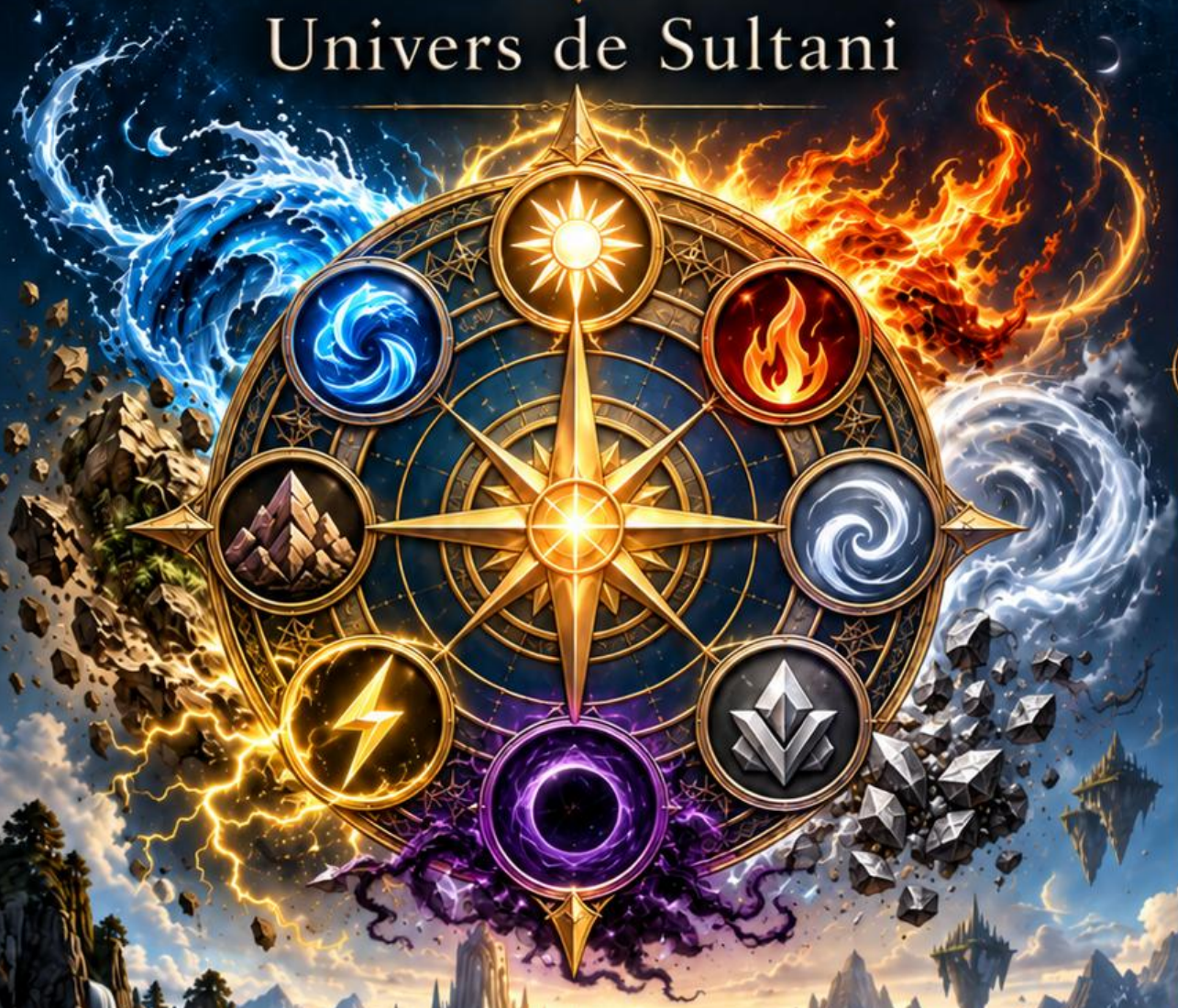
Les Histoires de Tyling

Glossaire

Univers de Sultani



Rémy Robert

CADRE SPATIO-TEMPOREL

Atim

Durée nécessaire à la planète Sultani pour effectuer une révolution complète autour de son étoile Élliossum, à l'image de la Terre qui accomplit sa révolution autour du Soleil en 365 jours et 1/4

Sélémentaire

Chacun des cycles de sept jours (lelectri, marbraise, mercredocéan, jefer, vendri, soli et vivali) dont la succession partage conventionnellement le temps en périodes égales qui règlent le déroulement de la vie sociale.

Lelectri

Premier jour d'une sélémentaire.

Marbraise

Deuxième jour d'une sélémentaire.

Mercredocéan

Troisième jour d'une sélémentaire.

Jefer

Quatrième jour d'une sélémentaire.

