

LEXIQUE HÉOSSIEN

AIR

Sixième élément présent sur le cercle des réalités, utilisé en magie et par les cultes. Regroupe les vents, l'oxygène et toute matière éthérée.

AMINA

Un des trois trihns élémentaires. Vit dans un plan sphérique, liquide. Fille de l'Anthéos. Ronde et féminine, elle commande les forces magnétiques.

ANIMAL

Premier élément du Cercle des réalités. Rassemble les pulsions instinctives, les aspirations au pouvoir et la faune environnante.

ANTHÉEN

Nom donné à tous les habitants humanoïdes d'Héos.

ANTHÉOS

Entité créatrice de toute chose, à l'origine de la vie, du cycle des trihns et des dieux.

ARMIMALE

Petite créature ayant des propriétés offensives ou défensives, dressées par des experts pour servir d'armes à des personnes à tendance plutôt pacifiste.

ARPÈGE

Réseau informatique qui transite par les portes de transfert. Relie toutes les unités centrales des grandes familles et du Nouvel-Ordre entres-elles.

ATEÏ

Ancêtre des Boréal, des Darken, des Feling, des Kelwin et des Mélodiens. Les Ateï possédaient un pelage rayé, de larges oreilles pointues et un museau allongé. Équivalent félin de l'homo-érectus terrien.

BORÉAL

Descendant des Ateï. Inventeurs de la navigation. Rêveurs et naïfs, possèdent une peau bleutée, des cheveux crépus ainsi que des yeux uniformément noirs.

CASTE

Dernier témoin de la civilisation Héossienne. Possédaient jadis un rôle politique. Sont maintenant cantonnées à dispenser la connaissance. Parfois bastion de la résistance.

CERCLE DES RÉALITÉS

Fondation de la culture Héossienne. Y sont représentés tous les éléments, les cycles des trihns, les saisons ainsi que les principes mathématiques fondamentaux (base 10).

CROYANT

Tout adepte d'un culte. Les croyants ne constituent pas une caste.

CULTE

Doctrine mystique à vocation religieuse. Confère à ceux qui vénèrent un élémentaire en particulier, des pouvoirs paranormaux liés à cet élément ainsi qu'une certaine notoriété.

DAMNÉ

Premier stade de la nécrose (Ame -1). On se sent coléreux, on parle tout seul, on aime semer la discorde.

DARKEN

Descendant des Ateï qui ont traversé le grand désert au sud du continent Héossien. Première race à avoir établi un grand empire. Géant rouge aux aspirations belliqueuses.

DIEUX

Entités créées par l'anthéos afin de surveiller le bon déroulement de sa création. Après la venue des humains, les dieux, rendus responsables du malheur environnant, ont été reniés par les Héossiens.

DELHION

Extra-Héossien arrivé il y a environ 1000 ans. Rapidement intégré à la culture Héossienne. Tête sans visage, épaules munies de puissantes ailes ne permettant que de planer, corps entièrement recouvert de tatouages mobiles.

DISSIDENT (OU RENÉGAT)

Humain qui s'oppose au régime du Nouvel-Ordre et des grandes familles. A trouvé refuge chez l'une des neuf races Héossiennes.

EAU

Septième élément. Commande les forces marines, les rivières, les lacs, le mercure et toutes les boissons.

ENERGIE TRIHNIQUE

Fluide vital formé par 3 trihns qui n'ont pu se réfracter dans leur plan respectifs. Circule de façon plus ou moins intense dans tout être et dans toute chose. C'est ce que l'on appelle vie.

FELING

Plus proche descendant des Ateï. Ont conservé la plupart des attributs de leurs ancêtres, le museau en moins.

FEU

Neuvième élément du cercle des réalités. Commande les incendies, la lave, les éclairs et les étincelles.

GRANDE FAMILLE

Contre-pouvoir Humain. Unies face au Nouvel-Ordre, en guerre froide entre elles. Présidée par un patriarche au nom respectable. Se répartissent les monopoles des divers secteurs économiques.

GORM

Ancêtre du Mologai, futur Woon. Sorte de lézard poilu muni de puissantes mâchoires.

Héos : Nom de la planète sur laquelle se déroule le jeu. Seul astre du système solaire, baptisé Espérance par les Humains, où la vie a pu se développer. Possède 3 lunes et un soleil. D'une superficie environ deux fois supérieure à celle de la Terre.

