce qui transmet la maladie :

1. Morsure, 2. Piqûre, 3. Ingestion, 4. Inhalation, 5. Contact, 6. Radiations.

La région : Lancer 1d10 pour définir le type de paysage dans lequel on peut contracter la maladie.

Sauvegarde : Lancer 1d6 pour déterminer la difficulté d'échapper à la maladie :

1. Facile, 2. Normale, 3. Laborieuse, 4. Difficile,

5. Très difficile, 6. Impossible.

Procédure : lorsque le personnage est mis en contact avec l'agent pathogène, il doit effectuer un jet sous : Corps + sensuel + Shaan Dif. de la sauvegarde pour savoir s'il est contaminé ou non. En cas d'échec, il subit les effets de la maladie au bout de (rapidité) jours.

Soins : Esprit + sensuel + Médecine + bonus plantes Dif. sauvegarde

1 jet possible par jour.

Exemple : **Le styx**

Virulence : 2 (Corps et sensuel)

Ampleur : 5 pts de Corps par heure

3 pts de sens par jour

Durée : 12 jours

Symptômes : Vomissements et plaques bleues sur la poitrine. Fatigue importante.

Agent pathogène : Piqûre de Tirc

Région : Jungle

Sauvegarde : Difficile

LES POISONS

Un poison peut être naturel, d'origine animale, végétale, minérale, ou artificiel, directement sorti du laboratoire d'un alchimiste sans scrupules.

Virulence : Un poison n'affecte qu'une façonnante ou qu'un domaine à la fois.

Ampleur : elle peut aller jusqu'à 10 mais ne peut infliger de points de dégâts.

Rapidité : Lancer 1d10 pour exprimer en rounds ou en heures le temps de déclaration de l'ampleur.

Durée : 1d6 jours

Symptômes : Idem Maladies

Transmission : Lancer 1d4 :

1. Inhalation, 2. Ingestion, 3. Contact, 4. Sur une arme

Apparence : Lancer 1d4 :

1. Liquide, 2. Poudre, 3. Solide, 4. Gaz.

Provenance : Origine du poison. Somme des éléments qui le composent en cas de fabrication artificielle

Sauvegarde : Idem maladies.

Exemple : **L'ombre de Gaal**

Virulence : Corps

Ampleur : 7

Rapidité : 3 rounds

Durée : 1 jour

Symptômes : Nausée et forte fièvre

Transmission : Insinuatif

Apparence : Liquide noir

Provenance : Synthèse alchimique très difficile à base de sang de gargane, de pierre de lune et de glun écrasé.

Sauvegarde : Laborieuse



La monnaie de leur pièce

Je vivais en paix, auprès des deux mâles dont je partageais la compagnie, sur la cime des plus hautes montagnes de ce pays. respectée de toutes et de tous, je gouvernais, avec les autres femelles, la fédération des nids du peuple du ciel.

Puis ils sont venus, apportant la destruction, la fin de l'harmonie qui nous unissait aux falaises et aux vents. Alors le signe de mon visage a dit : il est temps de prendre les armes pour leur rendre le mal qu'ils nous ont fait. Par la ruse, je me suis emparée d'un de leurs bâtons qui crachent le feu, et je me suis enfuie.

Mon nom est Lyi. Je viens d'un monde où mes ancêtres parcouraient librement les airs, mais leur curiosité était si grande qu'ils voulurent aller voir comment étaient faits les mondes d'au-delà les étoiles. C'est pourquoi j'habite aujourd'hui sur un autre monde que celui où notre race naquit, un monde où la terre nous retient à elle au lieu de nous laisser notre liberté. Mon vol est maladroit, et au lieu de chevaucher les vents à ma guise, je suis soumise à leur caprices. Mais c'est encore assez pour fondre sur leurs troupes depuis le ciel et leur faire payer le tribut qu'ils nous doivent.

Ils sont lourds et malhabiles, et ne peuvent quitter le sol qu'à bord de machines dont le maniement délicat leur interdit d'esquiver les coups que je leur porte.

C'est un jeu. Je m'approche d'une de ces machines volantes et lance sur elle le feu du bâton. Puis je m'approche encore, si près que je puis voir, derrière ces murs transparents comme l'air qui sont les yeux de la machine, leurs visages se tordre en signes de terreur grossière, tandis que la machine s'embrace. Ayant vu, je repars me mettre à l'abri, et le signe de mon visage rit tandis que la machine part s'écraser sur les roches du ravin.

Je n'ai plus de soeurs ni de frères. Tous ont péri quand les créatures ont attaqué notre nid. Pourtant, je les entends parfois encore. Ils me demandent pourquoi je conduis cette guerre, au lieu de quitter la région pour d'autres montagnes plus escarpées encore, hors d'atteinte de ces créatures conquérantes et malfaisantes. Mais je sais, moi, qu'elles ne nous laisseront jamais en paix, et qu'aussi loin que je m'enfuie, un jour viendra où je les retrouverai sur mon chemin.

Alors, agrippée au flanc de la montagne, je me nourris à la lumière des deux soleils jumeaux, attendant que passe un autre de leurs convois, ou que, haut dans le ciel, se découpe la silhouette d'une autre de leurs machines volantes. Je ne les crains plus. Je les attends. A eux la crainte. Qu'ils guettent le ciel, sans savoir ni où ni quand je frapperai.

LA RÉSISTANCE DES MATÉRIAUX

Comme nous l'avons déjà vu, les êtres vivants peuvent perdre des points de Corps, d'Âme ou d'Esprit, subir des blessures etc.

Il en est de même pour les objets et les matériaux. Chaque objet possède des points de masse et peuvent être cassés ou creusés, selon la nature du matériau. A zéro, on estime que l'objet est creusé pour permettre le passage facile de quelqu'un ou bien qu'il est cassé.

OBJET	MASSE	NATURE
Verre / m ³	4	Cassé
Bois / m ³	10	Cassé
Pierre / m ³	30	Cassé
Métal / m ³	50	Cassé
Terre / m ³	20	Creusé
Moussiole / m ³	25	Creusé
Chaise	4	Cassé
Table	8	Cassé
Porte	12	Cassé
Armoire	16	Cassé
Arme	2 FA	Cassé

- Chaque outil possède un Facteur d'Attaque susceptible d'amputer la masse des objets, avec la compétence appropriée à l'objet.

Corps + personnel

+ Bois (Charpenterie)

ou Terre et pierre (Maçonnerie)

ou Métal (Armurerie)

ou Minéral (Joaillerie)

- Il est possible d'utiliser l'Éducation physique pour n'importe quel matériau, mais le score de base sera laborieux.

- Une difficulté est appliquée en fonction d'éventuels renforts sur un objet.

- Un échec ne veut pas dire que l'on a "raté" l'objet mais que ce dernier a résisté à "l'assaut"

- La marge de réussite est à additionner au Facteur d'Attaque de l'outil.

OUTIL	CASSER	CREUSER
Extracteur	-	15
Pelle	5	8
Pioche	10	5
Arme courte et de Corps	4	2
Arme moyenne, d'Hast	6	3
Arme longue	8	4
Concasneur	20	-
Mains nues	1	1

L'utilisation fréquente d'une arme, pour casser ou creuser, réduit son facteur d'attaque de 1.

LES CONFLITS À GRANDE ÉCHELLE

Bon nombre de souverains ne songent qu'à accroître leur territoire et ainsi leur pouvoir. Lorsqu'il existe une grande tension entre deux circonscriptions, il n'y a que deux alternatives : Le combat ou la diplomatie.

POTENTIEL DE COMBAT :

Ressources +

Guerre (Armée + Magie +

Religion + Technologie)

POTENTIEL DE DIPLOMATIE :

Ressources +

Diplomatie (Arts + Commerce +

Nature + Science)

LA GUERRE

Chaque tour, on détermine l'initiative avec potentiel de combat ou diplomatie + 1d10.

La circonscription qui a l'initiative se donne une difficulté sous un de ses potentiels, l'adversaire effectuera son jet à la même difficulté sous le même potentiel. Ensuite, c'est à la circonscription qui n'a pas eu l'initiative d'agir pour clore le tour.

On utilise toujours le 1d20 qui doit être inférieur au potentiel moins la difficulté. La meilleure marge de réussite remporte le tour et retranche sa marge

• La marge de l'adversaire au potentiel de l'adversaire (la marge d'échec s'additionne).

Une circonscription qui se fait attaquer, devra se défendre par le combat. En revanche, elle pourra lancer une offensive par la diplomatie.

Cas de figure :

• L'attaquant rate son jet : Son potentiel est réduit de (Marge échec) + (Marge réussite défenseur si il y a lieu) points.

• L'attaquant réussit son jet, le défenseur rate le sien : Ce dernier perd (Marge réussite de l'attaquant) + (sa Marge échec) points dans son potentiel.

A 0 : La circonscription est vaincue ou alliée (diplomatie).

A -1, elle est rasée ou soumise (diplomatie).

Une attaque et une défense par tour.

Lorsqu'une communauté hyper technologique prend le contrôle d'une ville peu combattante, il ne peut la raser entièrement. C'est l'équivalent d'un putsch.

Un tour est égal à (ressource utilisée) jours

LA DIPLOMATIE

Elle permet à deux circonscriptions d'unir leurs forces afin d'être plus influentes. De nombreux villages se sont ainsi dressés contre le joug d'une ville opprimante.

Selon la nature des circonscriptions et leur nombre, le potentiel en ressources (utilisé en combat ou en diplomatie) évolue.

En cas d'alliance entre circonscriptions de différents types, c'est toujours la plus importante qui est prise en considération.

1 capitale = 5 villes = 50 communes = 100 villages = 1000 bourgs = 100 000 communautés

Bonus Ressource par Nb circ. alliées

	Capitale	Ville	Village	Bourg
Bourg	+1	+1	+1	+1
	1000	500	100	1
Village	+1	+1	+1	+5
	100	50	1	1
Ville	+5	+5	+5	+5
	1	1	1	1
Capitale	+10	+10	+10	+10
	1	1	1	1

• Le bonus est à ajouter à la ressource de la circonscription qui désire l'alliance.

• Le chiffre indique le nombre de circonscriptions du même type qu'il faut pour posséder le bonus.

(Lecture verticale : une capitale pour 1000 bourgs alliés dispose de +1 en ressources ; un bourg pour 1 village allié dispose de +5 en ressources).

Modificateur de -5 au potentiels de combat ou de diplomatie pour la circonscription qui se déplace dans un milieu différent que le sien.

LES CALAMITÉS

Ce sont ces terribles événements, qui ont réduit à néant des civilisations entières. Heureusement les calamités ne sont pas toutes de cette ampleur ; la plupart se limitent à une ou deux régions.

Une calamité ne possède qu'une seule caractéristique : La force (celle-ci peut varier de 1 à 100).

Procédure :

Même système que pour les circonscriptions entres elles : Le maître de jeu assigne une difficulté à la calamité, contre laquelle la circonscription doit se défendre sous :

Ressources + Civilisation +
Adaptation (Nature + Technologie +
Science + Magie)

La communauté peut tenter d'éliminer la calamité. La procédure est alors inversée. La calamité doit être réduite à 0 pour être anéantie.

La durée d'un tour est fonction de la ressource de la ville : (Ressource) jours.

Lorsque le potentiel pour lutter contre les calamités est réduit à 0, la circonscription est rasée.

L'alliance avec d'autres circonscriptions permet comme pour un combat, de lutter de manière plus efficace contre une calamité. Cette dernière peut prendre de multiples formes : Seisme, famine, peste, incendie, éruption volcanique, etc.

CONSIDÉRATIONS DES CULTES PAR LES PEUPLES

	P E U P L E S										
	Terres brûlées	Sables	Hautes herbes	Grands arbres	Marais	Forêts blanches	Montagne	Glaces	Ciel	Mer	
S	Animal	N	N	E	A	A	A	N	N	A	A
C U L T E S	Terre	A	A	N	N	A	N	A	N	A	N
	Objet	A	N	A	N	E	A	E	N	E	N
	Végétal	E	E	A	A	A	A	N	E	N	A
	Autre	N	A	N	A	N	A	A	A	N	N
	Air	A	A	N	E	E	E	A	N	A	A
	Eau	E	E	N	A	A	A	N	A	N	A
	Moi	N	E	N	E	A	N	E	E	A	A
	Feu	A	A	E	E	N	A	N	A	N	E
	Limbes	N	E	E	E	E	E	N	N	E	N

MODIFICATIONS DUES À LA TAILLE

	FACILE	LABORIEUX	DIFFICILE	TRÈS DIFFICILE
Très petit	Discrétion	Combat rapproché	Éducation physique	Dissuasion
Petit	Discrétion	Éducation physique	Dissuasion	
Moyen				
Grand	Dissuasion Éducation physique	Discrétion		
Très grand	Dissuasion Éducation physique		Discrétion	
Immense	Dissuasion Éducation physique			Discrétion

Ces modificateurs sont à prendre en compte systématiquement, dès que la situation se présente. Le personnage se fondera alors sur le potentiel modifié pour se choisir une éventuelle difficulté.

TABLE DES PERFORMANCES

Type	Unité	Marge de réussite					Perte pts Corps
		1-3	4-7	8-11	12-14	15 et +	
Marche	km/h	1	4	6	8	10	1 par 6 heures
Course	km/h	2	8	12	16	20	1 par demi-heure
	m/s	1	2	3	4	5	
Sprint	m/s	1	4	6	8	10	1 par round
Ramper	m/s	1	2	3	4	5	1 par minute
Nager	km/h	1	2	4	6	8	1 par heure
	m/s	0,2	0,5	1	1,5	2	
Saut hauteur	m	0,5	1	1,5	2	2,5	1 par saut
Saut longueur*	m	3	5	7	9	12	1 par saut
Lever poids**	kg	50	100	150	200	250	1 par lever
Escalader	m/s	0,5	1	1,5	2	2,5	1 par minute
Voler (1)	km/h	30	60	90	120	150	1 par 2 heures
Voler (2)	km/h	60	120	180	240	300	
Voler (3)	km	30	60	90	120	150	

* Saut en longueur avec recul. Sans recul, la performance est divisée par 2.

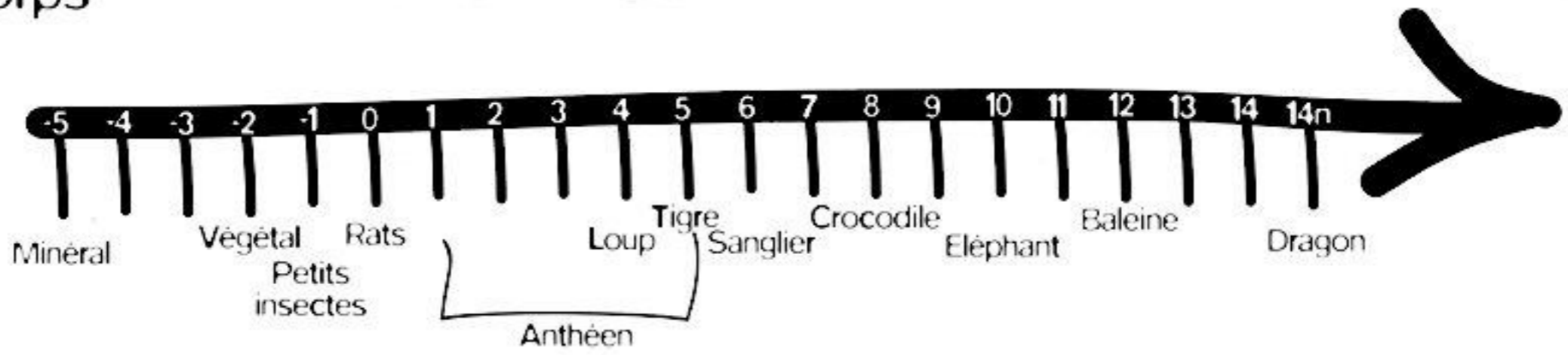
** Lever de poids avec 2 bras. Avec 1 bras, la performance est réduite de moitié.