Vendri

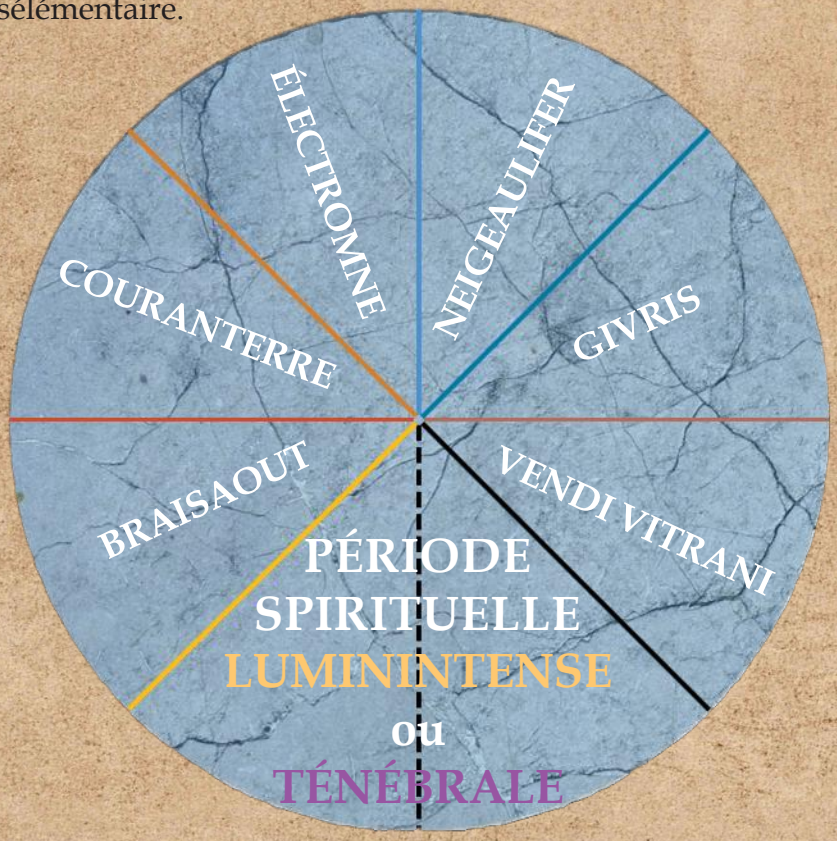
Cinquième jour d'une sélémentaire.

Soli

Sixième jour d'une sélémentaire.

Vivali

Dernier jour d'une sélémentaire.



LES ÉTUDES À SULTANI

Journée du dragon

Journée durant laquelle chaque élève de première atim découvre sa véritable composition élémentaire.

Ultinum

Les trois années d'études suivant le cursus de base élémentaire d'un individu. Elles correspondent aux études supérieures de premier cycle qui commencent à l'âge de 17 ou 18 atims pour chaque individu.

Aguerris élémentaires

Étudiants en deuxième ou troisième atim d'ultinum sélectionnés par leurs professeurs en fonction de leurs résultats. Un aguerri élémentaire est un soutien de l'armée de sa région en fonction de sa localisation : il veille à la sécurité des habitants.

Enseignement supérieur pluriélémentaire

Enseignement complet sur les six éléments menant chacun des étudiants à avoir des connaissances approfondies en plus de l'expertise propre élémentaire déjà assimilée lors de ses atims d'ultinum.

Éleauventim

Section à l'école de Scheska ayant un enseignement principal sur le développement des compétences de maîtrises élémentaires de l'eau et du vent en plus de l'enseignement général.

FlamarNaturis

Section à l'école de Scheska ayant un enseignement principal sur le développement des compétences de maîtrises élémentaires de la terre et du feu en plus de l'enseignement général.

Foudramétique

Section à l'école de Scheska ayant un enseignement principal sur le développement des compétences de maîtrises élémentaires du métal et de l'électricité en plus de l'enseignement général.

Inconnulémentaire

Section provisoire de première atim d'ultinum de l'école de Scheska. Cette section regroupe les élèves n'ayant pas de composition génétique dominante ou ne connaissant aucune de leurs composantes élémentaires. Cette section disparaît à la suite de la journée du dragon. Connaissant alors leur composition génétique élémentaire, les élèves choisiront alors l'une des trois sections qui sera la plus appropriée à la révélation du menhir de détection élémentaire.

Pierre de l'être et de la volonté

Fragment du menhir de détection élémentaire confiée par Léove Artitane aux élèves manifestant d'une force non ordinaire.

Menhir de détection élémentaire

Le menhir de détection élémentaire appelé aussi le menhir de la destinée permet à chacun des élèves de 18 atims de connaître sa composition élémentaire complète avec exactitude. Le menhir de détection élémentaire peut aussi déceler, si existante, la force spirituelle d'un individu.

Télémenta

Examen de fin d'année de première atim. Il est impératif pour chacun des élèves de réussir cet examen pour assurer leur passage en deuxième atim d'ultinum.

Plurimenta

Examen final de deuxième atim d'ultinum.

L'HISTOIRE DE SULTANI

Les génies élémentaires

Personnalités ayant marqué l'histoire par leur intelligence, leurs idées et l'utilisation de leurs forces élémentaires. Ils ont permis de mener à bien de nombreuses batailles et de faire régner l'ordre tout en défendant les libertés de chacun.

LA FLORE ÉLÉMENTAIRE

Fourré aux baies de laves

Les baies de ce fourré ont l'air très appétissantes, mais ne peuvent être dégustées que par les êtres élémentaires à exclusivité ou dominante feu sous peine de sévères brûlures. La vertu de cette baie permet d'intensifier momentanément la chaleur des flammes qu'un individu avec une composition élémentaire « feu» peut émaner lors d'une incantation élémentaire.

