

Un Jeu de Rôles
d'Igor Polouchine

Ashaan

Illustré par
Mathieu Lauffray,
Claire Wendling
et Denis Bajram



Livret de Présentation

Shaan, la gamme

Livres de jeu

- Livre de Règles, avec une campagne en 6 actes "Le Jeu de l'Eau et de la Lune"
- Ecran + Livret avec deux scénarios "Coma" et "La Rêveuse Illuminée"
- Le Livre des Schèmes
- Humains
- Résistances
- Archéos, 1er volet de la campagne du Cycle d'Odea
- Edenia, 2ème volet du Cycle d'Odea
- Fange, 3ème volet du Cycle d'Odea.
- Nécros, résumé de la fin du Cycle d'Odéa (magazine Backstab).

Scénarios publiés

- Camp de Reconversion N 137, par Philippe Tessier (magazine Casus Belli)
- Ghetto blaster, par Julien Blondel (magazine Backstab)
- La Mélodie de Sang, par Julien Blondel (magazine Casus Belli)
- La Phalange Noire, par Julien Blondel (magazine Backstab)
- Le Cercle Maudit, par Pierre-Henri Peveur (magazine Casus Belli)
- Le Doigt, par Igor Polouchine (ancien site officiel)
- L'Ile du Docteur Momo, par Igor Polouchine (magazine Backstab)

Romans, aux éditions Khom-Heïdon

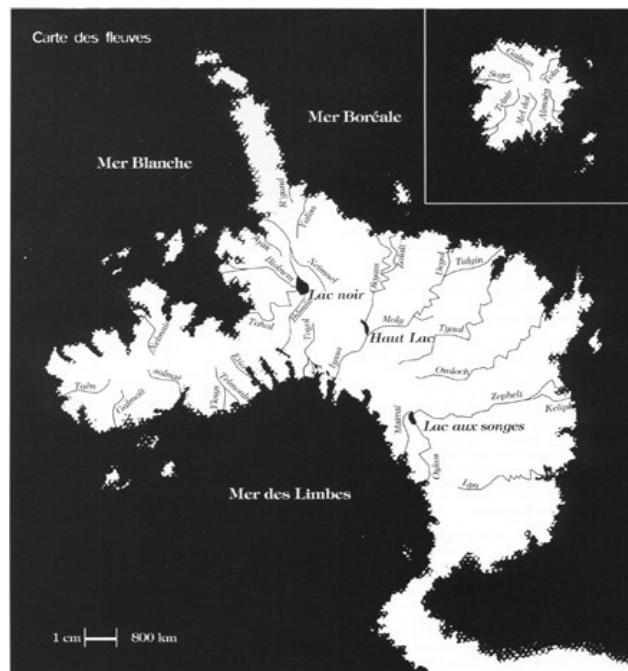
- Trois Lunes, Le Cercle des Réalités tome 1 par Bernard Rastoin
- Eclipse, Le Cercle des Réalités tome 2 par Bernard Rastoin
- Lumière du Matin, Le Cercle des Réalités tome 3 par Bernard Rastoin
- Le Jeu du Caméléon, Le Jeu du Caméléon tome 1 par Benoît Attinost
- La Mort dans l'Ame, Le Jeu du Caméléon tome 2 par Benoît Attinost

Bande dessinée, aux éditions Vent d'Ouest

- Les Yeux de Cristal, Darken tome 1, d'Igor Polouchine et Bernard Rastoin (scénario), Christophe Swal (illustrations), Jacky Robert (couleurs).
- Camp Oméga-9, Darken tome 2 d'Igor Polouchine et Bernard Rastoin (scénario), Christophe Swal (illustrations), Jacky Robert (couleurs).

Shaan sur Internet !

- Rubrique sur le Site de l'Elfe Noir (Sden) : <http://www.sden.org/-Shaan-.html>
- Groupe de discussion : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Shaan/>
- Shaan sur Wikipedia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Shaan>



Shaan est un jeu de science-fantasy, un monde barbare entre magie et technologie.