(1) Voler en planant

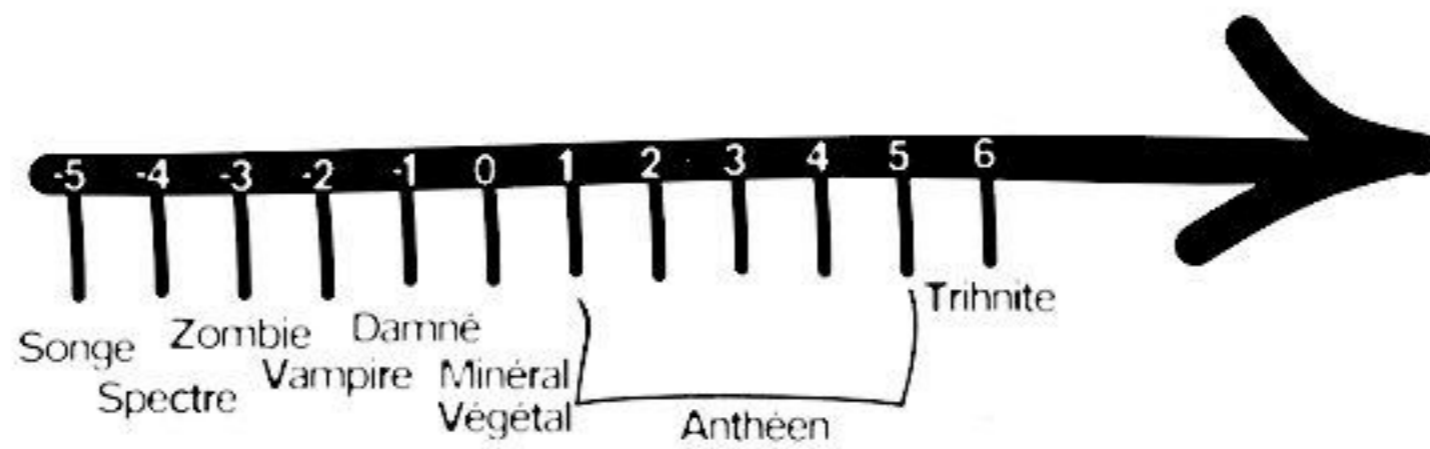
(2) Voler en piquant

(3) Distance du vol, sans avoir à toucher terre, pour les delhion et les ailes volantes uniquement.

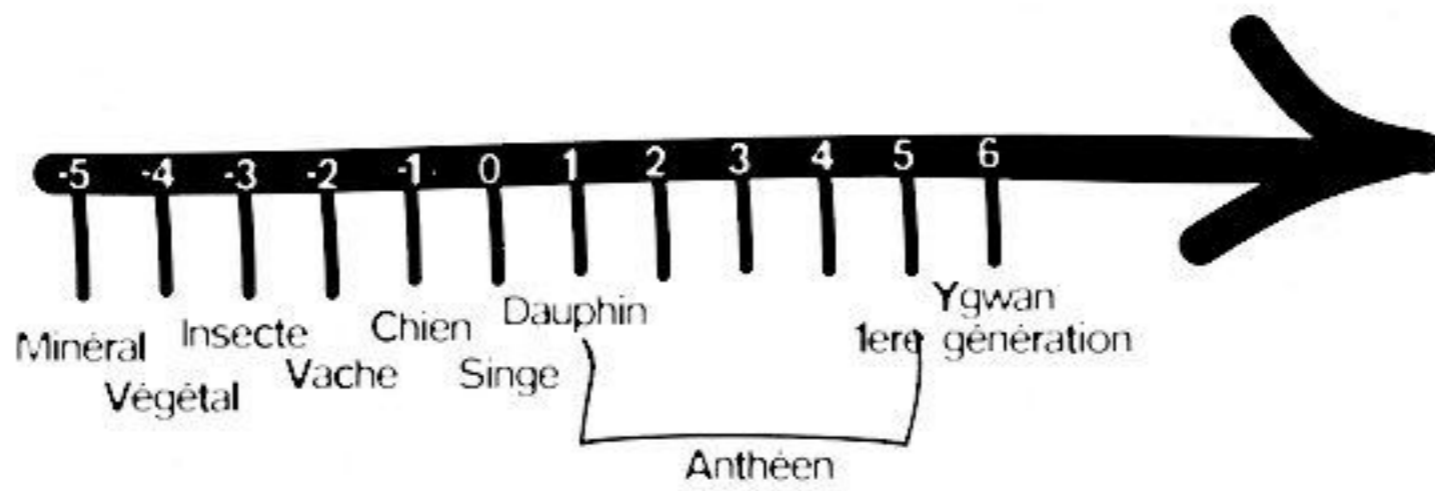
Corps



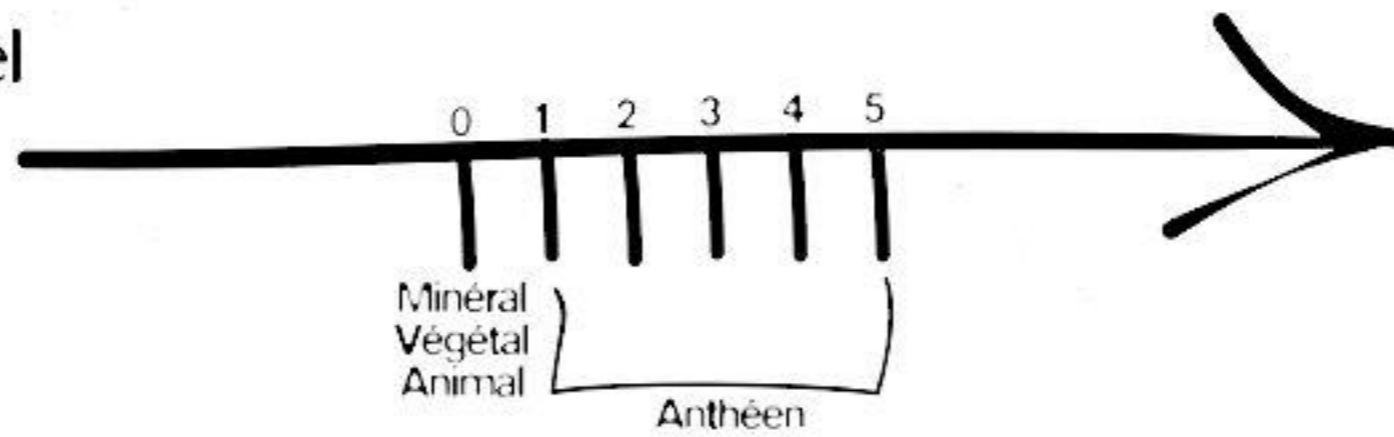
Ame



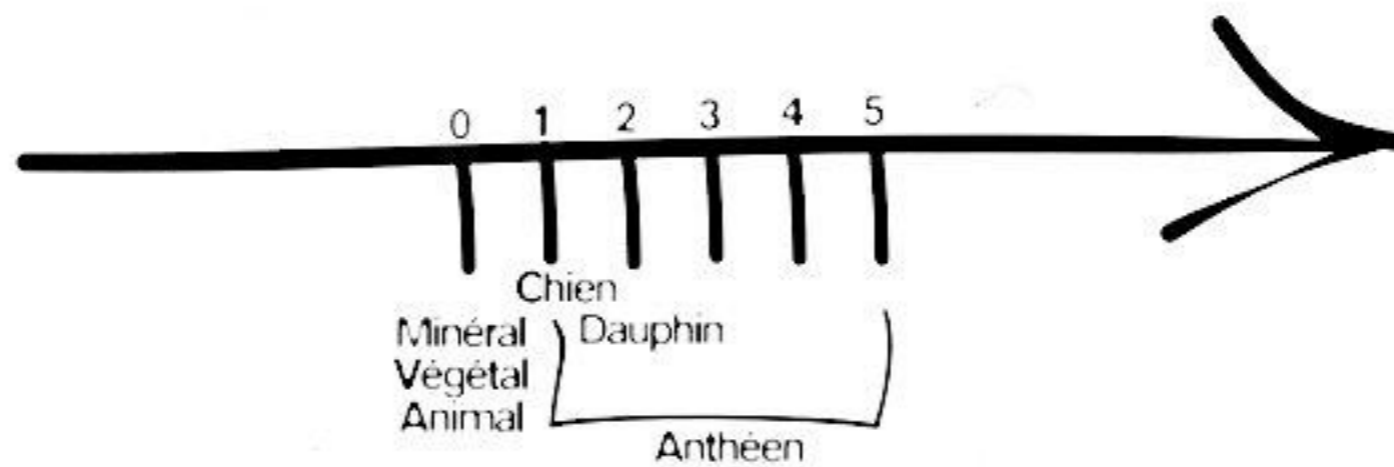
Esprit



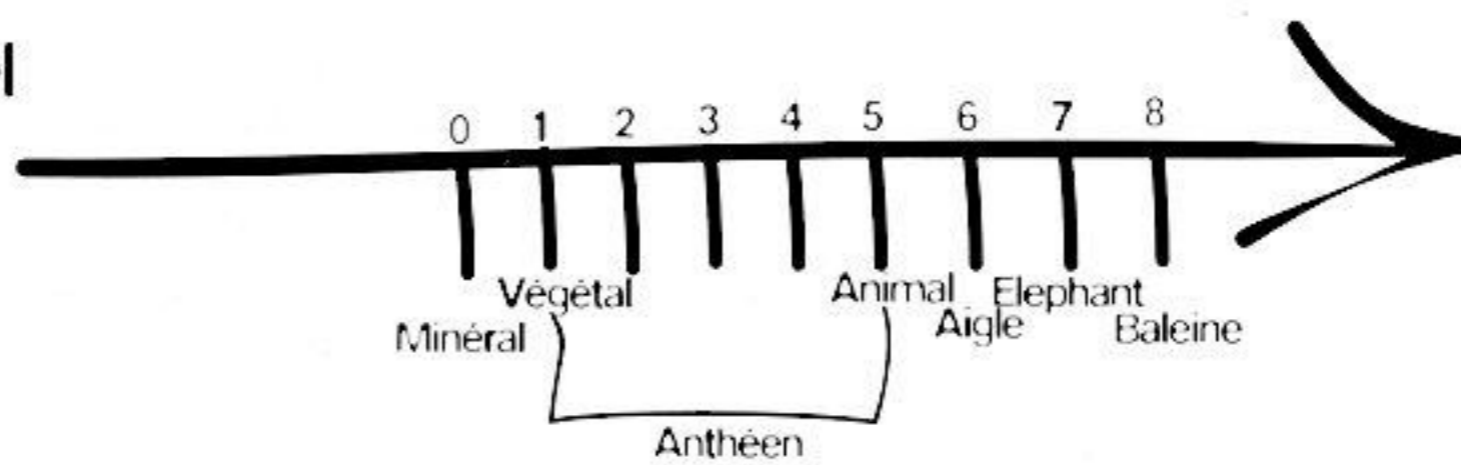
Personnel



Relationnel



Sensuel



Le jeu de l'eau et de la lune

Campagne en 6 actes pour Shaan, ou comment un Maître Shaanique prend sous sa tutelle un groupe de jeunes aventuriers afin de les mettre sur le chemin de l'éveil.

Chaque scénario de cette campagne peut être joué séparément. Dans ce cas, les intervenants auront une attitude plutôt neutre envers les personnages. Dans la campagne, l'ordre de ces scénarios a son importance bien qu'ils puissent être entrecoupés d'autres aventures. Les scénarios qui suivent ne sont que des sinopsis. C'est au maître de jeu de les développer.

Tout au long de leurs aventures, les personnages croiseront la route d'un vieux feling. Ils feront la connaissance de personnalités qu'ils seront amenés à retrouver plus tard. Les réactions de ces dernières varieront bien évidemment en fonction de l'attitude du shaani. Un fouineur persécutera les personnages tout au long des aventures, en les menaçant de les dénoncer à tout moment.

Il est important que le maître du jeu fasse bien sentir aux joueurs le poids du Nouvel Ordre : contrôles systématiques par des robots, des nécrosiens ou des humains pervers, collabos ou résistants voulant tirer le maximum des personnages, esclavagistes à la solde des prêtres, etc.

Dans le premier scénario (Le Messie), les joueurs rencontreront Jarval, un woon, messie du culte de l'Objet, qui doit rendre sa plante à un de ses vieux amis nomoi. Il chargera les personnages de retrouver cet ami du nom de Ganôck et de lui remettre ladite plante.

Ce premier scénario va orienter toute la campagne des personnages : si ces derniers viennent en aide à Jarval, ce dernier leur parlera de Ganôck...

Koss et Engarn, deux protagonistes que le shaani rencontrera plus tard, feront une brève apparition.

Dans le deuxième (La Cité du Prince Légume) Ganôck a été banni. Il faut le retrouver pour qu'il soigne son peuple et les personnages d'un terrible virus. Ganôck se trouve dans un village de woons nécrosés dont le chef n'est autre que le père de Jarval.

Dans le troisième scénario (La Ballade d'Engärn), le shaani fait la rencontre de Koss et d'Engärn. Koss

demande l'aide du shaani. Engärn, son Maître, est en danger.

Dans le quatrième scénario (la mine), les personnages arrivent dans le village natal de Koss, le kelwin.

Arrêtés et condamnés à travailler dans une mine, ils feront la connaissance, à leur libération, d'un résistant boréal, ennemi juré d'Engärn. Ce dernier n'ayant rien trouvé de mieux que de séduire la compagne du résistant.

Dans le cinquième scénario (La guerre des trihns), on retrouvera tous les protagonistes que les personnages auront rencontrés au cours de leurs aventures, dans les diverses prisons des trois royaumes. Ce sera également le moment de la révélation : le vieux shaaniste feling expliquera aux personnages qu'il les accompagne depuis le début pour les mettre sur le chemin de l'éveil.

Le sixième scénario (Le temple saren) achève la campagne dans une apothéose : les personnages doivent affronter une terrible créature, dernier vestige de l'Empire saren.

À l'issue de cette campagne, certains personnages se rapprocheront de l'éveil tandis que d'autres poursuivront leur chemin.

LE MESSIE

Jarval, un messie woon du culte de l'Objet, sème le trouble au sein de la technopole de Käm. Aidé d'informaticiens, d'électroniciens et de mécaniciens héossiens disciples de la Voie de l'Objet ou d'humains dissidents, il pirate le réseau informatique Arpège et sabote les divers transports électriques. La tête de Jarval est mise à prix par les plus hautes instances du Nouvel Ordre.

Alors qu'il était en voyage, Jarval s'est fait attaquer

par une bande de pillards qui l'ont sauvagement blessé.

Les personnages le découvrent au détour d'un chemin, inconscient et gravement blessé.

S'ils viennent en aide à Jarval, ce dernier leur en sera éternellement reconnaissant et les entraînera dans la révolte kamshane (un attentat visant un temple important du Nouvel Ordre est prévu pour bientôt).

S'ils le laissent sur la route, comme un chien, Jarval reprendra connaissance à ce moment et croquera le regard des personnages, qu'il n'oubliera jamais.