Haie d'apparence élémentaire

Haie aux vertus étranges, les branches de cet arbre sont capables de transmettre de l'énergie à tous les individus, quelle que soit la composition élémentaire de l'être concerné. Le seul inconvénient étant que l'énergie transmise se consomme plus rapidement que l'énergie élémentaire créée naturellement ou transmise d'un individu à un autre.

Cire d'abeille ionisée

Cette substance naturelle est produite par les abeilles ionisées, qui récoltent le nectar de certaines plantes élémentaires à dominante Électricité pour fabriquer leur miel. Au cours de ce processus, elles sécrètent une cire aux propriétés électrostatiques remarquables, capable de conserver durablement une charge électrique. Particulièrement prisée dans l'univers du stylisme capillaire, cette cire permet de fixer une coiffure dès la première application, tout en assurant une tenue prolongée sans altérer la structure des cheveux. Son efficacité exceptionnelle en fait un produit très apprécié par les coiffeurs les plus réputés de Sultani.

Chou-fleur aux propriétés de détection cyclonique

Il se distingue non seulement par son apparence inhabituelle, mais aussi par son goût prononcé. Cette variété particulière est connue pour changer de place de manière autonome dans le jardin. De plus, elle émet une odeur singulière à l'approche d'une tempête, servant ainsi d'alerte naturelle aux conditions météorologiques imminentes.

Marguerites mordeuses

Les marguerites mordeuses se distinguent par la blancheur éclatante de leurs pétales, dont la pureté et les reflets lumineux attirent irrésistiblement de nombreux insectes. Derrière leur apparence délicate et leur beauté naturelle se dissimule pourtant un redoutable mécanisme de prédation. Lorsqu'un insecte se pose sur l'un de leurs pétales, ceux-ci commencent à se refermer lentement, empêchant progressivement toute tentative de fuite. La proie est alors entraînée vers le centre de la fleur, où ce qui semble être un cœur ordinaire révèle sa véritable nature : une bouche dissimulée, garnie de petites dents particulièrement acérées. Une fois l'insecte emprisonné, la marguerite le dévore avant de déployer à nouveau ses pétales, retrouvant son apparence innocente. Ce processus fait de cette plante carnivore une espèce aussi fascinante que dangereuse pour les petites créatures qui s'en approchent.

Potimarron à lévitation vivante

Revêtu d'une coque d'une résistance remarquable, ce légume extrêmement capricieux et malicieux adore pousser des hurlements pour montrer son mécontentement. Doté d'une agilité surprenante, il s'échappe en bondissant dans toutes les directions lorsqu'il refuse d'être capturé.

Farine de maïs respirant

Une farine si aérienne qu'elle semble flotter en suspension, comme ensorcelée par son créateur. En effet, les plants de maïs respirant ont développé une étonnante adaptation ; ils gonflent leurs épis d'air, les rendant ainsi plus volumineux et intimidants. Cette ingénieuse stratégie naturelle vise à dissuader les prédateurs de s'en approcher.

Noisetiers enfantins

Ces arbres singuliers de Sultani se distinguent par leur caractère taquin et les bruits semblables à des rires d'enfants qu'émettent leurs branches. Sensibles aux saisons et aux conditions élémentaires, ils ont la particularité de produire des noisettes de tailles très variables, certaines pouvant atteindre celle d'un pamplemousse lors de certaines ATIMS. Leur tempérament malicieux se manifeste notamment lorsqu'un individu tente de récolter leurs fruits, provoquant une agitation de leurs branches accompagnée de rires, rendant parfois la cueillette particulièrement difficile.

Cèdres rythmés

Ces arbres, animés d'un rythme intérieur, oscillent avec grâce de gauche à droite. Leurs feuilles, dotées de vertus médicinales remarquables, dansent au gré du vent. Leurs troncs souples accompagnent ce mouvement perpétuel, donnant l'impression que chaque arbre suit une mélodie silencieuse dictée par les forces de la nature..

Pâquerettes à l'air pur

Ces charmantes fleurs, incapables de rester immobiles, s'adonnent à un jeu délicat. Habituées à jouer avec leurs pétales, elles les échangent lors de ballets aériens envoûtants, comme portées par une brise légère.

Pins architanes

Arbres composant à 80 % le bois de Lowiata et extrêmement robustes. Grâce à leur structure métallique, ils résistent presque infailliblement au déracinement. Leurs épines, d'un blanc immaculé, servent de mécanisme de défense. Lorsqu'un pin architane se sent menacé, il se met à frissonner, déclenchant des vibrations rapides de ses branches. Ses épines aiguisées s'agitent alors vigoureusement, prêtes à se détacher pour contrer l'agresseur. Au contact d'un objet, l'épine, propulsée par une forte pression, perce la menace et explose en plusieurs fragments pour maximiser les dommages. Curieusement, ces épines se détournent des humains, comme si elles reconnaissaient qu'elles ne sont pas de taille à les affronter. L'humain est d'ailleurs la seule créature à laquelle elles ne s'opposent pas.