"Jadis, l'Héossie n'était que paix et harmonie."

Nous avons 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..."

Ses 600 millions d'habitants sont appelés "Héossiens". Sa capitale se nomme Héossia.

Le continent, dont la civilisation est la plus développée d'Héos, est sous domination du Nouvel Ordre et des familles humaines.

Héossia, la capitale

Contrôlée par le Nouvel Ordre, la capitale se compose de 15 quartiers, éloignés les uns des autres par des milliers de kilomètres. Ses quartiers sont reliés par des portes de transfert en Trihnite (pierre enchantée magiquement).

Héos, la planète

Seule planète habitable d'un système solaire appelé Espérance par les premiers colons humains, son soleil, On, d'une couleur légèrement rougeâtre, développe considérablement la chlorophylle de la végétation, lui donnant parfois certains aspects fluorescents. Son diamètre est environ deux fois supérieur à de celui de la Terre.

Le temps sur Héos : Une journée dure 38 heures (révolution planétaire) et une semaine, 4 jours (conjonction lunaire).

Trois lunes gravitent autour d'Héos :

Win : la plus petite, légèrement jaunâtre, les légendes racontent qu'elle rêve de se substituer au soleil.

Aken : rouge flamboyante, il est dit qu'elle suscite agressivité et violence et donne la victoire à ceux qui la voient en premier.

Ling : bleue, elle tempère les influences d'Aken et est surnommée la "porte des rêves".

La planète compte plus de 2 milliards d'habitants.

Ses continents

Héossie est continent Nord de la planète où se déroule l'action du jeu. Il existe d'autres continents lointains : Elecland, Stoners, Darkers et Taïr Zon.

Héossie, le continent

Sa superficie avoisine les 80 millions de kilomètres carrés et tous les types de paysages et de climats y sont représentés. De grands territoires restent inexplorés.

La société héossienne

Certains lieux du continent n'ont jamais vu d'humain et les considèrent presque comme une légende. Mais tous les grands centres urbains et une grande partie de l'Héossie sont sous contrôles des hommes des étoiles. Les héossiens vivent dans des parcs naturels (ghettos raciaux). La société héossienne est régie par les commandements du Nouvel ordre (voir partie concernant les Hommes des Etoiles et le Nouvel Ordre).

Malgré tout, les héossiens ont pu conserver l'une de leur particularité : les castes. Il arrive que dans certaines régions, celles-ci agissent comme un contre pouvoir. Dans les zones sous contrôles des humains, les castes en sont réduites à un rôle scolaire, formant la population pour travailler et servir le Nouvel Ordre et les familles.

Les castes héossiennes :

- **Les manuels**
- **Les artistes**
- **Les érudits**
- **Les marchands**
- **Les magiciens** (ils doivent collaborer sous peine d'être exécutés).
- **Les combattants**
- **Les convoyeurs**
- **Les shaanistes** (les shaanistes sont pourchassés).

La monnaie :

1 Amina = 100 Hesprides = 10 000 Korpals

La monnaie est fabriquée à partir d'un alliage alchimique très complexe. L'Amina est composée en grande partie d'or bleu, l'Hespride d'or jaune et le Korpel d'or rouge. Elles sont percées en leur centre pour faciliter le transport : en collier, à la ceinture, en cheville...

Les Anthéens

Anthéen : habitants humanoïdes d'Héos.

• Boréal

Descendants des Ateïs. Inventeurs de la navigation, ils parcourent les océans à bord de leurs gigantesques vaisseaux-mondes. Ils ne se lassent jamais de découvrir des choses. Rêveurs et naïfs, d'apparence humanoïde, peau bleu ciel, longues oreilles recourbées sur elles-mêmes, paire d'yeux uniformément noirs qui leur permet de voir dans la nuit. Cheveux généralement crépus.