Quoiqu'ils fassent, les personnages seront confrontés à la dissidence du Culte de l'objet, en tant qu'acteurs ou en tant que victimes de l'attentat. Il se pourrait même qu'ils se trouvent accusés, ils devront alors rendre des comptes à la justice divine.

LE GRAND DÉPART

Vous vivez dans votre parc depuis déjà trop longtemps. Las de cette condition humiliante, vous aspirez à la révolte et à de nouveaux horizons. Les consuls humains et nécrosiens n'en font qu'à leur tête, déchirant les familles, brimant les individus. Pour vous, c'en est trop ! Une boule se noue dans votre gorge. Vous voulez que les choses redeviennent comme avant. On vous a séparé de vos frères, vous partirez à leur rencontre. On vous méprise, on vous traite d'inférieur, vous passerez outre. On vous empêche de quitter le parc, ça y est, vous vous voyez déjà dehors!

Ceux des parcs peuvent très difficilement voyager. Seuls certains professionnels, tels que les marchands et les artistes peuvent plus facilement aller de ville en ville pour exercer leurs talents. Le but premier d'un personnage est donc de pouvoir quitter son parc en se procurant de fausses attestations. Cette démarche peut constituer un mini-scénario entre le maître du jeu et un joueur, afin que ce dernier soit initié aux principes ludiques de Shaan. Le maître du jeu pourra facilement improviser en insistant bien sur la peur et l'influence qu'exercent les milices nécrosiennes sur la population. De nombreux falsificateurs se feront un plaisir de satisfaire les besoins illégaux du personnage, moyennant une forte somme. Au joueur de trouver l'argent nécessaire et de se faire les relations indispensables.

Son attestation temporaire en poche, le personnage peut partir. Ne sachant où aller, il se dirigera probablement vers Kām, le quartier des portes, carrefour cosmopolite de l'Héossie.

KĀM, LE QUARTIER DES PORTES

La vie n'y est jamais de tout repos. Chacun vit cloîtré dans son ghetto. Même les humains ne s'aventurent que très rarement en dehors de leur technopole, pour visiter quelques musées, marchés pittoresques ou somptueux jardins qu'offre la civilisation héossienne. Ils méprisent les ethnies autochtones. Ils évitent au maximum de se mêler à ces "inférieurs" comme ils les nomment. Les technopoliens préfèrent à la marche, un transport électrique ou un véhicule à réaction pour leurs déplacements.

Certains humains habitent les ghettos raciaux. Issus de familles accueillies par une ethnie héossienne, ils se sentent plus héossiens que d'autres. Souvent rejetés par les autres races, ils ont une existence tourmentée au sein de leur famille d'adoption. Ces humains considérés comme des traîtres sont la cible préférée des services d'ordre.

LE MESSIE

Jarval, un messie woon du culte de l'Objet, se rendait à son ghetto où une importante assemblée de dissidents révolutionnaires devait avoir lieu. Cette réunion extraordinaire rassemble les responsables de plus d'une centaine de ligues rebelles. À cette occasion, un chef unique de la résistance doit être élu pour unir les forces de la rébellion. Jarval, candidat à cette élection, semblait posséder toutes les qualifications pour accéder à ce haut poste de responsabilité.

Les réseaux d'informations du Nouvel Ordre ont bien évidemment averti les Hommes-dieux. Mais l'endroit où doit se tenir ce congrès hors du commun est encore gardé secret. Le nouvel Ordre a donné des consignes pour qu'on localise Jarval et ainsi découvrir l'endroit où se déroulera la réunion.

L'alliance des grandes familles, voyant là un bon moyen de fragiliser la théocratie, aide en secret la rébellion pour qu'elle puisse agir comme bon lui semble.

Jarval vient de loin pour assister à la grande cérémonie. Lui-même ne sait pas où et quand elle se tiendra. Il sait juste qu'il doit se rendre dans le ghetto woon pour être mis au courant. En chemin, il est attaqué par trois miliciens, un peu trop zélés qui l'attaquent sauvagement. Grâce à l'intervention d'agents des grandes familles, Jarval réussit à fuir. Mais, gravement blessé, il s'effondre dans une ruelle où il est découvert par les personnages.

Après avoir été soigné, Jarval reste amnésique. Il ne sait plus qui il est, d'où il vient ni la raison de

sa présence. Les joueurs rencontrent alors un mystérieux personnage, un vieux feling, qui leur indiquera que Jarval est attendu dans le ghetto woon. Il ne donnera aucune autre indications avant de disparaître. Le shaani devra prendre l'initiative de se rendre au ghetto woon pour que l'identité du messie soit reconnue. Apprenant rapidement que Jarval n'est pas mort, le Nouvel Ordre tentera de le retrouver pour l'éliminer, cette fois-ci, par l'intermédiaire d'un groupe de Morpho-Nécrosiens. Les aventuriers ne devront leur salut qu'à l'intervention opportune, au dernier moment, d'un détachement de combat d'une des grandes familles.

Arrivés dans le ghetto woon, les personnages sont conviés à participer à un des cinq coups d'éclat permettant de faire diversion pendant le grand rassemblement qui aura lieu dans le jardin la nuit même. Les personnages n'ont à vrai dire pas trop le choix, ils en savent beaucoup trop. Soit ils entrent (de force) dans la rébellion, soit ils sont dénoncés aux autorités.

Chaque groupe d'intervention se compose de six individus dont un spécialiste de la technologie humaine.

Tout se passe au sein de la technopole, la nuit. Les personnages vont découvrir un monde mêlant décadence technologique et architecture mégalomane.

LES INTERVENTIONS

Le maître du jeu pourra repérer l'emplacement des diverses interventions sur le plan du quartier de Käm.

- Sabotage des circuits électriques des transporteurs de la ligne 24 allant du temple du Nouvel Ordre à l'aérodrome. Le sous-générateur commandant les rames électriques se trouve sous la station principale. Cette dernière est gardée jour et nuit par des sentinelles robotisées.

- Plasticage d'un entrepôt de munitions. Il faut être discret car non loin de l'entrepôt se trouve une garnison militaire de jeunes partisans du Nouvel Ordre. Fanatiques, ils n'hésiteront pas à faire du zèle.

- Piratage du réseau informatique, en vue d'effacer le maximum de données. C'est une des tâches les plus difficiles car il faut pénétrer dans l'aile gauche du Temple Dieu. Le moindre faux-pas peut s'avérer fatal.

- Sabotage de l'antenne de la radio divine, chargée de diffuser 38 heures sur 38 la parole sacrée. Le gros émetteur se trouve en haut de l'une des

tours mères. Un des membres de ce groupe est un magicien qui maîtrise les airs...

- Mise en place d'écrans révolutionnaires susceptibles de remplacer ceux projetant sans cesse l'image des Hommes-dieux, des prêtres et des Augures en train de prêcher le salut de l'âme par l'abolition des aspirations inférieures. Le groupe d'intervention devra pré-enregistrer un message blasphématoire, pour le diffuser par la suite sur les écrans géants. La régie se trouve à mi-étage de la tour mère.

Pendant ce temps, Jarval est élu chef de la résistance Kämienne à l'unanimité.

Les personnages seront félicités pour leurs actions de bravoure (s'il y en a eu) et recevront des noms de contact dans les divers quartiers de la capitale. Ils seront reconnus en tant que dissidents par tous leurs alliés, mais également par le Nouvel Ordre.

Un vieil ami nomoï de Jarval doit impérativement être mis au courant de la nomination de Jarval. Ce dernier confie aux personnages le soin d'annoncer à Ganôk la nouvelle. Pour se faire, il leur remet une plante qui, dit-il, sera le gage de sa parole. Ganôk est un Neûmite. Nemria, sa cité se situe dans la région du Nem-rod, dans les grands arbres.

LA CITÉ DU PRINCE LÉGUME

Après une longue route dans les hautes herbes, le shaani arrive à l'orée d'une région de grands arbres. Non loin de là, s'étend une cité nomoï d'une architecture tout à fait conventionnelle (pour un Nomoï). Toutefois, la force végétale se manifeste étonnamment en poussant au beau milieu de la cité. Ce peuple nomoï semble tout à fait s'accommoder d'une telle domination végétale. On peut même remarquer que chaque habitant porte fièrement une sorte de fleur grimpante qui enlace toute la partie droite de son corps.

Une nouvelle façon de respecter les rituels nomoï.

Bienvenue dans le royaume du Prince légume.

Les personnages sont fourbus, ont faim et soif. La fatigue d'un long voyage les pousse à rester quelques temps parmi les nomoï.

Si le shaani comporte un nomoï ou un disciple du végétal, les personnages seront bien accueillis. Dans le cas contraire, on ne leur adressera tout simplement pas la parole.

La ville est en pleine effervescence. La venue d'une délégation de prêtres humains semble éveiller chez

ces nomoï une dévotion et un respect pour le Nouvel Ordre assez destabilisant. Tout est prétexte pour se recueillir et chacun s'affaire à organiser la grande réception qui aura lieu au palais du Prince Vert. Le shaani peut se mêler aux préparatifs, en essayant de mieux connaître cette nouvelle culture qui s'offre à lui. Ces nomoï ne connaissent pas l'hospitalité, les joueurs dormiront donc à la belle étoile. La grande fête est pour le lendemain après midi.

Neüm, le Prince légume, passe tout son temps affalé sur une couverture répugnante.

Sa bonhomie et son apparente sagesse cachent en fait un abîme d'imbécillité. Collaborant volontiers avec l'envahisseur humain, il se réjouit de ces festivités.

Krä, le maître du hasard de la communauté, ne supporte plus son Prince. Révolutionnaire dans l'âme, il s'est allié à une tribu d'ygwan voisine : les tashalmans. Il veut supprimer les prêtres ainsi que le Prince lors du banquet. C'est un ygwan qui est chargé de l'opération.

L'attentat : deux prêtres sont tués, le Prince grièvement blessé. Le reste de la délégation humaine s'enfuit promettant des représailles. Dix minutes après le départ du jet divin, un virus expérimental est lâché sur la ville. Tout le monde commence à se déformer. Les yeux grossissent, les bassins se contractent, un bras s'allonge, les dents tombent. C'est la panique. Il faut à tout prix que les personnages trouvent un messie du culte de l'animal pour ne pas subir les terribles conséquences du virus. Le shaani doit donc mener son enquête pour rencontrer leur sauveur. Il se trouve justement que Ganôck, un messie Neümite, vient d'être banni, il y a peu de temps.

En chemin, alors qu'ils ne cessent de muter, les personnages rencontrent un morphe rescapé d'un atterrissage forcé. Éjecté de son module, il est en quête de spiritualité et demande aux personnages s'il peut les accompagner.

Ganôck est tombé amoureux de la fille du grand conseiller d'un village de woons nécrosés.

Les personnages devront le ramener à Nemria pour que, dans la plus traditionnelle des cérémonies Neümites, il soigne un à un tous ceux qui ont été contaminés.

LES NEÜMITES

Ce peuple nomoï des grands arbres collabore ouvertement avec les humains. Se livrant sans scrupule au trafic d'esclaves, les Neümites commercent avec

de nombreux états voisins. Deviennent esclaves les prisonniers de guerre, les enfants d'esclaves et les hors-la-loi.

Le commerce du bois est interdit, seuls les produits de la chasse et de la pêche neümite peuvent être vendus. La culture de la doriphale, cette sous-herbe comme l'appellent les Neümites, couramment employée pour nourrir les shadrags (montures des hautes herbes) assure des revenus importants aux agriculteurs, ainsi qu'aux marchands.

Tous les Neümites vénèrent l'entité végétale. Tout grand Neüm doit être un messie, qui, s'il n'en a pas les compétences, en possède au moins l'apparence. Les Neümites possèdent chacun une plante qui leur a été attribuée dès leur naissance. Elle a grandi avec eux, devenant avec le temps de plus en plus forte. Beaucoup de Neümites meurent étouffés par l'être qu'ils chérissent le plus; cette pseudo-symbiose procure aux Neümites paix et repos spirituel, même si la plupart se retrouvent terriblement atrophiés par le développement de leur soeur végétale : les racines pénètrent les corps et les tiges creusent la peau !

Fanatique, un Neümite niera systématiquement toute erreur qu'il pourrait commettre. Ces nomoï ne comprennent pas les étrangers qui ne portent pas de plante. Sans essayer de convertir à tour de bras, les Neümites nomment «incomplets» les membres de tous les autres peuples.

Certaines plantes ne peuvent être cultivées ni même cueillies par les Neümites parce qu'elles sont sacrées. Le tawal, cette petite fleur au goût acidulé et aux propriétés aphrodisiaques, est de loin le végétal le plus respecté. Quiconque cueille du tawal est passible de la peine de mort.

Le maître du jeu n'aura évidemment pas manqué de décrire cette magnifique fleur orangée, zébrée de bleu, à la courte tige et aux larges feuilles étoilées, à ses joueurs pour que l'un d'eux ne résiste pas au plaisir d'en cueillir une. Elles poussent au pied des tianangs, ces longs arbres blancs, filiformes qui percent les cimes des forêts les plus denses.

Les Neümites, comme tous les Nomoï, sont ovipares et se reproduisent seuls, deux fois dans leur vie. A chaque ponte, les Neümites organisent une gigantesque fête où des myriades de fleurs sont projetées en l'air, baignant l'air de pollen et de pétales. Pour l'occasion, chaque pondueur reçoit du grand Neüm en personne un présent de très grande valeur : une promotion sociale. Tout esclave nomoï qui pond son premier œuf chez les Neümites, fait aussitôt partie de ce peuple.

Chaque fête de la ponte est appelée Nem-dola.

NEMRIA

La cité neümite : assez étendue à travers la forêt,



Le plus grand des prodiges

- Essilien, cher ami, quel plaisir - et quelle surprise - de vous rencontrer ici. Alors, vous êtes revenu ?

- Que cent fleurs parsèment votre chemin, Yanilei, mon ami. J'ai fait un long voyage, et me voilà. Si vous saviez les merveilles que j'ai vues !

- Et quelles sont ces merveilles, ô Essilien, mon ami - que les baumes et les onguents de Shurinali La Bleue parfument vos plis et vos extrémités ?

- Elles sont si nombreuses qu'une journée entière ne suffirait pas à vous les raconter toutes, ô Yanilei aux talents sans pareil. Il en est cependant une qui les dépasse toutes.

- Et quelle est-elle, ô Essilien à l'imagination fertile ?

- Je vais vous donner un indice, Yanilei. Acceptez-le comme un gage de mon amitié.

- Et combien m'en coûtera-t-il, Essilien à la proverbiale générosité ?

- Pour cette fois, il ne vous en coûtera rien, sagace Yanilei. Savez-vous où j'ai vu cette merveille qui dépasse toutes les autres ? C'était à Hiljejha, la Cité des Spectacles.

- Hiljejha, vraiment ? Et combien me coûteront les indices suivants, Essilien ?

- Pour chaque indice supplémentaire, il vous en coûtera, ô Yanilei dont la curiosité n'a d'égal que le sens des affaires, cinquantes peaux de sirlujs aux écailles rutilantes.

- J'ai mieux à vous proposer, mon ingénieux ami. Dites-moi toute l'histoire, et je vous en offre mille peaux de sirlujs au chant mélodieux.

- Alors voilà : à Hiljejha, j'ai rencontré un Woon qui était - le croiriez-vous - metteur en scène de théâtre.

- Un Woon, metteur en scène ? Mais comment une si rustique créature peut-elle comprendre quelque chose à l'art du théâtre, raffiné entre tous ?

- C'est aussi ce que je me suis demandé. Mais le plus étonnant, c'est que ce Woon a remporté le concours organisé chaque année par le roi Zojheli.