Tomates Frissonnantes

Cultivées principalement au sein des Serres minérales de Waslot, les Tomates frissonnantes doivent leur nom aux délicates vibrations qui parcourent continuellement leur peau sous l'effet des vents permanents traversant la région. Leur chair, particulièrement juteuse, est réputée pour procurer une sensation de fraîcheur exceptionnelle en bouche, comme si un léger souffle d'air accompagnait chacune de leurs bouchées. Cette impression unique provient de leur croissance au cœur d'un environnement constamment ventilé, où les courants d'air favorisent une maturation lente et parfaitement homogène. Appréciées pour leur saveur douce, légèrement acidulée et leur texture ferme, elles comptent parmi les légumes les plus emblématiques des Terres de Waslot et entrent dans la préparation de nombreuses spécialités culinaires d'Akimi et aussi réputée sur la planète entière.

LA FAUNE ÉLÉMENTAIRE

Biches et cerfs à la peau rocailleuse

Cervidés élémentaires pourvus d'une peau entièrement rocheuse, leur conférant une défense naturelle.

Belettes électronisées

Belette élémentaire pouvant générer des courants hautes et basses tensions grâce à une particularité moléculaire pileuse.

Mammouth de feu

Mammouth élémentaire pouvant cracher de puissantes flammes, identifiable la nuit par leurs deux cornes voûtées et une coque transparente faisant ressortir la lave qui les composent.

Caribou concasseur

Caribou ayant de grandes dents en métal ainsi que de grandes pointes elles aussi en métal à la place des bois. Il peut faire varier la grandeur de ses défenses métallique en fonction de sa colère. Lors des périodes de chasse, il déchire en miette ses proies ne laissant généralement qu'un tas d'os derrière lui.

Puma au museau enflammé

Puma élémentaire à dominante feu avec comme force mineure la terre. Le puma au museau enflammé arrive à concentrer la totalité de sa chaleur corporelle au bout de son museau ce qui lui permet d'expulser, en plus des flammes, des éclats de roche en fusion.

Chat virevoltant

Chat élémentaire maîtrisant le vent, sa queue peut tournoyer comme une hélice lui permettant de voler et d'attraper ses proies comme un aigle.

Écureuil aux yeux de givre

Écureuil localisé principalement dans les glaciers de Vibrazure. Ce puissant animal peut congeler ses prédateurs grâce à un pelage givré pouvant atteindre une température de –350 °C. En plus de cet atout, il peut créer des stalactites de glace qu'il propulse de ses deux caroncules lacrymales. La vitesse de propulsion de ses larmes de glaces peut atteindre la vitesse de 200 km/h.

Crocobronzedile hérissé

Crocodile élémentaire, à exclusivité métal, sa peau est composée d'écailles en bronze qui est un moyen de défense, mais aussi d'attaque. Le crocobronzedile hérissé peut dresser ses écailles aiguisées sur sa longue queue et donner des coups puissants.

Raie mantaérienne

Raie manta géante ayant une particularité unique : grâce à ses immenses nageoires, la raie mantaérienne est à l'aise aussi bien dans l'eau que dans l'air. Elle peut nager comme voler.

Homard de lave

Homard rouge vif pouvant sécréter de la lave et même l'expulser de ses antennes en cas d'agression. Le homard de lave a une autre particularité : ce sont ses trois pinces qui, lors du serrage, montent en température et brûlent sévèrement ses proies.

Escargot à la bave florale

Escargot ayant la particularité de faire pousser une plante de grande hauteur sous sa coquille, un moyen imparable de se mettre en sécurité en cas de danger.

Cheval argenté

Cheval très rare avec une peau d'argent très solide et résistante. Il peut galoper à une vitesse fulgurante faisant de lui l'animal le plus rapide de Sultani.

Tamanoir ventilé

Tamanoir qui, à l'aide de son museau, peut invoquer une succession de mini tornades permettant de soulever ses adversaires. Les tornades d'un tamanoir ventilé peuvent élever des poids allant jusqu'à 150 kilos.

Loup cracheur de flammes

Loup imposant qui peut cracher de grandes flammes lorsqu'il se sent en danger. En meute, les loups cracheurs de flammes peuvent embraser une forêt complète de plusieurs hectares.

Lynx au pelage de métal

Lynx aux poils en métal hérissés. Les pointes en métal de chacun de ses poils recouvrant son pelage sont des véritables moyens d'attaque. En cas de danger, il peut se mettre en boule et rouler avant de jaillir sur son ennemi en essayant de le transpercer avec ses pics.

Chacal aux dents de pierre

Chacal ayant des incisives en pierre très affûtées qui permet d'infliger de gros dégâts à leurs proies. La puissance des crocs de cet animal est plus ou moins importante selon le gabarit de son adversaire, une particularité propre de cet animal.

Castor à la queue électrique

Castor au pelage conducteur pouvant générer des courants électriques très intenses. Il peut électrifier n'importe quel milieu aquatique. Cet animal est très étrange car il est extrêmement vulnérable à certaines forces élémentaires. Ses faiblesses varient selon les saisons, il peut même se voir souffrir de ses propres attaques si la saison ne lui est pas favorable.