Caractéristiques : de 1m50 à 1m90, 40 à 100 kg, sang rouge sombre, durée de vie de 120 ans, âge de raison à 5 ans, majorité à 18 ans, omnivore.

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

Motivations : Voyager, fonder un foyer.



feling. Ils se distinguent par une grande affinité au Shaan. Soucieux de leur équilibre, ils bannissent les excès. 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 ou blond, voire le doré et le noir. Leurs doigts sont

munis de griffes rétractiles.

Caractéristiques : de 1m50 à 1m90, 40 à 100 kg, sang rouge sombre, durée de vie de 120 ans, âge de raison à 5 ans, majorité à 16 ans, végétarien par philosophie.

Doctrines : 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.

Motivations : Recherche de stèles d'embiose, partager le Shaan, et fonder un foyer.

• Darken

Descendants des Ateïs qui ont traversé le grand désert au sud du continent héossien. Première race à avoir établi un grand empire. Redoutables combattants, ils manient l'épée et dressent leurs montures avec une dextérité sans égale. Géants à la musculature surdéveloppée, couverts de tatouage. Peau brune à rouge brique, traits du visage taillés au couteau. Cheveux longs, noirs et épais qui sont leur grande fierté.

Caractéristiques : de 2m à 2m50, 50 à 150 kg, sang rouge sombre, durée de vie de 120 ans, âge de raison à 5 ans, majorité à 14 ans, omnivore.

Doctrines : 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 esquive imparfaite vous est fatal.

Motivation : Soif de conquête et défis permanents.

• Delhion

Extra-héossiens arrivés il y a environ 1 000 ans et rapidement intégrés à la culture héossienne.

L'allure mystérieuse 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. Ils peuvent planer, mais pas voler.

Caractéristiques : de 1m70 à 1m90, 70 à 90 kg, sang jaune luminescent, durée de vie de 70 ans, âge de raison à 9 ans, majorité à 18 ans, nutrition par photosynthèse.

Motivations : Voyage.



• Kelwin

Mystérieux descendants des Ateïs, leur origine reste controversée. Réputés pour être de savants expérimentateurs téméraires. Ils cherchent l'immortalité dans la création et souhaitent voler par tous les moyens possibles et imaginables. De petite taille, ils 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.

Caractéristiques : de 0,90m à 1m30, 30 à 100 kg, sang rouge sombre, durée de vie de 150 ans, âge de raison à 4 ans, majorité à 14 ans, omnivore.

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 de gens sous-estiment. Car de la création naît l'immortalité.

Motivations : Découvrir de nouvelles technologies et l'argent.



• Mélodien

Descendants des Ateïs de souche sédentaire, ils s'illustrent par leur charisme et leur sens des affaires. Lorsqu'il n'est pas artiste, le mélodien reste un marchand redoutable. 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.

Caractéristiques : de 1m50 à 1m90, 30 à 80 kg, sang rouge sombre, durée de vie de 120 ans, âge de raison à 9 ans, majorité à 23 ans, omnivore.

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

Motivations : Séduction, sources d'expériences, argent et inspiration.



• Feling

Plus proches descendants des Ateïs, ils ont conservé la plupart des attributs de leurs ancêtres, le museau en moins. Il est dit que le premier Maître shaanique était

• Nomoï

Extra-héossiens arrivés il y a environ 3 000 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. La peau du nomoï semblable à du caoutchouc humide est de couleur bleu-nuit. Il possède deux membranes, l'une ventrale partant de l'abdomen pour descendre aux tibias et l'autre dorsale, qui va des reins aux mollets. Son visage ne laisse apparaître qu'une paire d'yeux lumineux ainsi que deux petites narines. Pas de bouche mais un orifice fermé par une peau très fine laissant passer gaz et sons. Leurs mains sont semblables à des moufles, articulées en plusieurs endroits. Hermaphrodites, autogames et ovipares, ils donnent naissance à deux œufs, le premier à la moitié de leur vie, et le dernier à leur mort. Caractéristiques : de 1m50 à 1m90, 40 à 80 kg, sang blanc liquide, durée de vie de 200 ans, âge de raison à 20 ans, majorité à 36 ans, se nourrit de gaz.