- Alors, c'est qu'en plus il avait vraiment du talent. Quel prodige ! Si ce que vous dites est vrai, ô Essilien à la parure si distinguée, je ne regrette pas mes mille peaux de sirlujs.

- C'est l'entière vérité, ô Yanilei, prince des arts. Mais quelque chose m'intrigue. Qu'avez-vous gagné à connaître cette étonnante nouvelle, hormis le plaisir d'entendre une belle histoire ?

- J'y ai gagné davantage que vous ne pourriez le croire, ô fabuleux conteur. Voyez-vous ces jeunes poètes, attablés autour d'un plat de ksuri fumant ?

- Vous voulez parler de ceux dont les chevelures s'ornent de cent pierres aux reflets rutilants ?

- C'est bien eux. Quand vous êtes entré, ô Essilien qui daignez honorer ce lieu de votre ineffable présence, je leur ai dit que je vous connaissais. A quoi ils ont répondu que vous aviez la réputation de ne pouvoir échanger, avec qui que ce soit, plus de deux paroles, tant vous étiez pressé. Alors nous avons parié que je saurais vous retenir à cette table jusqu'à la fin de leur repas.

- Je crois, justement, que l'un d'eux vient d'en avaler la dernière bouchée. Décidément, vous m'étonnerez toujours, ô rusé Yanilei. Et puis-je vous demander quel était l'enjeu de ce pari ?

- Pour une fois, la réponse ne vous coûtera rien, aimable Essilien. Nous avons gagé - et j'ai gagné - une poignée de sable à rêves.

- Du sable à rêves ? Mais sa valeur est inestimable ! Et savez-vous où ces jeunes talents, aux ressources apparemment sans limite, en ont trouvé ?

- Cela, je l'ignore. Vous pouvez aller le leur demander - mais je ne saurais dire non plus combien ils vous feront payer ce renseignement, ô mon ami grâce à qui j'ai passé un si délicieux moment.

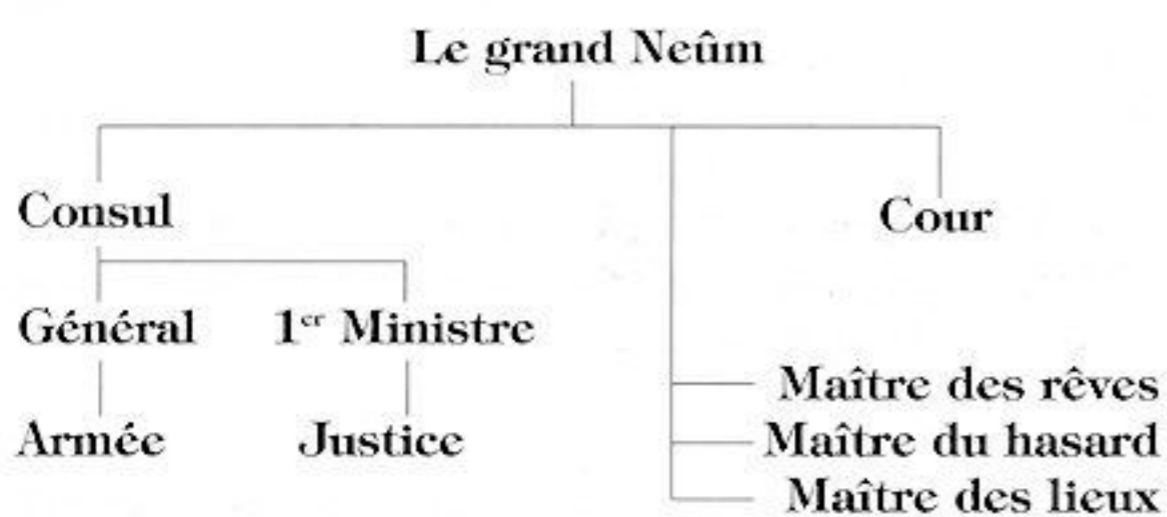
elle est totalement envahie par la végétation. Un Neümite préférera mourir plutôt que de tailler un arbre. De fait, l'urbanisation de cette cité est tributaire du développement du règne végétal.

Tous les bâtiments neümites sont une parfaite expression de l'architecture nomoï : Un amoncellement de gigantesques cornes, certaines dressées vers le ciel. Les parois sont couvertes d'inscriptions étranges et magiques. De nombreuses meurtrières couvertes par des panses de felin séchées puis huilées pour devenir transparentes, laissent la lumière pénétrer à l'intérieur de ces mystérieux édifices. Les bâtiments ne comportent jamais plus de trois étages ; seul le palais fait exception avec ses dix niveaux entrelacés.

LE GOUVERNEMENT NEÜMITE

Le grand Neüim règne en Maître sur la cité neümite, du moins c'est ce dont il est persuadé. La réalité est tout autre. Depuis des siècles, les maîtres du rêve, du hasard et des lieux étaient chargés de conseiller la population. Ils servaient d'intermédiaire entre le pouvoir et le peuple. Depuis l'arrivée des humains sur Héos, le Nouvel Ordre a imposé un consul humain ou nécosien à tous les parcs naturels.

Les maîtres n'ont jamais accepté que leur pouvoir soit remis en cause. Krä, le Maître du hasard, foment la révolution depuis toujours. Il se sert de la venue d'une délégation humaine comme prétexte pour agir.



Une cour de Neümites précieux, d'esclaves et de bouffons accompagne le grand Neüim dans chacun de ses déplacements.

La plupart des Neümites vénèrent le grand Neüim.

SITUATIONS EN CITÉ NEÜMITE

Le maître du jeu lance Id12 ou choisit lui-même le ou les événements qui surviennent, pour pimenter la journée et la nuit passées lorsque les personnages se trouvent dans la cité avant la venue de la délégation humaine.

1. Si l'un des personnages est surpris en possession de Tawal, il est arrêté puis enfermé dans la

prison-arène en attendant d'être exécuté le lendemain en l'honneur des prêtres. Le reste du groupe possède peu de temps pour le délivrer.

2. Les personnages recherchent un emploi temporaire ? Ils seront livreurs ou étalagistes au marché central. On accusera bien évidemment un des personnages d'avoir volé de la marchandise.

3. Si le shaani comporte un nomoï, ce dernier sera reconnu comme son fils par un vieux Neümite sénile qui fera un esclandre pour que son fils retrouvé, après si longtemps, rentre à la maison.

4. Un jeune Neümite vole un des personnages. Pour suite folle à travers la cité.

5. Un grand magicien Neümite demande l'aide du shaani pour ses expériences. C'est un trafiquant d'esclaves.

6. Un émissaire de Krä, le maître du hasard, demande à l'un des personnages s'il accepte d'attenter à la vie du grand Neüim contre une forte somme d'argent.

7. Un clan de voleurs Neümites demande aux personnages s'ils acceptent de faire partie de leur expédition chez le grand Neüim pour lui voler toutes ses richesses. Le coup est prévu pour le soir même. Les personnages serviront bien entendu de boucs émissaires et seront dénoncés à la première occasion.

8. Un botaniste Neümite demande aux personnages de lui ramener du Tawal, lui ne pouvant plus se déplacer à cause de sa soeur végétale qui lui paralyse entièrement les jambes.

9. Les personnages surprennent un groupe de Neümites en train de conspirer avec un ygwani; un attentat est prévu pour le lendemain soir, lors de la venue de la délégation des prêtres.

10. Le shaani est interpellé par un agent de sécurité humaine. Ce dernier demande aux personnages leurs papiers. Le shaani devra agir rapidement s'il ne veut pas être incarcéré.

11. Un groupe d'agents de la sécurité humaine, ivre, sème la pagaille au sein du marché. L'un d'eux provoque l'un des personnages.

12. Un responsable de la sécurité, nécosien, observe le shaani. Il leur pose alors des questions embarrassantes, comme s'il connaissait personnellement chacun des personnages.

LA DÉLÉGATION HUMAINE

Un vrombissement annonce l'arrivée de l'hélijet divin. L'appareil se pose lourdement dans un nuage de poussière au milieu de l'aire d'atterrissage. Le moteur de l'aile rotative centrale continue son vacarme encore dix bonnes minutes. Une foule hystérique vient acclamer les trois prêtres et leur cohorte en leur jetant des pleines poignées de fleurs aromatisées. Au masque qu'ils portent, on peut

reconnaître un prêtre-dragon, un prêtre-rat et un prêtre poisson. Une cinquantaine d'agents de sécurité assurent le bon déroulement des opérations. Le grand Neüm n'est pas venu accueillir la délégation. Comme le veut la tradition neümite, il attend, cloîtré dans son palais, que les invités franchissent le seuil de sa porte. La procession dure une bonne heure. Des enfants s'amuse à franchir les barages de la sécurité. Un garde flanque une trempe à un vieux Neümite, tombé en extase, venu embrasser les pieds de ses divinités. Le prêtre-Dragon s'adresse en langue neümite, à la population.

«Il nous demande si nous avons bien la foi, si rien ne nous écarte de notre chemin divin et si nos engagements envers les Hommes-dieux sont respectés» peut traduire un neümite au shaani.

LA RÉCEPTION

Tout se passe dans la salle principale. Elle peut contenir une bonne partie de la population. Les prêtres et les hauts membres de la société neümite sont installés sur une sorte de podium, de façon à dominer le reste de l'assemblée. La liqueur de fun-log coule à flots, les tartelettes de mirmille et les pains d'écorce sont distribués par milliers. Tout le monde a l'air de beaucoup s'amuser, sauf les prêtres qui arborent leur sempiternel air glacial.

L'ATTENTAT

Trois coups de feu. Deux prêtres tombent. Le grand Neüm est grièvement blessé. Tout va très vite. Un ygwan vient d'être interpellé. Des cris. La foule en délire se met à courir dans tous les sens. Les vieux et les enfants se font écraser par les plus vigoureux. Les gardes humains tirent dans tous les sens.

LE VIRUS

Il agit directement sur l'ADN et modifie les hormones de croissance. Au contact du virus, certaines parties du corps se trouvent réduites, tandis que d'autres prennent du volume à vue d'œil.

Une première altération immédiate frappera l'assemblée. Par la suite, chaque partie touchée augmentera ou réduira jusqu'à 10 fois sa taille initiale. Il n'y a aucun antidote connu contre ce virus.

GANÔCK LE BANNI

Les personnages peuvent avoir la présence d'esprit de rechercher un Maître du culte de l'Animal, capable de soigner les virus. Après une brève enquête à Nemria, ils apprendront que, justement, Ganôck vient d'être banni il y a quelques mois de cela. La dernière fois qu'on l'aurait aperçu, c'est au détour d'un village woon. Si les personnages n'ont pas d'idée sur la façon de soigner le virus, on peut imaginer

une demande solennelle du grand Neüm, entouré de son assistance, regrettant le départ de Ganôck. Selon une ancestrale coutume, un Neümite banni ne peut être recherché par un autre Neümite. Le banni doit revenir de lui-même. Les personnages seront désignés pour rechercher Ganôck. Ils seront toutefois aidés dans leur quête par un jeune Neümite qui leur servira de guide ainsi que par deux valeureux guerriers (principalement chargés de veiller à ce que les personnages ramènent bien Ganôck à Nemria).

Leur guide se prénomme Kidâm. C'est un pêcheur des marécages. Les deux guerriers : N'tert et Koulaï.

SITUATIONS EN FORÊT NEÜMITE

Le maître du jeu lance 1d6 ou choisit lui même le ou les événements qui surviennent, pour pimenter la traversée des personnages.

1. Les personnages pénètrent sur le territoire d'un gargane. Ils sont la proie de ce terrible prédateur.
2. Le virus de Koulaï prend des proportions alarmantes.
3. Une des montures des personnages se fait piquer par un stique. Elle s'emballe. Impossible de garder son contrôle. Elle se met à galoper dans une direction opposée à leur destination.
4. Un arbre mouvant attaque avec ses branches. Un des personnages se fait prendre au piège. Les 3 Neümites refusent que l'on touche à l'arbre. Il va falloir user de diplomatie car les deux guerriers nomoi sont prêts à se battre.
5. Les personnages aperçoivent un bébé kalac au bord du chemin; la mère n'est pas loin et elle n'appréciera sûrement pas que l'on touche à son rejeton.
6. Les personnages aperçoivent une épée dans un marais. C'est un piège de malicorne.

GOLOMGA

C'est le village de woons nécrosés dans lequel Ganôck a fait la connaissance de son ami Jarval. Ganôck a su se faire une place parmi ces nécrosiens assez philosophes. Son animalité accentuée par la pratique de son culte lui a rapidement permis de s'intégrer au village. D'autant plus que Kalwana, la fille du grand ministre n'a d'yeux que pour lui. Ensemble, ils rêvent en secret de quitter le village pour fonder un foyer. Une nécrosienne et un nomoi ne pouvant avoir d'enfants, ils sont prêts à en adopter un grand nombre.

Golomga est un village d'architecture typiquement woon primitive; chaque tente, faite de peaux d'animaux, de terre tassée et d'ossements variés, peut contenir une dizaine d'individus.

Ces nécrosiens ne se regroupent pas en famille mais selon leur profession. La seule exception concerne le grand ministre, qui a eu sa fille avant d'être nécrosé.

Un sorcier assure la transformation en nécrosien des nouveaux venus. On place ces derniers sur la stèle d'Embiose placée au milieu du village. Les rituels du sorcier sont censés rendre les trihns plus puissants pour que la rencontre soit plus difficile.

Le chef du village, un vieux woon nécrosé, fainéant, suit aveuglément les conseils avisés de son grand ministre. Ce dernier ne peut supporter que Ganôck tourne autour de sa fille et lui montre bien, dès qu'il en a l'occasion, l'étendue de son mépris.

Ganôck a déjà effectué un rituel sur cette stèle. Mais il en est ressorti plus puissant. Chaque jour, il prie intensément pour progresser dans la voie de son culte. Convaincre Ganôck de quitter son village woon ne devrait pas être trop difficile; le problème est qu'il ne partira pas sans sa bien-aimée et que le père de cette dernière risque de ne pas l'entendre de cette oreille. Il faudra donc être rapide.

Le maître du jeu peut facilement imaginer une poursuite du shaani par les sbires du grand ministre, dans la forêt. Les Nomoï chargés d'accompagner le groupe seront tués dans la course s'ils ne l'avaient pas été avant.

DE RETOUR À NEMRIA

Après une course folle à travers la forêt, les personnages arrivent en vue de la cité neüimite. Éxténués, ils n'auront pas le temps d'expliquer ce qui leur est arrivé. Acclamé de tous côtés, le shaani bénéficie d'un accueil hors du commun. La foule, déformée par le virus, se presse autour de Ganôck pour qu'il effectue la grande guérison. Lui et sa compagnie woon pourront finir leurs jours à Nemria. Le Grand Neüim remercie chaleureusement les personnages et confie à chacun une fleur magique.

L'heure du départ a sonné, le shaani doit poursuivre sa route, d'autres aventures attendent nos disciples du Shaan.

LA BALLADE D'ENGÄRN

Engärn est un grand séducteur, du moins l'était-il dans sa prime jeunesse. Le temps a marqué son visage de profonds sillons qui donnent au Mélodien un air grave. Il voyage avec la troupe de Gormoll, grand jongleur maintes fois récompensé. La caravane se rend en Alliandre, la cithéâtre où le festival annuel du spectacle est organisé. Un concours

met à l'épreuve les artistes de toute la région. Le meilleur numéro recevra une forte prime, un contrat dans la compagnie royale, ainsi qu'un laissez-passer à vie dans les terres d'Héossie.