Anchois voltés

Ces petits anchois, particulièrement savoureux en cuisine, sont capables de générer de délicats courants électriques sous le palais. Ces petits poissons, vivant en colonies, peuvent, en unissant leurs énergies, électrifier entièrement un cours d'eau.

Baleine gonflée de Vibrazure

Baleine à l'envergure incroyable faisant de cet animal l'un des plus grands de Sultani. Elle se hisse au sommet de la hiérarchie des créatures marines de Sultani. Maîtrisant les vents avec une habileté inégalée, elle jaillit des eaux à une vitesse vertigineuse, créant des tourbillons dévastateurs qui peuvent perturber le climat et occasionner d'énormes dégâts.

Zèbre piquant

Arborant des rayures chatoyantes dans une palette de couleurs variées, ce zèbre se distingue par sa maîtrise de l'électricité du feu et du métal. Doté de glandes spéciales sur son museau, il peut projeter de l'encre électrifiée, tandis que ses sabots en fer ultra-conducteurs lui permettent de générer un courant électrique d'une puissance redoutable. En cas de confrontation, il devient un adversaire redoutable en libérant des jets de flammes à travers les pores de sa peau.

Saumon jaune aux écailles en bronze

Ce saumon se distingue par sa remarquable robustesse. Apprécié pour ses qualités gustatives exceptionnelles, ses écailles sont également prisées pour la fabrication d'ustensiles d'une finesse remarquable.

Iguane terreux

Animal connu sur Sultani pour ses sécrétions anesthésiantes. Vivant en communauté, leur puissance réside dans leurs invocations de la terre, capables de provoquer des phénomènes extrêmement puissants. Lorsqu'un iguane terreux attaque, cela ne marque que le début des hostilités. En effet, il n'est généralement jamais seul, et sa vaste famille n'hésitera pas à venir lui prêter main-forte.

Pivert au bec de zinc

Ce petit oiseau dégage une force surprenante. Doté d'un bec métallique semblable à du zinc, il possède une capacité étonnante : il peut étendre son bec à volonté, transformant cet attribut en une arme redoutable. En seulement quelques heures, ce pivert est capable de réduire un arbre centenaire en copeaux. Malgré son apparence charmante et innocente, ne vous y trompez pas : il se montre extrêmement agressif en présence d'intrus. Sa nature farouche en fait un spectacle fascinant, mais de loin.

Corbeau aux tenailles d'acier

Cet oiseau, d'une férocité remarquable, possède une envergure impressionnante de deux à trois mètres. Ses griffes acérées se referment avec précision, lui permettant de trancher ses proies avec une stratégie implacable. Doté d'une force phénoménale dans ses pattes, il arbore un plumage aux nuances de blanc et de gris. Les griffes métalliques brillent d'un éclat intense sous les rayons d'Élliossum, rendant cet oiseau facilement repérable lors des journées ensoleillées.

Huppe à la brise envoûtante

Oiseau aux particularités extraordinaires capable d'émettre une variété de sifflements ensorcelants. Ces mélodies subtiles ont le pouvoir de charmer une multitude d'êtres vivants. Utilisant ce don remarquable à leur avantage, ces oiseaux déploient leur talent pour capturer leurs proies avec une habileté redoutable.

Lama cracheur d'éclair

Cet animal est extrêmement dangereux et il est conseillé d'éviter de croiser son chemin lorsqu'il crache. Doté d'une crinière crépitante, chargée d'électricité, il projette de puissants éclairs, le rendant facilement identifiable. Ces lamas habitent les pâturages magnétiques et électrostatiques de Rigawalte. De nature très caractérielle, il ne vaut mieux pas être sa cible. La charge électrique délivrée par ses crachats est stupéfiante ; une cible directement frappée pourrait subir des effets dévastateurs, témoignant de la puissance extraordinaire émanant de sa salive électrifiée. Un foudroyant ciblé pourrait même se voir sévèrement touché par la puissance émanant de sa bave.

Panda protonisé

Cet animal, d'un blanc immaculé, est parsemé de taches jaunes distinctives. Inoffensif par nature, il se plaît à jouer avec les humains. Toutefois, il est crucial de ne pas le provoquer, car en cas de colère, il est capable de générer des courants électriques intenses. Ces décharges peuvent être si puissantes qu'elles risquent de lui être fatales.

Faucon géant neutronlisant

Oiseau d'une rareté et d'une majesté incomparables. Sa prestance imposante le distingue comme l'oiseau le plus impressionnant de Sultani. Doté de compétences légendaires, ce faucon possède une puissance électrique capable d'abattre la foudre sur une surface de dix hectares. Son plumage robuste et électrifié constitue une protection naturelle redoutable, infligeant une décharge violente à quiconque tente de le toucher.