Doctrines : 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.

Motivations : Apprentissage de nouveaux schèmes, recherche de la paix intérieure et rituels d'Embiose.



• Woon

Descendants des Mologaïs, ils 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 d'actions terroristes menées par quelques factions indépendantistes. De 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. Un woon voit les corps chauds dans l'obscurité.

Caractéristiques : de 2m50 à 3m, 100 à 300 kg, sang noir, durée de vie de 90 ans, âge de raison à 10 ans, majorité à 16 ans, omnivore.

Doctrines : L'expression du corps est supérieure à celle de l'Esprit. Ce langage, outre les barrières culturelles, est perceptible par tous et permet de maintenir son autorité.

Motivations : Le sport, la dépense d'énergie et le pouvoir.

• Ygwan

Descendants des sarens, ils 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 des mâles. Un seul d'entre eux est choisi pour féconder la reine-mère, qui donnera naissance à des milliers d'œufs. La plupart sont épicuriens et de bonne nature. C'est l'espèce la plus répandue. De la famille des sauriens, leur peau épaisse est verte à écailles. Leur tête allongée 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. Les ygwans ont la capacité de régénérer un membre coupé.

Caractéristiques : de 1m50 à 1m90, 60 à 120 kg, sang brun au vert clair, durée de vie de 300 ans, âge de raison à 20 ans, majorité à 52 ans, se nourrit de poissons, insectes, peu de fruits/légumes, pas de viande.

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

Motivations : Quête d'une reine-mère, rituels d'Embiose, humour.



Les peuples d'Héossie

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

• Les peuples des Terres Brûlées

Côtes de la Kelwinie, îles de Krell, ouest littoral du Kamsha

Paysage : Plateaux qui s'élèvent à l'infini et gigantesques canyons, gouffres et 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 y trouve les gisements les plus importants de trihnite, ainsi que les réseaux de galeries les plus développés.

Mœurs : Plutôt sédentaires, ces peuples ont bâti de formidables constructions capables de résister aux terribles écarts de température. Ces peuples, essentiellement kelwins, 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. Les peuples des Terres Brûlées aiment avant tout les déplacements aériens. Kelwins et Delhions ont édifié tout un réseau de transporteurs (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.

• Les peuples du Sable

Akeneï, centre du Dunheï, Ygwanie.

Paysage : Vastes étendues arides de sable tassé ou en formation dunaire, et 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.

Mœurs : Principalement nomades et d'arène, ils suivent les migrations des animaux (sauvages ou en bétail). Leur réserve est souvent constituée par une gigantesque caravane qui va de point d'eau en point d'eau.

Certains sédentaires cultivent le long des grands fleuves. Les terribles vents de sable obligent à fréquemment se voiler le visage pour filtrer l'air respiré. L'artisanat du cuir s'est développé de façon importante par rapport à la forge (réservée aux sédentaires). Ces peuples 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, la culture du désert étant principalement orale. Chez les peuples du désert, l'étranger est roi. Tout est mis à sa disposition durant son séjour. Les peuples du sable ne boivent jamais d'alcool car, sous le soleil, l'effet en est dévastateur.

• Les peuples des Hautes Herbes

Shaaken, Nomia, Borélie.

Paysage : Vastes plaines d'herbe grasse s'étendant 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 : 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.

Mœurs : Agriculteur et éleveur 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 produisent une grande partie de la nourriture Héossienne. La solidarité excessive 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 fertiles que d'autres. Il en résulte une inégalité sociale qui s'accroît, 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 beaucoup à cette distinction. Les capitales les plus importantes sont édifiées dans des régions à hautes herbes, là où le climat est clément.