HÉOSSIA

Nom de la capitale Héossienne. Formée de nombreux quartiers distants de plusieurs milliers de kilomètres mais reliés grâce aux portes de transfert situées dans le quartier des portes.

HÉOSSIE

Nom donné au continent nord d'Héos, siège de la civilisation Héossienne.

HÉOSSIEN

Habitant de l'Héossie.

HESPRIDE

Troisième trihn élémentaire. Commande aux forces éthérées, à l'air et aux gaz. Androgyne, il domine les forces électriques.

HEXON

Unité de mesure du calendrier Héossien. Correspond à environ 4,5 années Terrestres.

HOMME DES ETOILES (Humain)

Race dégénérée prônant la haine et la destruction, à quelques exceptions près.

HOMME-DIEUX

Chefs de file du Nouvel-Ordre. Masqués, ils sont interchangeables.

INCARNATION

Ultime stade de la nécrose. Concrétisation matérielle de tous les fantasmes récoltés par un songe. Traditionnellement appelé monstre dans d'autres jeux de rôles.

KORPAL

Premier trihn élémentaire. Carré et musclé, il représente le Corps. Masculin, il domine les forces mécaniques.

KELWIN

Mystérieux descendant des Ateï. Leur origine reste très controversée. Réputés pour être de savants expérimentateurs téméraires.

LIMBES

Dernier élément du cercle des réalités. Contient les trois plans originels des trihns. Monde des anti-âmes, du chaos et du renouveau. Il existe de la limbe pure, sorte de magma noir aux propriétés étonnantes, dans certaines régions Nécrosiennes.

MÉLODIEN

Descendant des Ateï de souche sédentaire. Les Mélodiens s'illustrent par leur charisme et leur sens des affaires.

MODULE

Réceptacle dans lequel séjourne le morphe. Sert d'interface entre les neurones du morphe et les capteurs d'une machine.

MOI

Huitième élément du cercle de réalités. Fait appel à la force intérieure ainsi qu'à la volonté d'un individu.

MOLOGAI

Descendant du Gorm, futur Woon. Ressemble à un gros Woon à quatre pattes, à la fourrure foisonnante blanche ou brune selon le climat, et avec la mâchoire proéminente d'un carnassier.

MORPHE

Fondation de la technologie humaine. Permet de rendre "intelligente" n'importe quelle machine, et de la programmer à de nombreuses tâches complexes. Un morphe nécessite un module d'environ 1m³ de connexions, d'alimentation, de systèmes régénérateurs, d'interfaces et d'unité biomédicale pour être opérationnel. On reconnaît l'avance technologique d'une machine au nombre de

morphe dont elle dispose. Modelable à volonté tant qu'elle reste humide.

MOUSSIOLE

Matériau de prédilection des héossiens. Algue marine de couleur verte ou jaune, poussant en larges bandelettes accrochées aux rochers à une cinquantaine de mètre de fond. Sèche à l'air libre en moins d'une heure pour devenir dure comme la pierre.

NÉCROSE

Etat résultant d'une confrontation avec un trihn lors d'un rituel d'embiose qui a mal tourné, ou provoqué par la perte brutale de points d'âme suite à l'effet d'un pouvoir de croyant ou d'un sortilège. Certains types de nécrosiens peuvent également transmettre la nécrose. Ame négative.

NÉCROSIEN

Se dit de tout être animal, végétal ou anthéen atteint de nécrose. Se caractérise par une apparence de plus en plus décharnée, un pouvoir d'auto destruction considérable ainsi que par une haine démesurée de son prochain. Certains états nécrosiens ont été édifiés, mais leur inorganisation ne leur confère pas la puissance qu'ils seraient en mesure de posséder.

NOMOÏ

Extra-Héossien arrivé il y a environ 3000 ans. Inventeurs de la magie Nomoï qui permet la fabrication des portes de transfert et des armes enchantées. Ont la réputation d'être sobres, impassibles et rabat-joies.

NÉUD

Intersection de trois courants d'énergie trihnique. Dégage une formidable énergie positive permettant des miracles : les aveugles recouvrent la vue, les paralytiques remarchent etc.

PARC NATUREL (OU RÉSERVE)

Ghetto ou réserve monoraciale instaurés par les humains du Nouvel-Ordre. Peuvent prendre la forme de petites communautés régies par un consul plus ou moins magnanime, d'un village coupé du monde extérieur ou encore de quartiers délimités au sein d'une ville.