Moineaux aux plumes gelés

Ces oiseaux, d'une rapidité exceptionnelle, vivent toujours en groupe. Leurs plumes gelées qui recouvrent leur corps les rendent particulièrement résistants. Lorsqu'ils se sentent menacés, ces moineaux peuvent libérer l'intégralité de leur plumage avec une force impressionnante, transformant leurs plumes en une multitude de mini-dagues projetées à grande vitesse dans toutes les directions. Après cette décharge défensive, ils sont capables de régénérer instantanément un nouveau plumage encore plus résistant. Le bec de ces moineaux, maintenu à une température glaciaire de -500 °C, leur permet d'achever instantanément leurs proies par simple contact.

Grande carpe aux branchies rocheuses

Ce poisson volumineux, dont l'envergure peut atteindre plus de deux mètres, se distingue par sa coloration unique qui varie entre les eaux salées et les eaux douces. Malgré son apparence trompeusement inoffensive, ce poisson représente un réel danger. Très convoitée dans la région de Sultani, sa capture requiert des méthodes de pêche spécialisées pour garantir la sécurité. Les cannes à pêche élémentaires traditionnelles se révèlent inefficaces face à lui, car une puissance élémentaire bien supérieure est nécessaire pour le maîtriser, rendant les tentatives de capture ordinaires vouées à l'échec. La méthode la plus adaptée pour le capturer consiste à utiliser des pièges marins, ce qui permet ensuite à plusieurs élémentaristes de le neutraliser efficacement une fois immobilisé.

Singe flambé

Cet animal se déplace de branche en branche, dessinant des arabesques de feu dans son sillage. D'un tempérament farouche, ce singe est particulièrement difficile à capturer. Son apparence intimidante est accentuée par sa queue flamboyante qui, de temps à autre, projette des jets de flammes spectaculaires, rendant cet animal facilement repérable.

Furet à la queue bulleuse

Cet animal, doté de griffes acérées, peut s'accrocher à presque toutes les surfaces. Très rares et méfiants, ces furets s'enfuient à la moindre menace. Ils habitent principalement dans les milieux aquatiques et deviennent extrêmement dangereux s'ils se sentent en danger. Avec leur capacité à nager rapidement et à maîtriser l'eau, ils utilisent leur environnement à leur avantage, transformant ainsi leur habitat en une véritable arme. Le furet aquatique a la particularité de pouvoir gonfler sa queue pour s'en servir comme un outil défensif. Plus étonnant encore, il peut remplir les bulles d'air de sa queue pour s'élever légèrement au-dessus du sol.

Huîtres croqueuses de pierre

Mollusque prisé pour ses qualités gustatives exceptionnelles. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, cette huître ne se nourrit pas de pierres, mais tire son nom de sa capacité à s'attacher fermement aux rochers. Sa coquille, évoquant une mâchoire dotée de dents acérées, lui permet de se déplacer sur les surfaces rocheuses en effectuant des mouvements précis, s'accrochant grâce à des pics affûtés situés sur les bords de sa coquille. Ce mollusque se nourrit principalement de la mousse végétale qui pousse sur les rochers marins.

Albatros unique à huit ailes

Cet oiseau, doté de huit ailes majestueuses, représente une rareté sans égal sur Sultani ; aucun spécimen n'a été observé depuis plusieurs ATIMS. Chaque être de cette espèce arbore des traits physiques uniques, ce qui rend chacun d'eux distinct. Ils volent à des vitesses vertigineuses, les rendant quasi insaisissables. L'essence élémentaire de chaque albatros varie, conférant à cet oiseau un statut mythique et en faisant un emblème vénéré à Maltigus.

Serpents à sonnette titanée

Reptiles arborant une couleur argentée distinctive. Cet animal est célèbre pour son venin unique, capable d'inhiber temporairement, voire définitivement, les pouvoirs élémentaires de ceux qu'il a mordus. Sa queue émet un son métallique : aigu en cas de danger pour avertir les intrus, et d'un ton grave lorsqu'il se prépare à attaquer.

Papillons à stimulation électrique

Leur trait distinctif ? Une vitesse exceptionnelle. Ces créatures virevoltantes produisent de légers courants électriques en se déplaçant, ajoutant un frisson de spectacle à leur ballet aérien. Dans la région de Siamana, ces papillons sont au cœur d'un sport traditionnel local, le « Papivif élémentaire », une pratique culturelle emblématique de cette région.

LES INCANTATIONS SPIRITUELLES

Sphéralâme

Incantation des ténèbres visant à vider l'énergie de son adversaire. Dans certains cas, elle peut entraîner la folie ou même la mort de la personne visée par cette incantation.

Abîme hurlant

Cri impitoyable lancé par les voltuaires, partisans du monde sombre, pour réunir leurs disciples afin de leur ordonner une mission d'urgence.

LES CLASSES ÉLÉMENTAIRE

Classes des singuliers élémentaires

Classe déflagratrice
Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force élémentaire «feu» (composition génétique élémentaire : 100 % feu)

Classe ventée
Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force élémentaire «vent» (composition génétique élémentaire : 100 % vent).

Classe terrestre
Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force élémentaire «terre» (composition génétique élémentaire : 100 % terre).

Classe métallique
Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force élémentaire «métal» (composition génétique élémentaire : 100 % métal).

Classe hydropro
Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force élémentaire «eau» (composition génétique élémentaire : 100 % eau).

Classe foudroyante
Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force élémentaire «foudre» (composition génétique élémentaire : 100 % foudre).

