



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Le Monde > **La Planète**



La Planète

jeudi 23 février 2006, par [Godof](#), [Solaris](#)

C'est la planète où se passe notre aventure. Elle a un diamètre deux fois comme celui de la terre. Elle est la seule planète habitable de son système solaire. Elle a un soleil nommé Õn, et trois lunes qui se nomment par ordre d'apparition dans le ciel Win, Aken, et Ling.

Le temps

Il ne faut pas confondre Héos et notre terre car une journée Héossienne n'est pas équivalente à celle de la terre : sur Héos une journée dure 38 heures. Mais ne vous en faites pas, on se retrouve très vite dans ce système. Par contre les humains arrivés depuis peu de générations ne se sont toujours pas habitués à ces longues journées, et ont instauré un couvre feu.

L'Héossie

L'Héossie est le nom du continent Nord du globe. On trouve tous les type de paysage en Héossie de la banquise au désert, en passant par la jungle. Les Woons habitaient ici, et pour son climat et sa géographie les 8 autres vinrent y vivre. Toutes les autres créatures sont considérées par les Héossiens comme des primitifs. Ce continent est peuplé aussi d'animaux tout aussi étranges comme le delhifel ou l'ergon qui feront partie d'une prochaine page dans les aides de jeu.



Les Autres Continents

- **ELECLAND** : Nommé ainsi par les humains, c'est un vaste pays darken issu du célèbre grand empire qui eut son heure de gloire. Les darkens de cette région ont le teint blanchâtre et surtout, vénèrent une entité qui emplit leur vie : l'électricité !

Il existe une caste de darkens "chargés" (des sortes de central électriques ambulantes), qui, on ne sait comment, ont la capacité de générer plusieurs centaines de milliers de volt ! Ce pouvoir se transmet de génération en génération et donc cette dynastie survoltée (au sens propre) règne en maître depuis 500 ans.

Pour relayer les "chargés", on a mis en place de gigantesques batteries rechargeables à base de... Trihnite pure ! On ajoute à cela des espèces de gigantesques poissons électriques qui alimentent un réseau de câbles qui parcourent tout le pays, protégé dans une coque de pierre, (ça fait un peu comme des multitudes de murailles de chine mais d'un mètre de hauteur...) des ascenseurs, des véhicules électriques dont le moteur est une sorte de méduse (les garagistes sont plus portés sur la zoologie), un système de relais auditif (genre radio) mais qui transmet aussi les odeurs (pour les woons, c'est pratique), des armes (c'est quand même des darkens) très puissantes.

Les chargés se sont rendu-compte que grâce à l'électricité, ils pouvaient accomplir d'autres prodiges. Ils ont donc développé des techniques mentales qui leur permettent de canaliser leur énergie pour obtenir divers résultats (une sorte de magie psy).

Ces darkens blancs terrorisent tous les pays limitrophes, ont un régime monarchique, ne connaissent rien du Shaan, ont quelques relations commerciales avec d'autres races et surtout ne

connaissent ni la nécrose, ni les humains...

- **STONERS** : Les membres de ce continent pratiquent les cultes élémentaires, et croient en l'existence de dragons élémentaires, sorte d'avatar de l'élément (voir à ce sujet les mails de la mailing-list Shaan).

Il existe également sur ce continent toute une région particulière : Lors de l'arrivée des humains, certains astromanciens de la caste des érudits ont prévu ce qui allait se passer et ont réuni des membres d'autres castes pour partir sur d'autres continents pour se préparer à l'arrivée des humains.

Ils ont été sur STONERS et se sont intégrés à la population en apportant leur technologie (les colons étant principalement des érudits). Les descendants de ces héossiens ont formé des sociétés secrètes pour ne jamais oublier la raison qui les a amenés ici.

Ces sociétés secrètes sont aujourd'hui à la tête de presque toutes guildes corporatistes qui se sont formées.

L'apport de la technologie héossienne et l'organisation en guildes corporatives leur a permis de progresser plus vite que l'Héossie sous le contrôle des humains. En alliant magie et technologie mécanique, ainsi que quelques bribes de technologie nomoï, ils ont élaboré une technologie à tendance steampunk.

- **DARKERS** : Ce continent abrite un gigantesque empire noir. Cet empire est dirigé par des nécrosiens et des mages des limbes. La seule religion officielle est le culte des limbes.

Cet empire s'est formé il y a très longtemps, à la suite d'un pacte entre un spectre mage des Limbes et une créature des Limbes qu'il a rencontrée dans les Limbes. Le spectre a fondé un royaume à l'aide des pouvoirs accordés par la créature (ce pacte est plus puissant qu'un pacte avec une incarnation). Depuis, tous les descendants de cet empire sont tournés vers les Limbes.

Ils peuvent notamment invoquer des serviteurs des Limbes grâce aux pactes qu'ils passent avec des

créatures des limbes. Ses habitants ont réussi à créer les nomoïs noirs. En plaçant les oeufs de nomoïs au milieu des stèles d'embiose et en effectuant le rituel approprié, ils naissent avec des mutations dues au lien permanent avec leur stèle. Ce lien leur permet d'utiliser la magie sans avoir à invoquer de Trihn au préalable. De plus, ils sont quasi-immortels, car le rituel leur permet de se nourrir de la vie contenue dans l'œuf qui apparaît régulièrement dans leur corps.

Idée : Le Totem pourrait les décider à rejoindre la lutte contre les humains, mais il faut aller le convaincre.

- **TAIR ZON** : Les principaux habitants sont les Mologaïs (ancêtres des Woons) et les Shawnees (descendants de l'Ateïs ressemblant à des amérindiens ridés).

L'ambiance générale est celle des derniers livres du cycle de Dune (ici, les Mologaïs et les Shawnees sont l'équivalent des futars et des belluaires).

De plus, plus profondément dans le continent, il y a un endroit où ceux-ci ne vont pas. Là-bas vivent une tribu d'ygwans sous le contrôle de la reine-mère Ssenechaal qui en suivant le culte du Sareneï et grâce à la technologie saren du temple où elle vit, elle a appris à modifier le corps des membres de son peuple (comme le font toutes les reines-mères avec les Eunuques, mais en plus développé). Ils représentent un peu le Bene Thleilax.

Ces trois peuples sont très spéciaux car ils représentent chacun un Trihn. Les Mologaïs sont le Corps, les Shawnees sont l'Ame et les ygwans sont l'Esprit (ils sont tous devenus plus intelligents grâce à la manipulation de la reine). Les Shawnees et les Gorlocks vivent en harmonie ensemble, comme un shaaniste qui fait fusionner son Corps et son Ame. Mais les Ygwans représentent l'Esprit et s'ils venaient à s'entendre tous ensemble, cela n'apporterait que la discorde. La relation qui unit les Gorlocks et les Shawnees est un mélange de Shaani (groupe d'amis qui partagent tout) et de Shaan (fusion du Corps et de l'Ame). En fait les tribus Gorlocks choisissent toujours un Shawnee comme



chef de la tribu.

Les Shawnees arrivent à maîtriser les Trihns dans les végétaux en taillant des morceaux de bois.

Un des clans Shawnees pratique la magie primale (chamanisme Formor dans Inquisitor) (inspiration :

les sœurs de la nuit de Dathomir à Star wars)

La reine ygwan pratique des manipulations qui mélange l'altération chimique produite par ses glandes et la manipulation trihnique saren qu'elle a découverte dans le temple (en fait, un labo de recherche en manipulation trihnique).