• Les peuples des Grands Arbres

Le cœur du Nem-rod, îles d'Ayala, Odeï.

Paysage : Epaisse 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 à du mal à traverser les épais branchages, ce qui plonge fréquemment cette jungle dans une semi-obscurité.

Mœurs : Ces peuples, majoritairement Felings, 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, le vent... Ils accordent une grande importance aux rêves et à leurs présages. Les villes, même les plus importantes, sont construites dans les gigantesques arbres. 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 Bellarnns aux bras préhensibles.

• Les peuples des Forêts Blanches

Borélie, Wooneï, Zahën.

Paysage : Vastes forêts de conifères se recouvrant 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.

Mœurs : Ces peuples, principalement Woons, 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. 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 n'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 leur prédisposition 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.

• Les peuples des Glaces

Gaëshen.

Paysage : Côtes bordées par une zone de glace aux contours instables. De nombreux plateaux recouverts de glaciers s'élèvent à plus de 2000 mètres. La vie au milieu des terres est impossible. Seul le littoral offre une réserve de gibier susceptible de nourrir les populations locales.

Mœurs : Souriants et heureux de vivre, ces peuples ne doivent leur survie 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. Les peuples des Glaces ont donc développé un langage gestuel très développé.

• Les peuples de la Montagne

Delheï, une partie du Kamsha, Héodareï.

Paysage : De roches et de pics, cette région froide a été prise d'assaut par les Delhions. Des conifères parsèment les pieds des montagnes, pour rapidement laisser place à la roche puis à la neige. Les conditions de vie y sont rigoureuses car l'oxygène se raréfie en haute altitude.

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. C'est pour cette raison qu'ils 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, ils 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.

• Les peuples des Marais

Paysage : 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.

Mœurs : Ces peuples sont assez sales : 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 et 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 ont une prédilection pour les choses simples, sans mécanisme qui risque de rouiller immédiatement. Leur comportement, plutôt franc et direct, est très méfiant vis-à-vis des étrangers.

• 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 les domaines végétal et 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.

Mœurs : 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. 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. 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 armimale qu'ils ont dressée de façon naturelle

• 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 la consolidation constante des digues et des barrages nécessaires à la survie. Les Ygwans et les Kelwins de ces milieux maîtrisent totalement la construction de ces édifices protecteurs, et un maçon aura droit au même respect qu'un grand navigateur. Le littoral et les fonds marins offrent une profusion de plantes et d'animaux divers.

Mœurs : 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. Ce peuple a une relation quasi charnelle avec la mer. 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.

Les Hommes des Etoiles (les Humains)

Les Humains ne savent plus très bien pourquoi ils ont quitté la Terre, à la recherche d'une planète d'accueil. Leur colonie de plus de deux millions d'habitants repéra alors la planète Héos et quatre générations plus tard, ils débarquèrent. Leur vaisseau s'écrasa sur une ville autochtone et à l'aide de ses six modules d'atterrissage, les Humains fondèrent leur première ville. L'un des modules fut dressé vers le ciel, au centre des cinq autres disposés en étoiles : Harmonie la ville mère était née.

Au nombre de trois, les races humaines peuvent avoir le nez épaté ou droit, les yeux bridés ou exorbités, les cheveux crépus ou lisses, les lèvres épaisses ou fines et les yeux clairs ou foncés :

- **Les pâles** : peau laiteuse, cheveux clairs blonds ou roux. Rarement musclés, de taille moyenne.
- **Les médians** : peau ocre, beige ou café au lait, les yeux clairs ou sombres. Petite taille et tendance à l'embonpoint.
- **Les sombres** : peau noire, muscles saillants, cheveux sombres et épais ou chauves. Les plus grands atteignent facilement les 2 mètres.