Classes des dominants élémentaires (classes fréquentes)

Classe volcanique
Être à dominante élémentaire «feu» qui a une maîtrise de l'élément «terre» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % feu, 30 % terre).

Classe fournaise
Être à dominante élémentaire «feu» qui a une maîtrise de l'élément «vent» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % feu, 30 % vent).

Classe coraille
Être à dominante élémentaire «eau» qui a une maîtrise de l'élément «terre» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % eau, 30 % terre).

Classe océanique
Être à dominante élémentaire «eau» qui a une maîtrise de l'élément «vent» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % eau, 30 % vent).

Classe pollen

Être à dominante élémentaire «terre» qui a une maîtrise de l'élément «vent» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % terre, 30 % vent).

Classe tropicale

Être à dominante élémentaire «terre» qui a une maîtrise de l'élément «eau» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % terre, 30 % eau).

Classe tempête

Être à dominante élémentaire «vent» qui a une maîtrise de l'élément «eau» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % vent, 30 % eau).

Classe orage

Être à dominante élémentaire «vent» qui a une maîtrise de l'élément «électricité» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % vent, 30 % électricité).

Classe conductrice

Être à dominante élémentaire «métal» qui a une maîtrise de l'élément «électricité» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % métal, 30 % électricité).

Classe brûlante

Être à dominante élémentaire «métal» qui a une maîtrise de l'élément «feu» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % métal, 30 % feu).

Classe vive

Être à dominante élémentaire «électricité» qui a une maîtrise de l'élément «vent» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % électricité, 30 % vent).

Classe ouragan

Être à dominante élémentaire «électricité» qui a une maîtrise de l'élément «eau» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % électricité, 30 % eau).

Classes des dominants élémentaires (classes rares)

Classe braisier

Être à dominante élémentaire «terre» qui a une maîtrise de l'élément «feu» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % terre, 30 % feu).

Classe minière

Être à dominante élémentaire «terre» qui a une maîtrise de l'élément «métal» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % terre, 30 % métal).

Classe aquarmétique

Être à dominante élémentaire «eau» qui a une maîtrise de l'élément «métal» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % eau, 30 % métal).

Classe eaurtincellante

Être à dominante élémentaire «eau» qui a une maîtrise de l'élément «électricité» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % eau, 30 % électricité).

Classe brûlante

Être à dominante élémentaire «feu» qui a une maîtrise de l'élément «métal» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % feu, 30 % métal).

Classe tornacier

Être à dominante élémentaire «vent» qui a une maîtrise de l'élément «métal» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % vent, 30 % métal).

Classe vent brûlant

Être à dominante élémentaire «vent» qui a une maîtrise de l'élément «feu» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % vent, 30 % feu).

Classe aimantée

Être à dominante élémentaire «électricité» qui a une maîtrise de l'élément «métal» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % électricité, 30 % métal).

Classe explosive

Être à dominante élémentaire «feu» qui a une maîtrise de l'élément «électricité» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % feu, 30 % électricité).

Classe atomique

Être à dominante élémentaire «électricité» qui a une maîtrise de l'élément «terre» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % électrique, 30 % terre).

Classe feractive

Être à dominante élémentaire «métal» qui a une maîtrise de l'élément «vent» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % métal, 30 % vent).

Classe metarocailleuse

Être à dominante élémentaire «métal» qui a une maîtrise de l'élément «terre» qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % métal, 30 % terre).

Classes élémentaires exceptionnelles (hybrides élémentaires)

Classe sismique

Être ayant deux composantes élémentaires égales : «La terre» et «le vent» (composition génétique élémentaire : 50 % terre, 50 % vent).

Classe reflétant

Être ayant deux composantes élémentaires égales : «le métal» et «l'électricité» (composition génétique élémentaire : 50 % métal, 50 % électricité).

Classe inverse

Être ayant deux composantes élémentaires égales : «le feu» et «l'eau» (composition génétique élémentaire : 50 % feu, 50 % eau).

Classe ionique

Être ayant deux composantes élémentaires égales : «l'eau» et «l'électricité» (composition génétique élémentaire : 50 % eau, 50 % électricité).

Classe solide

Être ayant deux composantes élémentaires égales : « le métal » et « la terre » (composition génétique élémentaire : 50 % métal, 50 % terre).

Classe sèche

Être ayant deux composantes élémentaires « Le feu » et « le vent» qui reste semblable à sa première (composition génétique élémentaire : 50 % feu, 50 % vent).

Classe givrée

Être ayant deux composantes élémentaires « L'eau» et « la terre » qui reste semblable à sa première (composition génétique élémentaire : 50 % eau, 50 % terre).

Classes élémentaires spéciales

Classe triforce

Être ayant trois composantes élémentaires (composition génétique élémentaire équilibrée pour chacune d'entre elles).

Classe quadraforce

Être ayant quatre composantes élémentaires (composition génétique élémentaire équilibrée pour chacune d'entre elles.

Classe pentaforce

Être ayant cinq composantes élémentaires (composition génétique élémentaire équilibrée pour chacune d'entre elles).

Classe hexaforce

Être ayant six composantes élémentaires (composition génétique élémentaire équilibrée pour chacune d'entre elles).