Les personnages sont engagés pour escorter la caravane, la région étant la proie des pillards et des animaux sauvages.

Engärn racontera sa vie aux personnages, qui tomberont nécessairement sous le charme de ce vieux mélodien aux rhumathismes prononcés qui reste persuadé de son charme et de ses talents de séduction envers la gente féminine.

Les problèmes surviennent alors qu'il se lance dans une cour effrénée, auprès d'Allia, la fille du consul d'Alliandre. Cette dernière, totalement insensible à Engärn, voue une véritable adoration à Kös le Kelvin. Ce marivaudage se gâte tout d'un coup quand un troisième larron entre en scène. Soara, ministre nécrosienne, n'a d'yeux que pour Engärn. Ce dernier tombe dans un piège organisé par Soara dans le but de changer Engärn pour qu'il puisse appartenir au même rang de nécrosé.

La cérémonie rituelle de transformation a lieu sur une stèle d'embiose gardée par une incarnation vorace. Engärn ne se doute évidemment de rien, persuadé que Soara fait tout cela pour lui permettre de se rapprocher de la belle Alliandre.

Kös, qui n'est pas un ingrat, demande au shaani de l'aider à sortir son maître de ce mauvais pas.

Le grand rituel de purification approche. Engärn vient d'être envoûté par un puissant magicien. Nul ne connaît encore le lieu sacré. Le grand concours du meilleur spectacle a déjà commencé. Mais les dés sont pipés. Soara a acheté le jury pour que son protégé (Engärn) remporte haut la main le premier prix. Les concurrents ne l'entendent pas de la même oreille. Un chassé-croisé va donc avoir lieu, chacun voulant pour des raisons différentes, attraper ce pauvre Engärn pour qui cela risque bien d'être la dernière représentation.

Une caravane de saltimbanques pénètre dans Nemria alors que les personnages sont traités en héros. Venus exercer leurs talents moyennant quelques hesprides, les baladins installent leur chapiteau ouvert, non loin de la place du marché. Gormoll, un boréal, le responsable de la caravane, demande audience auprès du grand Neüim, afin que lui et sa troupe puissent présenter leur spectacle à la population neüimite; le grand Neüim, dans l'euphorie des retrouvailles avec Garnôck, acceptera sans difficulté.

Gollmor est le gérant de la troupe mais il s'occupe également de la troupe de jongleurs dont il fait partie.

LA TROUPE

Elle se compose de 14 éléments. Par ordre d'arrivée sur scène :

Engarn, vieux conteur méolodien. Véritable bourreau des cœurs dans sa jeunesse, il ne se rend pas compte du poids des années. Ses rhumathismes ont tendance à faire fuir les belles qu'à les attirer. Mais Engarn est beau parleur. À l'en croire, ses conquêtes ne cessent de se précipiter à ses pieds. Kös, Kelwin facétieux, mime avec talent les récits d'Engarn. Faisant passer du rire aux larmes, il maîtrise totalement les expressions de son corps. Tous deux ouvrent traditionnellement le spectacle afin de «chauffer la salle».

Layala, belle darken au sang chaud. Assez dévêtue, elle effectue une danse du feu très spectaculaire. Des effets pyrotechniques savamment élaborés ponctuent sa prestation, la rendant féerique.

Arkan, darken également. C'est le compagnon de Layala. Homme fort de la compagnie, il se mesure à la lutte à qui est assez fou pour relever son défi. Inutile de préciser qu'il gagne toujours ses combats. Une fois seulement, il a été mis au tapis par un Feling. Ce dernier, selon Arkan, a triché en usant de ses techniques shaanistes. Gormool ne partage pas cet avis et, depuis cet incident, il y a une tension entre les deux. Après la lutte, Arkan se livre à une série de casse d'objets divers, avec son petit doigt. S'il est en forme, il effectuera son fameux équilibre également sur petit doigt.

Les frères Vrion et leur sœur, quatre kelwins, se livrent à des exploits acrobatiques hors du commun, mêlant prouesses physiques et machineries étranges.

Gormoll et ses jongleurs. Il s'agit du clou du spectacle. Les cinq jongleurs jouent avec 10 objets de tailles différentes, de la balle à la chaise, en variant les ordres de passages et en effectuant des passes de partenaires éblouissantes.

Sombre Nuage, feling, c'est le cuisinier de la troupe. Il aide à la mise en place du chapiteau.

La troupe de Gormoll se rend à Alliandre où un grand festival du spectacle est organisé par le conseiller culturel du Prince Méliakénor. À l'issue de ce festival, les meilleurs numéros seront primés. Le gagnant du concours recevra une forte somme, ainsi qu'un laissez-passer à vie dans les terres d'Héossie.

Gormoll s'est pris de sympathie pour les person-

nages dont il apprécie la fraternité. Aussi est-ce tout naturellement qu'il leur proposera une bonne somme pour que le shaani protège la caravane durant le voyage jusqu'en Alliandre, la route n'étant pas très sûre.

Durant leur périple, les personnages pourront apprendre quelques tours. Une profonde amitié devra se nouer entre Engarn et un des personnages...

LA CARAVANE

Elle se compose de cinq roulottes tirées chacune par quatre shadrags. Ces roulottes abritent les affaires personnelles des artistes, le matériel nécessaire à leur numéro et une partie du matériel du chapiteau. Elles se déplacent toujours dans l'ordre suivant :

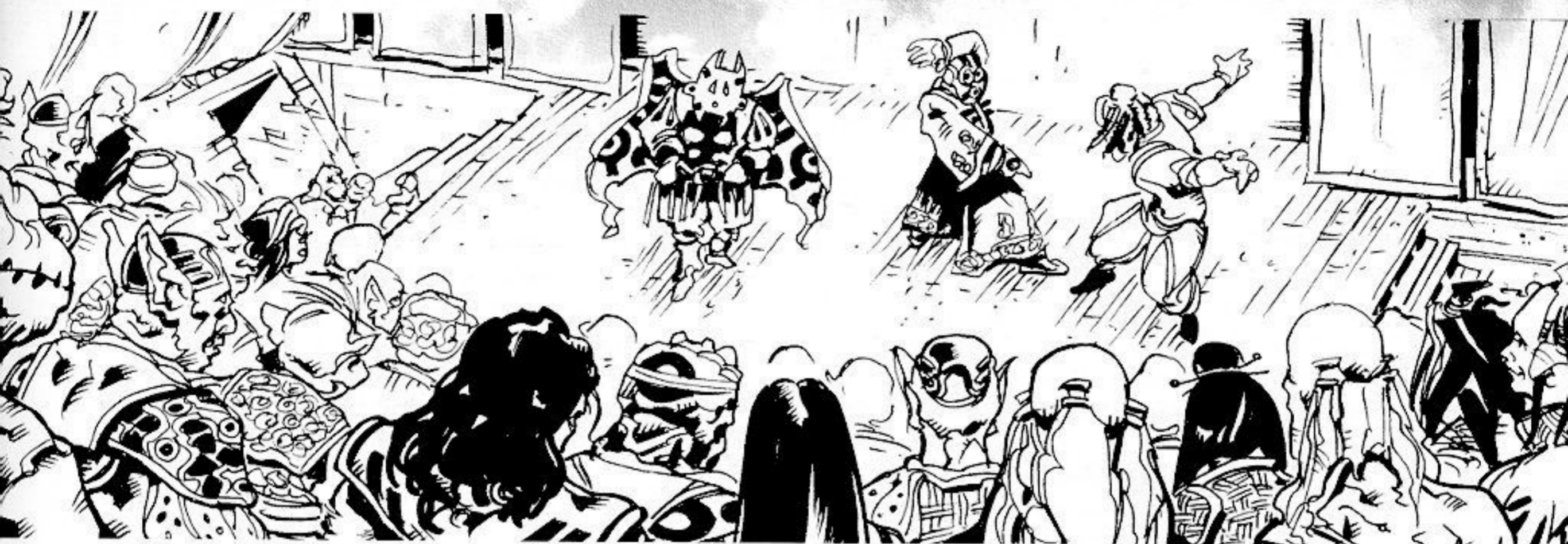
1. Kös et Engarn. Kös fait également office d'éclairer. Lorsque le besoin s'en fait sentir, il détache un shadrag et part loin devant pour annoncer la venue de la troupe et prévenir d'éventuels dangers.
2. Layala et Arkan
3. Les frères Vrion
4. Gormoll et ses jongleurs
5. Sombre nuage, le cuisinier avec toute la nourriture nécessaire au ravitaillement de la troupe pour une semaine.

SITUATIONS LORS DU VOYAGE

1. Des brigands attaquent la caravane. Cinq pillards dégénérés, ivres de sang attaquent le premier wagon.
2. Un arbre tombe en travers de la route.
3. Un animal blessé bloque le chemin
4. Un terrible orage éclate. Les rivières débordent, c'est l'inondation.
5. Gormoll est atteint d'une maladie étrange.
6. Un des essieux de Gormoll casse.
7. Le cuisinier n'apprécie pas la présence des personnages, cela lui rajoute du travail. Il vole un objet chez Arkan durant la nuit et le place chez un des personnages.
8. Une patrouille humaine contrôle la caravane. Arkan ne réussit pas à se maîtriser. Il broye la tête du premier qui s'approche de lui.
9. Une délégation de fanatiques du Nouvel Ordre veut convertir la caravane.
10. L'eau et la nourriture ont été empoisonnées. Il s'agit toujours du cuisinier qui veut mettre ça sur le dos des personnages.

ALLIA, LA CITÉ DES MONTICULES

Sublime ville d'architecture mélodienne, Allia a toujours envoûté les consuls humains. Fasciné par tant de beauté et d'extravagance, le pouvoir humain est plus souple, voire plus laxiste que n'importe où ailleurs. Certains consuls ont même été révo-



qués parce qu'ils prenaient la défense d'artistes qu'ils adoraient.

Les Allians se sont pris d'affection pour les voldogs, sortes de gigantesques mammifères à l'allure canine et chevaline, totalement idiots mais dotés d'un appétit dévorant. Songez qu'un voldog mange plus de 50 kg de viande par jour !

Les voldogs sont considérés comme un fléau par les diverses Associations de Lutte Contre l'Enlaidissement de la Ville. Certains partisans de ces associations n'hésitent pas à kidnapper des voldogs pour les relâcher dans la nature où ils se font dévorer par le premier prédateur venu. L'Association pour la Protection des voldogs compte d'importantes personnalités dont des artistes talentueux.

Les Allians sont tout à fait superficiels, n'accordant de l'importance qu'à leur apparence et aux histoires de voisinage. Très hautains, ils considèrent avec mépris tous les étrangers qui n'ont pas «le devoir d'être artiste». Tout Allian est lui-même persuadé d'être un grand créateur incompris.

La société alliane est très hiérarchisée. Elle s'est institué une sorte de monarchie où le consul mis en place a un statut de roi de paille, le pouvoir étant réellement entre les mains du premier ministre, Soara en l'occurrence.

Autour du roi-consul gravite une innombrable cour composée de plus de la moitié de la population alliane. L'autre moitié, la classe pauvre, travaille sans relâche pour nourrir les plus aisés. Elle n'a pas le droit aux festivités et poursuit éternellement son labeur.

Les esclaves n'ont pas droit au chapeau ni aux souliers. On les appelle les «tête-et-pieds-nus».

Les principales distractions des Allians sont les spectacles et les orgies, les deux étant souvent mélangés.

Le grand cirque des festivités se trouve au cœur d'Allia. Il peut contenir quasiment toute la popu-

lation aisée. C'est là que se déroulera le grand concours. La ville est en effervescence, cela ne change pas tellement de l'ordinaire.

Un gigantesque carnaval a ouvert la fête.

SITUATIONS À ALLIA

1. Des travailleurs provoquent les personnages. Très vite, un attroupement se forme pour assister au combat.

2. Un voleur détrouse l'un des personnages.

3. Un garde effectue un contrôle d'identité. Il menace d'amener les personnages au poste.

4. Des concurrents insultent les personnages en les menaçant des pires tortures s'ils ne renoncent pas au concours.

5. Une ravissante jeune femme s'éprend de l'un des personnages. C'est une prostituée.

6. Un humain propose un marché aux personnages : il leur donne une forte somme si ces derniers empêchent Gormoll et sa troupe de donner leur représentation.

7-8. Un voldog abandonné se prend d'affection pour un des personnages. Il ne le quitte plus d'une semelle.

9-10. Deux invidus se livrent un duel verbal d'une rare violence. L'un d'eux prend un des personnages à partie. Ce dernier se retrouve confronté à un gigantesque woon nécrosé.

LE CIRQUE

Les personnages arrivent à Allia. Les festivités durent une semaine humaine.

Trouver le cirque ne devrait pas poser trop de difficultés, mis à part l'impossibilité d'aller où on veut en raison du flot du carnaval.

Les règles de déplacement :

Un jet d'orientation et un jet d'esquive toutes les

10 minutes sont nécessaires pour se rendre à un point donné. Si le joueur rate un des deux jets, le personnage se retrouve embarqué par le flot du carnaval dans n'importe quelle direction.

LES CONCURRENTS

Plus d'une centaine de troupes venues de toute l'Héossie se sont présentées au centre culturel d'Alia. Tous les participants sont nourris gracieusement dans des auberges des bas quartiers réquisitionnées pour l'occasion et dorment dans de grandes salles prévues à cet effet, situées au sein même du cirque.

Inutile de préciser que la classe ouvrière est totalement hostile aux artistes. Beaucoup de ces derniers subiront des provocations.

Chacun s'entraîne dans son dortoir, les uns espionnent les numéros des concurrents, les autres se laissent envahir par le trac. Chaque troupe possède un numéro d'entrée en scène dans le grand cirque. Celle de Gormoll passe en 53^{ème} position, c'est à dire dans 2 jours.

Durant cette semaine, le cirque reste ouvert toute la journée. Les artistes défilent, les jurys notent. Les personnages peuvent en profiter pour mieux découvrir l'étonnante culture allienne.

LE GRAND JOUR

La troupe de Gormoll se tient prête. Après les dix dresseurs de worloks, c'est à elle d'entrer en scène. Chacun donne le meilleur de lui-même. Engarn est en grande forme. Il réussit à captiver l'assemblée et à la mener comme il l'entend, passant du rire aux larmes, des rêves à l'Histoire. Köss mime toujours avec dextérité les situations, les paysages décrits par Engarn. L'assemblée est conquise. Sur le balcon d'honneur, Soara, le ministre nécrosé se découvre une folle passion pour ce vieux conteur. Elle ne regarde plus que lui. Tous les autres participants disparaissent instantanément. Le public, quant à lui semble se lasser du numéro d'Engarn et sans une magnifique intervention de Gormoll et de ses jongleurs, il aurait jeté sa nourriture au visage du pauvre conteur en signe de mécontentement. D'après des bruits de couloir, la prestation de la troupe de Gormöll a été jugée très moyenne par le jury.

Les résultats

Soara, dans ses plus beaux habits d'apparat se prépare à annoncer le nom du grand gagnant. Déçus par les rumeurs, Gormöll et sa troupe ne prêtent guère attention au résultat. C'est à la surprise générale qu'Engarn est élu meilleur artiste de l'année. Huée de la foule. Tous les concurrents crient à l'im-

posture. La garnison a du mal à maintenir l'ordre. Les rancoeurs croissent. Tout le monde veut la peau d'Engarn.

Ce dernier demande aux personnages s'ils peuvent l'aider à se sortir de ce mauvais pas.