PEUPLE

Adaptation d'une race face à son environnement désertique, montagnard, forestier, lacustre, troglodyte, etc.

PORTE DE TRANSFERT

Bloc de trihnite parallélépipédique ou cylindrique, découpé en deux parties rigoureusement égales, après avoir été enchantées. Après séparation des

deux parties à plusieurs milliers de kilomètres l'une de l'autre, permet de traverser une partie pour réapparaître instantanément à l'autre.

PRIMITIF

Se dit de tous les habitants d'Héos en dehors des Héossiens. Terme utilisé par les héossiens du temps de leur hégémonie.

RÉSISTANCE

Groupuscule révolutionnaire visant à destituer le Nouvel-Ordre. Rassemble toutes races, toutes castes et tous peuples mélangeant culture et tradition. De nombreux réseaux de résistance parsèment le continent et interfèrent la politique locale. Considérée comme l'ennemi public numéro un.

RITUEL D'EMBIOSE

Acte de se placer sur une stèle triangle, carrée ou ronde, donnant accès à l'un des trois mondes primaires (éther, solide et liquide). Appeler un trihn par sa seule présence, s'investir de son essence et l'affronter pour profiter de l'expérience de toutes ses incarnations. Rater un rituel fait perdre un point d'Ame.

RENAISSANCE

Ultime étape pour un shaaniste. Se libère de son enveloppe corporelle, devient une sorte de méta-trihn pouvant voyager et agir dans le temps et dans l'espace.

SAREN

Ancêtre des Ygwan, autrement appelés Ygwans de première génération. Ont développé une civilisation maîtrisant l'atome et les voyages interstellaires. Ont été anéantis par un virus extra-Héossien. Seul subsiste un descendant des sarens sur l'une des trois lunes, dans une colonie oubliée...

SHAAN

Attitude qui prône l'harmonie et l'ouverture aux autres. Permet, en pratiquant la non-pensée, de contrôler son fluide vital pour modifier les événements en sa faveur.

SHAANISTE

Se dit de tout pratiquant du Shaan.

SHAANI

Groupe d'individus hors-la-loi ayant fui leur parc naturel, mettant en commun cultures, philosophies et compétences.

SONGE

Sixième et avant dernier état de la nécrose. Pénètre les rêves de ses victimes et les transporte dans un monde alimenté par leurs fantasmes et leurs phobies.

SPECTRE

Cinquième état de la nécrose : ne possède plus de consistance physique mais peut toujours agir naturellement sur les gens et les choses.

TERRE

Elément primaire du cercle des réalités. La terre représente les naissances et toute source de procréation. Calme et féminine, elle rassemble les forces telluriques que sont les tremblements de terre et les éboulis ainsi que la roche, l'argile et le diamant.

TERRES PURES

Pays mythique situé dans le Wooneï, où de nombreuses races vivaient en mêlant leur cultures et leurs traditions, comme au temps de l'Héossie.

VAMPIRE

Second stade de nécrose. Un vampire se caractérise par sa peau laiteuse et son goût prononcé pour le sang anthéen. Il essayent de s'infiltrer parmi la population afin de pouvoir se nourrir facilement durant la nuit. Les vampires se regroupent en familles plus ou moins nombreuses.

VÉGÉTAL

Elément du cercle des réalités. Le végétal rassemble les plantes, les graines, les forêts, les lianes, les mousses, la moisissure et certains types de poisons.

WOON

Descendant du Mologaï. Les woons sont les anthéens les plus grands de taille. Assez autoritaires, ils possédaient un vaste empire au nord de l'Héossie. Une fois intégrés dans la communauté Héossienne, ils firent preuve d'un grand sens du partage en dépit de quelques actions terroristes menées par quelques factions indépendantistes.

YGWAN

Descendant des Saren. Les Ygwans ont changé leur mode de reproduction pour se prémunir des dangers des prédateurs. La femelle, une entité saurienne à part, jouit d'un statut de reine au sein de la communauté. Tous les Ygwans sont mâles. La plupart sont épicuriens et de bonne nature. L'Ygwan reste l'espèce anthéenne la plus répandue.

ZOMBI

Troisième stade de la nécrose : la peau de l'individu est totalement putréfiée. Une odeur nauséabonde s'en dégage. Un nécrosien qui reste longtemps à ce stade fini par perdre sa peau et tous ses organes internes. Seul subsiste alors son squelette, pantin désarticulé animé par les limbes.