



Les Races

jeudi 23 février 2006, par [Godof](#)

Le Darken



Les Darkens que l'on nomme plus souvent géants rouges sont des combattants dans l'âme, ils manient l'épée mieux que personne. Ils sont très grands (entre 2 mètres, et 2,50 mètres) et atteignent l'âge de 120 ans. Ils ont une passion si forte pour le combat qu'ils en deviennent des combattants saints, un Darken ne frappera jamais un être désarmé. Ils sont aussi très croyants, et vivent hommes et femmes à égalité.

- 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 esquive imparfaite vous est fatal.

Le Woon



Le Woon est une force de la nature, il est assez bestial et n'aime pas être ennuyé. Tous Les Héossiens savent qu'il n'y a rien de plus dangereux qu'un Won en colère. Il est d'une taille gigantesque, il peut atteindre les 3 mètres et peser 300kg ! Le won a la particularité de pouvoir communiquer grâce à un langage odorant qui peut parfois surprendre plus d'un Héossien. Pour un Woon l'expression du corps passe avant celle de l'esprit, mais ce n'est pas un sauvage il a un grand respect envers les dieux.

- 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.

Le Delhion



C'est un être mystérieux, il est doté d'une paire d'aile qui lui permet de planer tel un oiseau. Sa tête est dépourvue de visage, et tout son corps est tatoué suivant son porteur. Le délhion n'est pas originaire d'Héos, mais il s'est parfaitement intégré sur cette planète. Comme ils aiment le dire : "nous sommes libre comme l'air", et ils vont là où le vent les porte. Ils ne se nourrissent que de lumière, ce qui leur assurent une vie même dans les endroits les plus chauds. Ils aiment se laisser guider par les événements.

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

Le Feling



Les felings ont une grande sensibilité qui font d'eux de très bons adeptes du Shaan. Ils ont une grande largeur d'esprit et n'aiment pas spécialement les religions qui pourraient brider les gens. Pour eux le Shaan donne un sens à leur vie. Leur but est d'atteindre la sagesse, et d'être en harmonie avec eux même et les autres.

- 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.

Le Kelwin



Le Kelwin est un peu le gnome bricoleur d'Héos. Il aime créer des choses, mais par dessus tout voler dans les airs. Il ne se déplace jamais sans ses outils. Pour eux tout peut être inventé pourvu qu'on se donne la peine de s'y atteler. Ils ont une joie de vivre qui leur vient de l'envie d'inventer en espérant que leur invention les immortalisera.

- Doctrine : 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.

Le Mélodien



Le Mélodien est un artiste dans l'âme, il aime tout ce qui est beau, et peu faire passer n'importe quel objet pour une œuvre d'art. C'est la race qui est la plus riche de toute l'Héossie (naturellement les humains ne sont pas pris en compte). Ceux qui ne créent pas, vendent les objets d'arts. Ils sont toujours très bien habillés dans de grands vêtements amples, et soyeux. Ce sont des adeptes des villes et ils sont aussi réputés pour leur séduction qui n'a pas d'égal sur la planète.

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

Le Nomoï



Le Nomoï comme le Délhion n'est pas originaire d'héos. Un grand mystère plane au dessus de cette

race. La magie est pour eux quelque chose de naturel. Leur ancien monde était très hostile, et pour survivre ils ont dû utiliser la magie. Ils ont une peau caoutchouteuse de couleur bleu nuit et une membrane à la place de leur bouche. Ils se nourrissent de gaz minéral. Toute leur vie est basée sur la pratique de la magie. Le nomoï est plein de mystère et reste souvent solitaire.

- 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.

L'Ygwan



L'Ygwan est le descendant direct du Saren le premier habitant d'Héos, Il maîtrisait l'atome et les voyages intersidéraux mais fut exterminé par un virus extra-héossien.

L'Ygwan est un être qui trouve le plaisir dans toute chose. Par malheur pour lui, il n'y a qu'une ygwan de sexe féminin : la reine. Pour pouvoir avoir l'occasion de la féconder les ygwans font des jeux de culture physique. C'est pour cela qu'un Ygwan sera toujours en parfaite santé, on dit même qu'ils sont immortels, mais ils ne vivent que 300 ans. Ils aiment l'eau, et leur sens tactile est le plus développé, Ils aiment prendre plaisir à rigoler entre eux en touchant une étoffe.

- Doctrine : 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.

Le Boréal



Ce sont de grands navigateurs qui parcourent les dangereux océans d'Héos réputés pour leurs dangers. Les boréales sont des gens très discrets, qui aiment la paix et la simplicité. Ils ont soif



d'exploration et de découverte. Ils sont très strictes en ce qui concerne la religion. Pour les Héossiens ils passent pour des gens agréables, et honnêtes.

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