Les Humains se mélangent très rarement aux anthéens, préférant vivre dans leurs propres cités, avec tout le confort dû à leur technologie.

Le Nouvel Ordre

Régime théocratique des hommes des étoiles.

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 six Hommes-Dieux

"En Harmonie nous vivons. En harmonie nous vivons."
Achemar.

Chefs de file du Nouvel Ordre, ils possèdent droit de vie et de morts sur leur concitoyens.

- **Antarès**, la guerre
- **Sirius**, la science
- **Altair**, la technologie
- **Rigel**, le commerce
- **Achemar**, la communication
- **Bételgeuse**, la matière

- Les douze Eglises

Sorte de ministères du Nouvel Ordre, elles garantissent l'exécution de la volonté des Hommes-Dieux.

- **Dragon**, culte
- **Caméléon**, espionnage
- **Serpent**, finances
- **Scorpion**, armement
- **Rat**, Arpège
- **Sanglier**, architecture
- **Poisson**, biotech/médecine
- **Aigle**, transport
- **Cheval**, énergie
- **Singe**, propagande
- **Tigre**, travail
- **Bélier**, extraction richesses

Les Grandes Familles

Lignées industrielles décadentes, unies au sein d'un Sénat pour faire face au Nouvel Ordre, avec qui elles se partagent le continent.

- **Mactadjick**, contrôle des médias
- **Ikanez**, armement
- **Azoulé**, distribution des biens et marchandises
- **Garald**, loisirs et mondes virtuels
- **Oshkin**, science, médecine, prostitution
- **Grentzen**, activité fiduciaire
- **Albaman**, extraction et raffinage
- **Huitième lignée**, illégalité

Arpège

Véritable monde en soi, aussi nommé "le Rézo", Arpège s'étend sur toute la planète Héos et abrite tous les systèmes de transmission du son et de l'image, de télécommunications, d'échanges bancaires avec une vitesse de transmission impressionnante, même si la réception peut s'avérer parfois difficile. A partir de n'importe quelle console, on peut avoir accès à tous les logiciels, les programmes musicaux, la vidéo 3D... Mais attention, l'accès à Arpège se fait via une identification ADN digitale et oculaire.

La technologie humaine

Les hommes des étoiles, en plus de maîtriser Arpège, utilisent la génétique. Avec, entre autres, l'invention des morphes, la plupart des machines peuvent être rendues intelligentes. Chaque morphe fait partie d'un module, programmé à des tâches bien spécifiques. Des morphes servent également de domestique et d'hommes à tout faire.

L'armement est aussi un secteur de pointe (balles autoguidées, explosives, sensibles...) qui assure une supériorité indéniable au combat.

Pour les transports, les humains disposent de moyens modernes et efficaces (monorail, routes magnétiques, jets...).

La technologie est très présente dans la vie quotidienne des humains. Mais ce sont surtout ces applications militaires qui assurent la suprématie des humains.

Les Nécrosiens



"Il est une prison dont on ne sort que rarement vivant : soi-même."
Proverbe 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'autodestruction considérable ainsi que par une haine démesurée de

son prochain. Leur âme de plus en plus négative les rapproche progressivement du royaume des Limbes.

Certains états nécrosiens ont été édifiés, mais leur inorganisation ne leur confère pas la puissance qu'ils seraient en mesure de posséder.

Les Trihns

Chaque atome possède un Trihn de Corps, d'Esprit et d'Âme. L'univers entier est composé de ces mêmes essences. A 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.

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).

- **Korpall**, le Trihn du Corps.

Symbolisé par le carré, il régit les forces mécaniques.

- **Hespride**, le Trihn de l'Esprit.

Symbolisé par le triangle, il rassemble les forces électriques.

- **Amina**, le Trihn de l'Âme.

Symbolisé par le rond, il commande les forces magnétiques.