LA TRAQUE

D'un côté, Soara veut à tout prix mettre la main sur l'élu de son cœur, de l'autre, la population et les concurrents veulent empaler le tricheur. S'organise alors une gigantesque battue. Les portes de la ville se referment. Plus personne ne peut ni entrer ni sortir. Tous ceux qui aident Engarn subissent également les foudres du peuple.

Le seul moyen de sortir vivant de cette histoire est de réussir à convaincre Soara qu'elle fasse des aveux publics.

Mais cette dernière a d'autres plans en tête. Son seul but est de transformer Engarn en Nécrosien afin qu'ils puissent s'unir dans la plus grande des traditions nécrosiennes.

Il se trouve que, dans le labyrinthe des sous-sols du grand cirque, vit une puissante incarnation répondant au doux nom de «Roche-méduse».

Soara a passé un pacte avec l'incarnation en lui promettant de lui amener régulièrement des âmes fraîches. En échange de cela, le ministre nécrosé bénéficie d'une protection particulièrement puissante : les armes et les projectiles passent au travers de son corps sans lui causer le moindre dégât. Soara a également la possibilité une fois par jour de se téléporter à n'importe quel endroit de la ville.

Au moment où les personnages s'y attendent le moins, Soara apparaît à eux et leur demande la main d'Engarn. Ce dernier proteste énergiquement et c'est de force qu'il sera emmené par la garnison royale. Cela peut donner lieu à un affrontement entre les personnages et les forces de l'ordre. Mais les personnages se rendront vite compte de leur impuissance.

Amenés dans les gèoles du cirque en attendant leur jugement, ils sont très vite libérés par Köss, tout agité, qui prétend savoir où son compagnon de voyage a été emmené. Le temps presse. Il faut se rendre dans les sous-sols du grand cirque des présages, avant qu'Engarn ne soit totalement vidé de sa substance vitale et qu'il devienne totalement nécrosé.

LES SOUS-SOLS

Des couloirs interminables plongent dans les ténèbres. Quelques champignons-lunes éclairent les parois. Des portes, des couloirs, un cul-de-sac. Plus moyen d'aller plus loin. Une porte dérobée

donne accès à un couloir, plus étroit, qui amène à une salle immense éclairée de mille feux. Une rivière souterraine longe les parois et se jette dans une grotte.

Engarn est ici. Nu et ligoté, il semble servir d'offrande à une gigantesque créature pourvue de tentacules. Son corps de glaise et d'humus laisse entrevoir des scènes, comme si l'on projetait un film sur la peau du monstre. Assez difforme, la créature semble pourvue de plusieurs paires d'yeux. Quelques têtes d'animaux sortent de son ventre.

Soara est aux côtés d'Engarn et lui caresse les cheveux. Il est trop absorbé pour remarquer la présence des personnages.

Ces derniers doivent agir vite s'ils veulent avoir une chance de sauver Engarn des limbes.

Soara n'est pas très puissante, en dehors du fait que l'on ne peut pas la toucher physiquement. Elle attaquera malgré tout avec sa dague.

L'incarnation, quant à elle ne peut être vaincue que d'une curieuse façon : il faut lui prouver que l'on est plus réel qu'elle, lui faisant ainsi prendre conscience de sa nature d'illusion pour qu'ainsi elle disparaisse ne laissant qu'une petite flaque d'essence de limbes. Mais avant d'en arriver là, l'incarnation aura le temps et le loisir de drainer des points de corps d'esprit et d'âme aux personnages. Pour combattre une incarnation, il faut pratiquer le talent que l'on connaît le mieux. Il s'ensuit alors un duel. Lorsqu'un personnage rate son jet de talent, il perd 1 point de corps d'âme ou d'esprit. Si c'est l'incarnation, elle perd 1 point de corps.

A 0 point de corps, elle est dissoute. Il ne reste alors plus qu'une étrange substance noirâtre qu'il est conseillé de récupérer en bouteille. Employée telle quelle, c'est un terrible poison. Mais après 3 jours, le liquide devient blanc et offre d'étonnants pouvoirs à celui qui le boit.

Au milieu de l'affrontement, Soara disparaît pour chercher du renfort. Elle reviendra quelques instants plus tard avec une trentaine de gardes.

Il sera temps alors de plonger dans la rivière pour échapper à une mort certaine.

Les personnages sont emportés par le courant. Ballottés de tous côtés, ils se cognent violemment contre les parois. Les moins résistants sombreront dans l'inconscience.

L'ÉCHAPPÉE

Les personnages, Kös et Engarn se retrouvent au bord d'une rivière, à l'air libre, à peu près sains et saufs. La petite forêt qui les entoure semble bien paisible, les oiseaux chantent, les parfums des pois-

sons-fleurs se répandent délicieusement.

Engarn a une dette envers les personnages. Lui et Kös partent à la recherche d'une autre troupe.

LA MINE

Le shaani arrive en vue d'une réserve pauvre et démunie. Nous sommes en Akeneï, siège d'innombrables luttes intestines. Les Douanegs sont un peuple de kelwins des sables, pacifiques, qui se vouent entièrement au culte de l'autre. Ils accueillent à bras ouverts les personnages qui découvrent là une culture bien sympathique. Kös, que les personnages ont eu l'occasion de rencontrer, est un Douaneg. Ils seront dès lors toujours sollicités pour raconter leurs histoires avec le maître de Kös : Engarn. Ce dernier est bien connu des Douanegs, il a séjourné quelques temps parmi eux pour se remettre d'une terrible déception amoureuse qui aurait pu l'amener à s'engager dans les légions dissidentes des frontières de l'Akeneï. Le séjour des personnages est des plus agréables, ponctué d'innombrables verres d'infusion de Keltaar et d'incroyables discussions philosophiques.

Mais cela ne dure pas longtemps. Venus des hautes herbes, les terribles karlaans mangeurs d'hommes prennent d'assaut le petit village pacifique. Ces terribles guerriers boréals se livrent à un florissant commerce d'esclaves avec les mines glacées du Gaëshen. La route est longue jusqu'à la banquise. En chemin, les Karlaans augmentent leur butin d'esclaves en attaquant des parcs peu protégés.

Le voyage est des plus pénibles. Entassés dans des charrettes fortifiées, les personnages sont sans cesse malmenés. Le jour perce difficilement les épaisses fenêtres, obturées pour l'occasion. Toute sortie est impossible. Progressivement, la température se rafraîchit pour devenir glacée. Le convoi transite par Käm. Quelques semaines suffiront pour arriver à bon port...

La mine : On y extrait de la trihnite. Administrée par une petite colonie humaine, elle regorge de pièges technologiques rendant toute évasion impossible, des caméras filment tous les accès et l'ouverture de chaque porte est commandée par des cartes magnétiques.

Les personnages vont peu à peu découvrir la sordide société du bagne, avec ses lois et ses privilèges. Ils vont devoir se faire de bons alliés s'ils veulent s'échapper.

Pris dans la terrible routine de l'extracteur et du concasseur, ils n'auront pour seul moyen de s'échapper que la découverte d'une porte de transfert fabri-

quée par un magicien qui y a laissé sa vie. Cette porte de la liberté se trouve dans les appartements privés du gouverneur de la mine plus communément appelé : impérotor.

En fuyant la mine, les personnages se retrouveront dans un des gigantesques bateaux-monde qui sillonnent la banquise, se livrant sans états d'âme à la contrebande d'alcool et de drogues dures !

Ici, le seul but des personnages est de sortir vivants du mauvais pas dans lequel ils se sont fourrés. Ils doivent, pour cela, recueillir le maximum d'informations, intégrer les règles qui régissent ce micro-univers et savoir utiliser les compétences des autres pour réussir à s'évader.

Au maître du jeu d'être à l'écoute de ses joueurs et d'aviser en fonction de leur plan. Il devra donner l'impression que toute tentative est impossible, laisser les joueurs chercher et ne pas trouver, les laisser dans le désarroi. Puis, au moment où la lassitude les gagne, faire naître une lueur d'espoir. Une liste des principaux protagonistes permet au maître du jeu de distiller aux joueurs quelques indices concernant leur évasion. C'est alors à ces derniers de tenter leur chance.

Au beau milieu des terres du Gaëshen, elle plonge ses cinq niveaux dans un des rares noyaux rocheux. Les conditions de travail sont plus rudes que n'importe où ailleurs et les prisonniers-mineurs doivent souvent être renouvelés. Chaque mois, un convoi se charge d'amener prisonniers, vivres et matériel.

Chaque niveau, de forme hexagonale, est distant d'environ une quinzaine de mètres de son voisin. Le passage d'un niveau à l'autre se fait à l'aide d'un ascenseur circulaire et totalement ouvert. Tout un système d'aération permet de changer d'étage mais également de circuler sur tout le niveau. À noter les robots d'intervention spécialisés pour intervenir dans ces mêmes conduits.

Chaque couloir est surveillé par des caméras qui retransmettent leurs images à un centre de contrôle situé au second niveau.

1^{er} niveau (l'étage trépas)

Tout un système de machines automates équipées de lames et de projectiles sont chargées de découper et d'exterminer toute vie. Elles sont dotées d'un générateur qui leur confère une autonomie de plusieurs mois. Elles sont activées depuis un poste situé à l'extérieur de la mine. Ni les gardes, ni l'impérotor ne peuvent sortir lorsqu'elles sont en service.

2^{ème} niveau (l'étage pouvoir)

On y trouve les appartements de l'impérotor, son jardin d'intérieur, les divers réfectoires de la garde, le centre de contrôle, une salle d'entraînement, un entrepôt ainsi que des dortoirs. Bien chauffé, cet étage a une température ambiante de 25°. Cela est nécessaire pour le bien-être des plantes de l'impérotor.

3^{ème} niveau (l'étage prison)

Le réfectoire des prisonniers, les vingt cellules, les quartiers des cuisiniers et la salle de punition; la température oscille entre 0 et -10 degrés. Inutile de préciser que les douches sont ici l'équivalent de tortures. Chaque cellule peut contenir 10 prisonniers. Toutes ne sont pas pleines. Certains privilégiés y vivent à deux ou trois. Ces privilégiés tiennent à le rester et sont assez zélés.

4^{ème} niveau (l'étage labeur)

Là se trouvent extracteurs et concasseurs, ainsi que les six entrées principales donnant sur le grand réseau de galeries.

Les extracteurs sont placés au bout des ramifications du réseau alors que les concasseurs, chargés de façonner la trinitite et de la préparer pour l'enchantement, se trouvent dans la grande salle où se situe l'ascenseur. Ceux qui travaillent au concasseur le matin travaillent ensuite à l'extracteur et vice versa.

On circule dans les réseaux dans de petits wagons électriques hermétiquement clos.

On travaille avec des combinaisons calorifiques qui sont à nettoyer chaque jour.

Les horaires

5H00	lever
5H10	douche
5H25	repas
5H45	extracteur ou concasseur
12h00	repas
12h30	nettoyage des combinaisons, rangement du réfectoire
13h30	concasseur ou extracteur
19h00	repas
20h00	nettoyage des combinaisons, rangement du réfectoire
210h00	extracteur concasseur
24H00	nettoyage des combinaisons, rangement du réfectoire
25H00	
à 28h00	quartier libre (dans la cellule)
30H00	extinction des feux, repos

L'IMPÉROTOR

Il est dit qu'il peut prendre toutes les formes, qu'il



Marché de dupes

Dans le ciel étaient suspendues trois terres, au-dessus des forêts blanches, dans l'air glacé, reliées entre elles par des ponts et des filins.

Sur la première de ces terres habitait le Gouverneur et sa suite. Sur la deuxième vivaient leurs serviteurs, aussi appelés semi-inférieurs, ayant adopté les coutumes des premiers.

Sur la troisième était le peuple des inférieurs qui eux, ne servaient leurs maîtres qu'à contre-cœur et sous la contrainte.

C'est parmi ces derniers que naquit et grandit Oreille coupée, descendant d'une fort ancienne et estimée lignée de lettrés. Comme tous ceux de son peuple, sa peau se recouvrait d'une fine fourrure rayée. Il était agile, de tempérament pacifique, et même pour les siens son nom demeurait une énigme, car ses oreilles longues et pointues ne portaient la marque d'aucune blessure. Il devait s'agir d'une allusion à une légende ou, qui sait, d'un présage.

A l'occasion, Oreille coupée se faisait poète pour ses parents et amis. Puis, quand survinrent le gouverneur et son armée, il se prit d'intérêt pour leur langue, qui avait nom Frenglish. Les récits qu'il écrivit dans cette idiome parvinrent à la connaissance du gouverneur, et soulevèrent la passion dans son cœur dur et froid. Il offrit à Oreille coupée, pour que ce dernier se mette à son service, tout ce que, croyait-il, le poète pouvait désirer de richesse et de pouvoir. Mais Oreille coupée refusa cette offre et le gouverneur lui donna une décade pour y réfléchir. Quand il prononça ces paroles, sa voix se chargea de promesses... Et de menaces.

Quand vint le temps de donner sa réponse, il se rendit au palais du Gouverneur en compagnie de son ami Jour d'Après. Chemin faisant, pour se distraire de ses pensées moroses, il demanda à son compagnon s'il avait réparé le toit de sa demeure, comme c'était prévu.

- Oh, je n'ai pas eu le temps. Je le ferai demain, répondit Jour d'Après.

Puis ils parvinrent aux portes du palais. En les poussant, Oreille coupée était bien décidé à refuser la proposition du Gouverneur. Mais tout en gravissant les marches de l'escalier conduisant à son office, il songea à l'influence qu'il pourrait exercer sur l'homme des étoiles, et au profit qu'en retireraient les siens, s'il acceptait ce marché. Et il se demanda ce qui valait le plus, de son honneur à lui ou de l'intérêt de tout son peuple.

- Le gouverneur va vous recevoir, lui annonça l'huissier après une longue attente.

Il entra, et à sa vue un large sourire s'épanouit sur le visage ordinairement sévère du Gouverneur.

- Alors, tu as refusé ? demanda Jour d'Après sur le ton d'une évidence.

- Non, j'ai accepté, soupira Oreille coupée.

D'abord, Jour d'Après ne le crut pas. Puis, quand Oreille coupée lui assura que c'était là la vérité, il manqua s'étouffer. Quand il eut repris son souffle, il s'écria :

- Tu veux que je te dise d'où vient ton nom ? Maintenant je le sais ! Tu as une oreille qui n'entends pas ce que veut ton peuple, et l'autre écoute ce que te disent les hommes des étoiles... Et ton intérêt ! Tu n'as pas d'honneur.

Et, marchant aux côtés de Jour d'après, il éprouva l'impression d'en être séparé par une distance que rien, jamais plus, ne pourrait abolir.

Alors, pour la première fois, il sentit combien il faisait froid, sur les terres du ciel.

voit tout et sait tout, qu'il prend un malin plaisir à se mêler aux prisonniers afin de déjouer leurs tentatives d'évasion et de plonger ceux qui montrent des signes de tension psychologique dans les abîmes de la terreur.

L'Imperator est une vieille boréale de plus de 150 ans, qui se maintient en vie à l'aide de pilules et de breuvages expérimentaux, fournis par divers centres de recherches humains. Les divers mélanges de posologie lui ont fait prendre énormément de poids : il lui arrive fréquemment d'atteindre les 500 kilos.

Acariâtre et dictatrice, elle considère sa mine comme son enfant.

Très capricieuse, il faut à tout prix que l'on exécute les moindres de ses désirs. Dans le cas contraire, elle jubile à l'idée de punir ses contrevenants d'une ultime nuit «d'amour». Son passe-temps favori est de s'occuper de ses plantes carnivores qu'elle nourrit fréquemment de prisonniers méritants...

C'est une grande magicienne qui maîtrise parfaitement l'élémentaire de l'Autre et du «Moi». Elle peut ainsi à loisir prendre l'apparence de qui elle désire et s'adonner à son jeu favori : organiser des évasions et révéler son identité au moment où les prisonniers sont persuadés de respirer l'air de la liberté.

Sans le savoir, elle possède dans ses appartements un superbe bloc cylindrique de trihnite sculpté, d'une cinquantaine de centimètres de diamètre de large et de haut. C'est une porte de transfert qui donne directement dans la soute d'un navire boréal de résistants...

C'est là le seul moyen pour les personnages de quitter la mine. Il leur faudra découvrir l'existence de ce bloc, puis trouver son emplacement à l'aide d'un disciple de la terre. Il faudra alors se rendre au second niveau, maîtriser l'Imperator par un moyen ou un autre, se ruer dans la porte et jeter la porte réceptrice placée dans le bateau boréal par-dessus bord pour être hors de danger.

BRUTS DE RÉFECTOIRE

L'Imperator est une incarnation qui va tous nous bouffer. / Il y a bien longtemps, un magicien est mort dans cette mine. Il aurait eu le temps de créer une porte de transfert. / L'Imperator est un maniaque. La nuit, il se fait amener quelques prisonniers et se livre à des plaisirs sanguinaires. / Il n'y a pas un centimètre carré qui ne soit contrôlé par une caméra. / Les robots ne perçoivent que la chaleur des corps. / Tout récalcitrant est passé au concasseur. / L'Impérator possède un jardin paradisiaque où d'étranges plantes carnivores règnent en maître. / Les gardes ont subi un lavage de cerveau pour être totalement dévoués à l'Imperator. / Chaque mois, de nouveaux prisonniers viennent

remplacer ceux qui ont «disparu». / Une seule personne a réussi à s'évader. C'était un shaaniste du nom de Blanche-écume. / Les armes automatiques des gardes peuvent transpercer l'épaisseur de 10 corps à 100 mètres. / Les gardes sont humains et nécrosiens. On les a affectés ici comme punition. / L'Imperator est une femme.

LA GARNISON

Constituée d'une trentaine d'individus, elle encadre les prisonniers dans tous leurs déplacements et travaux. Chaque garde est armé d'une mitrailleuse lourde et possède le droit de vie ou de mort sur tout prisonnier. Il y a toujours au minimum un garde pour cinq prisonniers. Les gardes possèdent leur propre réfectoire et s'y rassasient à tour de rôle.

LES PROTAGONISTES

Ces personnalités sont à présenter aux personnages en fonction de leurs actions et du cadre dans lequel elles se déroulent (réfectoire, cellule, extracteur, concasseur, etc.)

Certains protagonistes ne présentent pas grand intérêt pour les personnages, si ce n'est pour les faire réagir et pour alimenter leurs plans.

En revanche, d'autres possèdent des aptitudes spéciales qui pourront s'avérer d'une grande utilité pour ceux qui sauront se montrer diplomates et amicaux.

Elvincis nolu

Mélodien des hautes-herbes, archéologue. Dépressif, il reste persuadé de son inutilité. Il se lamente sur son triste sort à longueur de journée. Mais, sous un aspect fluet et nerveux, se cache en vérité un puissant maître des montagnes.

Göln d'Alkinel

Boréal du désert, lutteur, très impulsif, ce disciple du feu a toujours gagné ses combats. Peu tourmenté par sa situation, il travaille avec une ardeur hors du commun. D'aucuns disent qu'il est en train de s'attirer les faveurs de l'Imperator.

Ankar le mou

Darken des grands arbres, forgeron. Assez lent dans ses réactions, il se laisse souvent dépasser par les événements. Très réservé, il vit très mal sa condition de disciple de l'animal, qui le force à s'extérioriser une fois par jour.

Sombre-écume

Feling des marais, voleur. Sournois et délateur, tous les moyens sont bons pour lui assurer des revenus. Petit magouilleur de bas étage, il sait être lâche si le besoin s'en fait sentir.



Gawa le forecné

Vieux woon des terres brûlées. Ayant perdu la raison, Gawa erre dans la mine à la recherche de son âme qu'il dit avoir perdue. De temps à autre, Gawa s'adresse aux personnages comme s'il les connaissait depuis toujours. Il est en fait l'intermédiaire entre le vieux Feling shaaniste et ses disciples.

Terre-pierre

Nomoï des glaces. Jeune nécrosien, il a été banni par les siens. C'est le seul volontaire pour travailler dans la mine. Il considère sa condition comme une pénitence et refuse tout changement.

Iranin de Méloppée

Jeune kelwin des mers. Orphelin et débrouillard, il peut tout procurer à tout le monde : carte de la mine, armes, drogues etc. Effronté et emporté, il recherche la moindre occasion pour chercher des noises, même s'il se fait systématiquement remettre en place.

Méhol

Delhion du ciel auquel on a coupé les ailes, c'est un suicidaire qui ne pense qu'à entraîner le plus de monde possible dans sa folie meurtrière.

Tu'gall

Ygwan du ciel. Raciste et individualiste, il a été banni du culte de l'autre. Ayant conservé quelques pouvoirs, il peut facilement délier les langues et imposer son point de vue.

Arthur Ming

Membre important d'une des grande famille, cet humain est un prisonnier politique kidnappé et

incarcéré par le Nouvel Ordre. Il connaît une foule de choses sur la culture humaine.

Anatole Berehtatt

Résistant humain. Artiste dissident de Käm, ce chanteur a été exilé pour trouble à l'ordre public. Dès qu'il en a l'occasion, il se lamente en complaintes rythmées par la musique de son trasher.

Melwéle sage

Mélotien des sables. Grand shaaniste ayant atteint l'éveil, il est d'un optimisme déroutant. Trouvant toujours un bon côté aux choses qui lui arrivent, il a le don d'énerver les gardes qui l'entourent. Nul ne sait pourquoi il est ici. D'aucuns disent qu'il pourra bientôt sortir de cet enfer : il est sur le point d'effectuer sa renaissance.

Alik Benmen

Boréal des terres brûlées. Espion au service de l'Imperator, il paraît toujours souriant et aimable. Toujours prêt à rendre service, il se met sans cesse en avant pour protéger ses amis prisonniers.

M. PI

Morphe prisonnier politique. Chef d'un réseau de morphes extrémistes chargés de semer le trouble en Akenëi. Il a la faculté de se connecter à n'importe quel réseau informatique pour en modifier les données. M. PI rêve de pouvoir un jour être amoureux.

Sarwal

Nomoï des hautes herbes. Daltonien et hyper-peureux, il sursaute à chaque fois que l'on s'adresse à lui, tremble dès qu'on hausse le ton. Sous ce corps fragile se cache un puissant messie de l'objet, capable de manipuler les machines à distance.

LA GUERRE DES TRIHNS

À Karthën, tous ceux qui ne possèdent pas une solide musculature sont décimés.

Horoch, l'empereur darken veille à ce que ses légions noires maintiennent son pouvoir.

En Aménis, seuls ceux qui font preuve de bonhomie et de sensibilité ont le droit de vivre.

Arthémia, la reine feling, compte sur ses guerrières amazones pour entretenir les conflits.

À Hesprald, sont exterminés tous ceux qui ne possèdent pas un fort quotient intellectuel.

Ziü, le Prince kelwin, entend livrer tous les contrevenants à ses machines diaboliques.

Ces trois royaumes se livrent une guerre sans merci depuis la nuit des temps. Les consuls humains et nécrosiens se succèdent, rien n'y fait. D'innombrables milices de tout bord patrouillent, contrôlent, enferment ou exécutent.

Les personnages se trouvent successivement déifiés dans une contrée, incarcérés dans une autre. Il faudrait fuir. Seulement voilà, impossible de quitter cet écosystème infernal.

Il leur reste alors à trouver le Quatrième Pouvoir, qui neutralisera les trois autres.

Il est dit qu'un vénérable shaaniste vit dans les environs. Le trouver n'est pas une mince affaire. Mais le convaincre de réunir les trois dictatures tient du miracle. L'intervention du shaaniste ne se fera que si les personnages surmontent toutes leurs épreuves.

C'est la nature même de ces épreuves qui va rétablir le cours des choses.

LE TEMPLE SAREN

C'est la tempête. Embarqués à bord d'un navire commercial qui a levé l'ancre dans les eaux de l'Odeï, les personnages font ce qu'ils peuvent pour ne pas passer par dessus-bord. Panique générale, le mât vient de se briser. Des vagues gigantesques emportent tout sur leur passage. Il semblerait que la destinée des personnages s'arrête ici. Une pluie diluvienne martèle de ses aiguilles le pont du bateau. Un rocher. L'équipage passe par dessus-bord. Trou noir. Une plage de sable fin, des arbres majestueux, une île. Le shaani et quelques membres de l'équipage se retrouvent échoués, perdus, seuls?

Des fumées lointaines semblent prouver le contraire. Les ganaïk sont une tribu de mélodiens primitifs assez pacifiques.

Une légende décrit un endroit de l'île réputé maudit; on ne s'y aventure jamais car les rares explorateurs en sont revenus fous, lorsqu'ils sont revenus.

Après de nombreuses péripéties au milieu de la jungle luxuriante, le shaani arrive à l'entrée de ce qui semble être un temple de métal.

Dernier vestige de l'empire saren, ce complexe réserve bien des surprises.

Une entité mystérieuse, fruit de millions d'années d'expériences génétiques saren, s'appête à envahir l'île, ses environs, Héos?

Le clou du spectacle : un dôme gigantesque, rempli de cages de verre contenant des milliers de concepts en voie de développement avides de liberté.

Tous les rejetons d'un concepteur fou vont bientôt déferler sur l'île tout entière, aspirant le trihn d'esprit de tout ce qui vit.

Les personnages ne devront leur salut que dans leur courage ou dans leur fuite.

Mais que feront ces concepts lorsqu'ils auront infesté toute l'île ?

Au fin fond du complexe se trouve une stèle d'embiose expérimentale...

Postface

Si le monde est un jeu, ne jouons pas, mais faisons un autre jeu, un jeu sacré, un sacré jeu : le jeu de rôles. Tout est illusion ? Alors, illusionnons-nous ! Nous serons créateurs autant que spectateurs, nous ferons les dieux et les hommes. La double illusion est peut-être bien la vérité. Deux négations valent une affirmation : jouer dans un monde qui joue est peut-être bien la réalité. Il y a trop de perspectives, d'angles de vue, d'interprétations pour prendre un seul rôle, fut-il celui de dieu ou bien de philosophe ! Le jeu de rôles met en correspondances toutes nos possibilités, il ouvre les mille chemins en nous, hors de nous, entre nous et ce qui n'est pas nous.

Le jeu de rôles est aujourd'hui ce qu'était hier la tragédie grecque. Autrefois, on portait des masques, maintenant on prend un rôle. L'univers tremble, les hommes grondent, des forces traversent les yeux, secouent les bras. Tragédie grecque, jeu de rôles, c'est tout un. A cette différence, que chez les grecs la fatalité décide de tout, tandis que dans le jeu de rôles, la liberté engage chacun. Hier, on marchait à la destinée, aujourd'hui on marche avec son destin, ses destins, des destins qui vont et qui viennent, font et défont. Comme le dit Igor, "c'est vous qui formulez la destinée de votre personnage."

Igor est un spontané. Un démiurge. Il fait un monde. Dans chaque monde, il met d'autres mondes, habités d'êtres qui, à leur tour, font d'autres mondes. A l'infini, indéfiniment...

Et cette création entre dans la ronde des visions. On ne visionne pas, ici, comme à la télévision ou au cinéma, dos endormi dans un fauteuil. Ici, on visualise, on se fait visionnaire.

Igor retrouve naturellement les grands thèmes des religions, des mythes, des initiations. Déjà, au niveau des mots. Quand on entend parler de Shaan, on pense Tch'an, la traduction chinoise de la méditation, le Bouddhisme façon jaune, en silences et en énergie ; d'ailleurs Shaan ne fait pas du concept, Shaan, comme les hommes Zen de Chine, se marque par une attitude, le face à face avec le mur blanc, le tête à tête entre disciple et maître. Quand on entend parler de langue héossienne, on pense langue énochienne : le génial John Dee, fameux magicien, fameux mathématicien du XVI^e siècle, recevait des messages en langue énochienne, une langue que l'on a pas encore vraiment déchiffrée, comme on n'a pas identifié Enoch. Cette rencontre entre le monde d'Igor et l'ésotérisme passe aussi par une façon de réfléchir, de ne pas réfléchir ; cet amour fou des mots, ces tableaux

de correspondances, ces voyages sur le fluide vital auraient enchanté Paracelse. La rencontre avec l'ésotérisme se trouve encore dans un autre domaine, celui des illustrations, des diagrammes. Par exemple, le diagramme des trois Trihns élémentaires, corps, âme, esprit. Comment ne pas penser à une fameuse gravure alchimique, qui, elle aussi, associe le carré, le triangle, le cercle ? une formule latine accompagne l'énigmatique dessin et dit : "D'un homme et d'une femme fait un cercle, ensuite un carré, puis un triangle, enfin un cercle, et tu auras la Pierre philosophale". On doit ce texte et ce schéma à Michael Maier (*Scrutinium chymicum*, XXI).

L'admirable vient de ce qu'Igor fait de l'alchimie sauvage, de la gnose sans livre, de l'initiation à tout vent. C'est un spontané. Le cas est d'ailleurs prévu, en ésotérisme. L'artiste a droit de retrouver la connaissance des grands sages d'un coup, d'un coup d'imagination, en tournant un poème, d'un trait de pinceau, en imaginant un jeu de rôles.

J'ai rencontré Igor Polouchine, non pas en Pologne, non pas en Chine, pas d'avantage en Russie, mais en Mauritanie. Nous y parlons, évidemment, d'autres mondes : des sioux et des chinois de Mauritanie. Car il y a des chinois en Mauritanie ! Je voulais faire une conférence sur l'astrologie. Igor devait composer l'affiche et un texte. "Allez voir Igor". Mais qui est Igor ? J'ai vu Igor. Igor frappe, il vous frappe d'un rire en flèches, en bonds, tout en sauts périlleux (périlleux pour vous qui le laissez parler). Igor paraît en avance sur votre question. Il saute les questions, on se retrouve, par dessus la haie, dans le pré du bonheur. Oui, Igor fait dans la spontanéité. On traverse la scène. Quelle scène ? On ne sait plus, on plante un autre décor. Détruits les écrans de cinéma ! On passe d'écran en écran. Les analogies se répondent. Les Éléments, les domaines se font écho et résonnent dans le cœur. On frôle la religion, avec ses rites. Mais on ne fait que frôler, vertige oblige.

Oui, ce jeu de rôles est quasiment ésotérique, comme le jeu de l'oie, comme le cerf volant, comme la marelle... Tous ces jeux vous conduisent au ciel. Le jeu de rôles d'Igor Polouchine, lui, conduit le ciel jusqu'à vous.