Les stèles d'Embiose : Des portes donnent sur les trois mondes primaires : étheré, solide et liquide, matérialisées par des agencements de pierres sculptées. Elles permettent de rentrer en contact avec un Trihn de Corps, d'Esprit ou d'Âme selon la consécration du lieu. Le Trihn peut alors apporter son savoir, mais il peut aussi, en cas d'échec faire perdre de l'Âme.

Les rituels d'Embiose ne sont plus tolérés, provoquant la nécrose pour ceux qui échouent dans leur rite.

Nécrose : Etat résultant d'une confrontation avec un Trihn lors d'un rituel d'Embiose qui a mal tourné, ou provoqué par la perte brutal d'Âme suite à l'effet d'un pouvoir de croyant ou d'un sortilège. Certains types de nécrosiens peuvent également transmettre la nécrose.

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. Il réunit la représentation des dix élémentaires et du cycle des Trihns à travers chaque élément. Il façonne la réalité de l'univers.

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

Le cercle des réalités est utilisé par les alchimistes, les astromanciens, les magiciens, les shaanistes, vénéré par les cultes, commenté par les philosophes, raconté par les poètes... C'est la base de 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.

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

Les types de magie

• Alchimie

"L'Ame commande à l'Esprit de nommer les choses pour leur donner Corps" Kwalom, le woon bleu.

Il n'existe pas d'école d'alchimie et il faudra trouver son Maître alchimiste ou se procurer des livres.

• Magie des Schèmes (ou magie nomoi)

Importée par les nomois, elle utilise l'énergie des Trihns qui sont invoqués, maîtrisés puis altérés pour provoquer un changement de réalité. Ce changement est subjectif et ne concernera que la personne concernée. Elle permet de matérialiser le "rêve" auquel on croit. Selon le type d'algorithme (combinaison de schèmes qui forme une phrase, l'équivalent d'un sortilège), il faut invoquer un Trihn de corps, d'âme ou d'esprit.

Les écoles sont différenciées en loges : Les Belliqueux - les Pacifistes - les Illusionnistes - les Traqueurs - les Voyageurs - les Envoûteurs - les Enchanteurs.

• Magie Antique

Remontant à la nuit des temps, pratiquée par les shamans et les sorciers, elle fut supplantée par la magie des schèmes. Elle permet d'invoquer le fantôme de personnages historiques qui serviront le magicien qui les a appelés. Le contrôle dure le temps du sortilège.

• Magie des Limbes

Magie redoutable qui agit directement sur le temps et la matière. Il faut invoquer une anti-âme avec le schème des limbes.

• Magie des Prismes ou Prismie

Appelée également le Jeu de Lumières, elle est méconnue et peu pratiquée.

• Maan

Cette magie de l'illusion est quasi inconnue.

Les cultes

Les cultes élémentaires ont remplacé l'ancien Panthéon des héossiens, qui se sont raccrochés à ces croyances primaires avec l'arrivée des humains.

Chaque niveau de culte apporte un pouvoir.

- **On**, la voie de l'Animal
- **Réa**, la voie de la Terre
- **Win**, la voie de l'Objet
- **Wän**, la voie du Végétal
- **Löd**, la voie de l'Autre
- **Elhi**, la voie de l'Air
- **Ling**, la voie de l'Eau
- **Moï**, la voie du Moi
- **Aken**, la voie du Feu
- La voie des **Limbes**

Le Shaan

Traduction en héossien : Voyage (Sha) de l'essence (an). Résultante de la non pensée qui permet de vivre le quotidien en harmonie avec soi-même, donc avec l'univers. Attitude qui prône l'harmonie et l'ouverture aux autres.

Le Shaan permet, en pratiquant la non-pensée, de contrôler son fluide vital pour modifier les événements en sa faveur. Le Shaan permet apaiser le corps, l'âme et l'esprit.

Ni philosophie, ni religion, le Shaan est une attitude.

Les 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.

Les Shaani

Certains héossiens, tous peuples et toutes races confondus, 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...