Pierre A. Riffard

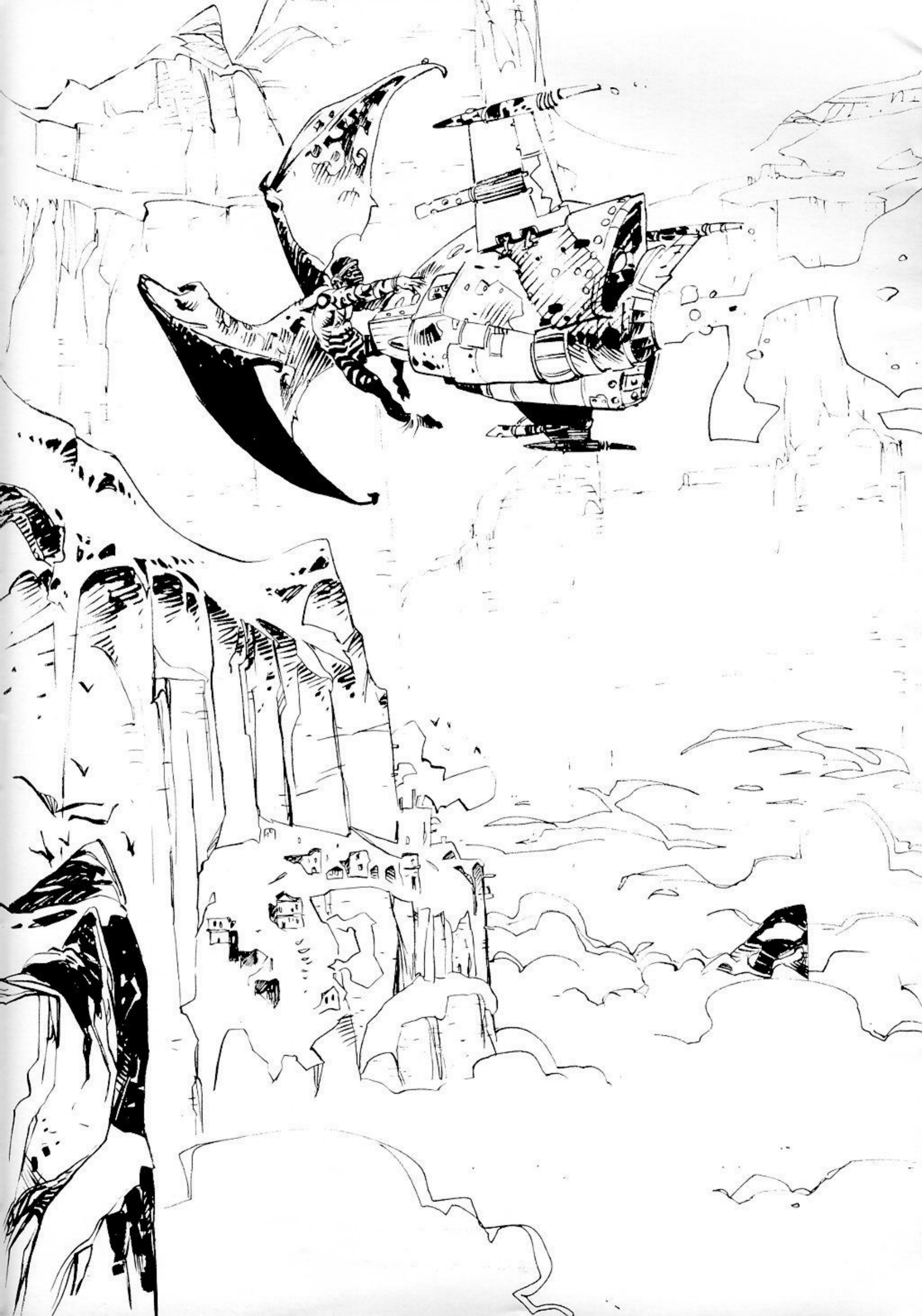
Extrait de la Bibliographie de Pierre A. Riffard :

- *L'Occultisme. Textes et recherches*, libr. Larousse, coll. «Idéologies et société», 1981
- *Dictionnaire de l'ésotérisme*, éd. Payot, coll. «Bibliothèque scientifique», 1983
- «L'ésotérisme Tahitien», *Bulletin de la Société des études océaniques*, Papeete, Tahiti, juin 1988

- *L'idée d'ésotérisme*, A.N.R.T., Université de Lille III, 1990
- «La tradition sacrée selon Platon», *Connaissance des religions*, mars 1990
- «Comment se pose rationnellement le problème de la vie après la mort», *Thanatologie*, nov. 1991
- «La mort selon Steiner», *Thanatologie*, avril 1992
- *L'ésotérisme non-occidental*, R. Laffont, coll. «Bouquins»

fabrègue s.a.

saint-yrieix - limoges - paris



Le soupçon d'un doute

Le capitaine me l'a bien dit : faut pas chercher à les comprendre. Ce sont des animaux, ils n'ont pas d'âme. Ils ne pensent pas, ils imitent la pensée. Nuance.

Le capitaine dit aussi : c'est plus une ville, c'est un zoo. Hé bien, s'il dit vrai, nous sommes gardiens de zoo, et plus miliflics.

Pourtant, des fois, je me demande. Parce que pour de l'imitation, c'est drôlement bien fait.

Bon, mais c'est pas le tout. Le télémorphé sonne, j'ai du boulot. Je décroche en me demandant ce qui va bien encore me tomber dessus.

*

- C'est lui, je vous dis !

- Vous l'avez vu ?

Le tenancier s'éponge le front, puis esquisse une moue embarrassée. Il y a tellement de fumée, dans cette Maison des Plaisirs, que chaque inspiration me brûle la gorge. Tandis qu'il cherche sa réponse, je le fixe sans ciller, droit dans les yeux.

Enfin il se décide.

- Pas exactement. Je veux dire, j'étais occupé à autre chose, il était seul avec la fille.

Il se tourne vers le capitaine, pour chercher son approbation.

- Vous savez comment ils sont, ils ont ça dans le sang. Et vous avez vu la fille : un humain ferait jamais un truc pareil.

Le capitaine opine.

- Il a raison, Mulligan. Ces lézards sont les plus fieffés salauds qu'il m'ait été donné de voir sur cette foutue planète. Pour moi, l'affaire est claire. C'est le lézard qui a fait le coup. On l'embarque.

C'est le moment que le lézard choisit pour mettre son grain de sel.

- Je vous demande pardon, Ssseigneur, ce n'est pas tout à fait exact. Le Ssseigneur JohnSssen m'a demandé de paSsser ce matin... Glll... Pour des affaires que nous avons en cours, lui et moi, et...

Le sang de Johnsen ne fait qu'un tour.

- On t'a demandé quelque chose, à toi ?

Je fais signe au lézard de continuer. Le capitaine me regarde de travers.

- Je ne crois pas... Sss... Que le Ssseigneur JohnSssen apprécie que je vous dise la raison de ma visite. Mais je ne Sssuis pour rien dans le crime dont vous m'accusez. Vous en avez... Sss... Ma parole.

Machinalement, j'ai mis en marche la psychosonde. Elle indique que le lézard dit vrai. Et quand je la braque sur le tenancier, le curseur s'affole. D'un geste, je préviens le capitaine.

- Qu'est-ce qu'il y a, Mulligan ?

Je ne veux pas le lui expliquer devant les autres.

- Si nous pouvions nous voir... Seuls...

Nous passons dans la pièce à côté. Je lui dis, pour la psychosonde. Ca n'a pas eu l'air de le déranger.

- Qu'est-ce que ça change ? Elle doit être en dérangement. Et même si elle ne l'était pas, vous ne croyez pas que nous allons donner raison à un lézard, contre un humain ?

Nous retournons dans le salon. Le capitaine me guette du coin de l'oeil, les sourcils froncés.

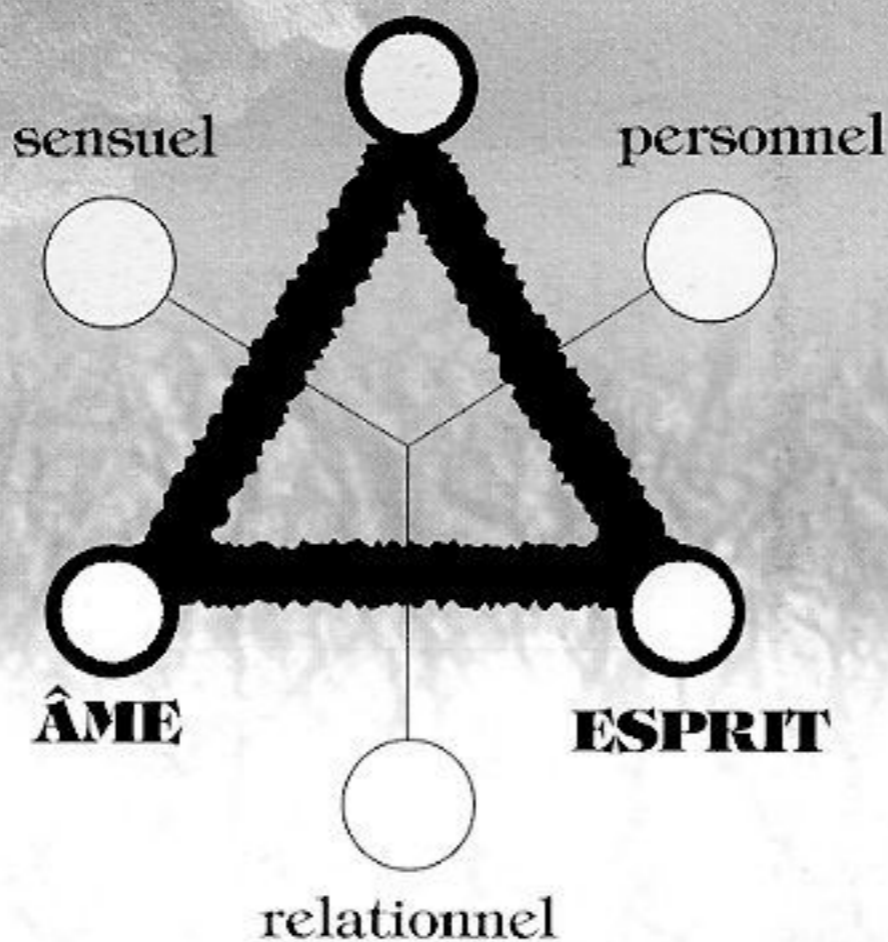
- Comme je le disais, l'affaire est claire. Passez-lui les menottes, Mulligan. Quant à vous, Johnsen...

Le petit homme à la chevelure dégarnie tripote nerveusement la verrue accrochée à sa joue gauche.

- ... Vous voudrez bien venir témoigner au Commissariat Central.

Je jette un coup d'oeil à travers la baie vitrée de la Maison des Plaisirs. L'air est gris, poisseux, chargé de particules. En haut de la Tour du Conseil des Familles s'affiche un de leurs habituels messages électroniques : LOUE SOIT LE NOUVEL ORDRE. Quelque chose me gêne, mais je ne saurais dire quoi.

CORPS



Attributs

Chance (Âme + sens)

Aura (rel)

Humanité

Points de culte

Potentiels

Combat :

Engagement :

Encombrement :

Magie :

Identité

Nom :
 Race :
 Peuple :
 Sexe : Age :
 Taille : Poids :
 Gabarit :
 Culte : niv :
 Caste :
 Métier :
 Nom du Shaani :
 niv :
 Milieu social :
 Profession parentale :

Parc naturel

Nom :
 Armée Arts
 Magie Commerce
 Technologie Nature
 Religion Sciences
 Ressources :
 Région :
 Apparence :

Histoire, personnalité

C O M P É T E N C E S

Artiste

- 1 Acrobatie niv/exp
- 2 Arts appliqués
- 3 Chant
- 4 Comédie
- 5 Déguisement
- 6 Jonglerie
- 7 Lang. du corps
- 8 Musique

Érudit

- 1 Aérologie niv/exp
- 2 Alchimie
- 3 Astromancie
- 4 Botanique
- 5 Cultologie
- 6 Géologie
- 7 Langage
- 8 Légendes
- 9 Lettres
- 10 Médecine
- 11 Protocoles
- 12 Zoologie

Croyant

Foi niv/exp

Convoyeur

- 1 Attelages niv/exp
- 2 Culture humaine
- 3 Culture nécosienne
- 4 Discrétion
- 5 Éducation phys.
- 6 Équitation
- 7 Navigation
- 8 Orientation
- 9 Vie en nature
- 10 Vigilance

Combattants

- 1 Armes lancées niv/exp
- 2 Armimales
- 3 Armes de tir
- 4 Armure
- 5 Armes de corps
- 6 Armes courtes
- 7 Armes moyennes
- 8 Armes longues
- 9 Armes d'hast
- 10 Pugilat
- 11 Dissuasion
- 12 Stratégie

Marchand

- 1 Commerce niv/exp
- 2 Contrefaçon
- 3 Corruption
- 4 Jeu
- 5 Lang. des signes
- 6 Psychologie
- 7 Substitution
- 8 Vie urbaine 5

Manuel

- 1 Agronomie niv/exp
- 2 Armurerie
- 3 Artisanat
- 4 Bricolage
- 5 Charpenterie
- 6 Gastronomie
- 7 Élevage
- 8 Joaillerie
- 9 Maçonnerie
- 10 Mécanismes

Shaaniste

Shaan niv/exp

Magicien

- 1 Invocation niv/exp
- 2 Maîtrise
- 3 Altération
- 4 Conjuraton
- 5 Défense
- 6 Lang. schèmes

Compétences humaines

Bottes secrètes techniques spéciales

Spécialisations

Points de vie

Zone vitale

(Corps + per + 1/2 Shaan)



Pertes

Tête
Cou
Thorax (Dos)
Abdomen (Reins)

Zone motrice

(2 vital)



Pertes

Bras
Mains
Jambes
Pieds

Ailes, queue, membrane

Vêtements / Equipement	Enc	Protection	Malus phys

Objets :

Relations :

Terres :

Armes	F.A	Niv	Portée	Auto	Enc

Armimales / monture

Pouvoir	Corps	Modif	Effet

MAGIE

Schémes élémentaires	Schémes actifs	Schémes de lien	Schémes adjectifs

ALGORITHMES

Typologies	Adjectifs	Signification	Effet

Trihns en attente:



Halloween
Concept

Présente

Washaan

" Jadis, l'Héossie n'était que paix et harmonie.

Nous avions réussi à vivre ensemble et à mêler culture et sang de chacune de nos races.

Peu importait l'apparence de nos frères, nous acceptions l'autre tel qu'il était.

Nos arts s'enrichissaient, s'élevaient mutuellement.

Nous étions une grande civilisation.

Puis l'humain est arrivé.

En envahissant notre monde, il a détruit cet équilibre.

Pourchassant, massacrant, il a déchiré les peuples, isolé les races.

Ne laissant aux Héossiens qu'un impossible choix : la mort ou la vie, parqués en réserves.

Combien d'entre eux ont été arrachés à leur terre ainsi qu'à leur famille ?

Je tiens ce terrible récit du père du père de mon père.

*Aujourd'hui, la plupart des Héossiens ont perdu tout sens éthique
et la culture ancestrale a disparu, remplacée par l'endoctrinement humain.*

*Seuls certains d'entre nous résistent à l'envahisseur
malgré les dénonciations de leurs anciens frères.*

*L'Œuvre humaine est achevée : nos corps, nos âmes et nos esprits sont dispersés
et chacun est l'ennemi de l'autre.*

*Quant à moi, je sens une flamme nouvelle m'envahir,
qui rassemble chaque parcelle de mon être, me pousse à quitter le "parc naturel".*

Est-ce l'appel des Ancêtres ? Je ne sais.

*Mais ce besoin irrépressible de fusion avec Héos
et ses peuples me fait l'effet d'une résurrection.*

Nos racines ne sont pas mortes, elles sont au bout de la révolte.

*J'ai cette intime conviction qu'en les retrouvant, nous serions plus forts
et peut-être prêts à nous libérer de la folie humaine..."*

Prix conseillé : 199 FF

ISBN 2-910529-12-6