Les règles

Le personnage est déterminé par :

- 15 points, à répartir dans 6 caractéristiques, variant de 0 à 5 :
 - Corps Âme et Esprit, (façonnantes),
 - personnel, relationnel et sensuel (domaines).
- 110 points de compétences à répartir, avec un maximum de 15 à la création.

Pour résoudre une action, le joueur additionne le score d'une compétence avec la façonnante et le domaine déterminés à l'aide de la table ci-dessous, par le meneur de jeu.

	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

Il n'y a pas de points d'expérience à Shaan.

Si lors d'un jet de compétence, le dé indique un 1, c'est une réussite critique et le joueur ajoute 1 point dans la compétence à la fin de la séance de jeu.

Si le dé indique un 20, c'est un échec critique, le joueur additionne alors 2 points à la compétence utilisée, en fin de la séance.

Le joueur peut également utiliser un système d'apprentissage en cours de jeu pour faire évoluer les compétences de son personnage.

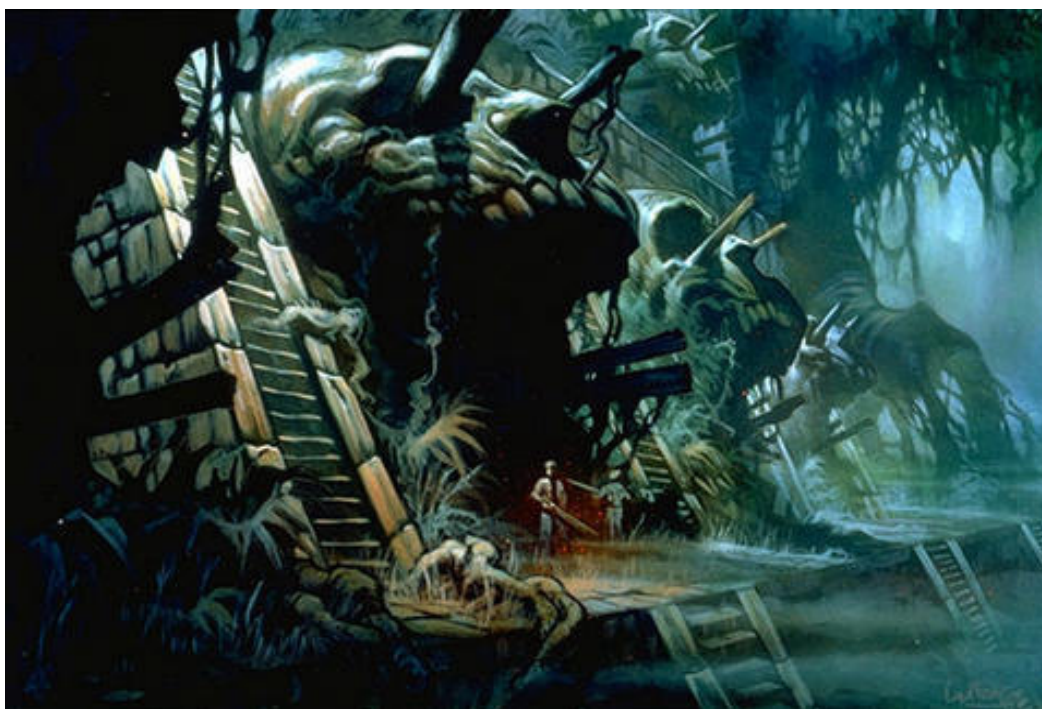
Le Meneur de Jeu peut ajouter des bonus/malus au jet de dé du joueur.

Celui-ci jette alors **1d20** qui doit faire en dessous de la somme ci-dessous pour réussir son action :

Façonnante + domaine + compétence +/- bonus/malus.

Shaan

UN MONDE BARBARE ENTRE MAGIE ET TECHNOLOGIE



UN JEU DE RÔLE D'IGOR POLOUCHINE