LES CLASSES SPIRITUELLES

Classes des dominants spirituels

Les clairvoyants

Être à dominante spirituelle de la « lumière » qui a une maîtrise d'un des six éléments qui reste moins importante que sa première (composition génétique spirituelle élémentaire : 70 % lumière, 30 % autre force élémentaire).

Les luméos

Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force spirituelle de la «lumière» (composition génétique spirituelle : 100 % lumière).

Les sombrâmes

Être à dominante spirituelle des « ténèbres » qui a une maîtrise d'un des six éléments qui reste moins importante que sa première (composition génétique spirituelle élémentaire : 70 % ténèbres, 30 % autre force élémentaire).

Les voltuaires

Être ayant une maîtrise totale et exclusive de la force spirituelle des «ténèbres» (composition génétique spirituelle : 100 % ténèbres).

Classes des hybrides spirituels de la lumière

Classe ensoleillée

Être maîtrisant la force spirituelle de la «lumière» et la force élémentaire du «feu» (composante génétique élémentaire : 50 % feu, composante génétique spirituelle : 50 % lumière).

Classe étincelante

Être maîtrisant la force spirituelle de la «lumière» et la force élémentaire de «l'électricité» (composante génétique élémentaire : 50 % électricité, composante génétique spirituelle : 50 % lumière).

Classe naturelle

Être maîtrisant la force spirituelle de la «lumière» et la force élémentaire de la «terre» (composante génétique élémentaire : 50 % terre, composante génétique spirituelle : 50 % lumière).

Classe précieuse

Être maîtrisant la force spirituelle de la «lumière» et la force élémentaire du «métal» (composante génétique élémentaire : 50 % métal, composante génétique spirituelle : 50 % lumière).

Classe pure

Être maîtrisant la force spirituelle de la «lumière» et la force élémentaire de «l'eau» (composante génétique élémentaire : 50 % eau, composante génétique spirituelle : 50 % lumière).

Classe anticyclone

Être maîtrisant la force spirituelle de la «lumière» et la force élémentaire du «vent» (composition génétique élémentaire : 50 % vent, composition génétique spirituelle 50 %).

Classes des hybrides spirituels des ténèbres

Classe aquademante

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force élémentaire de «l'eau» (composante génétique élémentaire : 50 % eau, composante génétique spirituelle : 50 % ténèbres).

Classe fer noir

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force élémentaire du «métal» (composante génétique élémentaire : 50 % métal, composante génétique spirituelle : 50 % ténèbres).

Classe électrorsombre

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force élémentaire de «l'électricité» (composante génétique élémentaire : 50 % électricité, composante génétique spirituelle : 50 % ténèbres).

Classe terre ténébreuse

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force élémentaire de la «terre» (composante génétique élémentaire : 50 % terre, composante génétique spirituelle : 50 % ténèbres).

Classe souffle obscure

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force élémentaire du «vent» (composante génétique élémentaire : 50 % vent, composante génétique spirituelle : 50 % ténèbres).

Classe feu follet

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force élémentaire du «feu» (composante génétique élémentaire : 50 % feu, composante génétique spirituelle : 50 % ténèbres).

Classe spirituelle unique et exceptionnelle

Classe Léostis

Être maîtrisant la force spirituelle des «ténèbres» et la force spirituelle de la «lumière» (composante génétique spirituelle : 50 % lumière, 50 % ténèbres).

LES MOTS TROUVÉS AU FIL DU TEXTE « TOME 2 »

Vovalâme

Maléfice des ténèbres se manifestant sous la forme d'une créature répugnante qui s'attache au corps de sa victime. Elle draine l'énergie vitale de l'individu avec une rapidité alarmante, conduisant inévitablement à sa perte si elle n'est pas retirée.

Envoûteur des Ténèbres

Ce maître des arts obscurs détient l'étonnante capacité de s'emparer temporairement d'une des forces élémentaires de ses adversaires. En privant sa cible de l'utilisation de son élément volé durant cet emprunt, il maintient sa propre énergie sombre, dont l'intensité et la profondeur sont exceptionnelles. Bien que leur puissance ne rivalise pas avec celle des redoutables hybrides du monde sombre, leur maîtrise sans pareille des ténèbres les classe parmi les combattants les plus terrifiants. En combat, la fusion de leur énergie obscure avec l'élément dérobé crée une synergie dévastatrice.

Gourde de fluide énergétique

Ce récipient est un réservoir vital d'énergie pour les élémentalistes. Le fluide qu'il contient est spécialement conçu pour raviver les individus souffrant d'une hypoénergétique élémentaire.

Atomique

Être à dominante élémentaire « électricité » qui a une maîtrise de l'élément « terre » qui reste moins importante que sa première (composition génétique élémentaire : 70 % électrique, 30 % terre).

Boussole à orientation élémentaire

Cet instrument astucieux fait bien plus que fournir les points cardinaux classiques. Il est conçu pour identifier et localiser les sources élémentaires vivantes à proximité, en indiquant précisément leur direction.

Montre à gousset au fonctionnement circulaire élémentaire

Une montre à gousset d'un type particulier fonctionne sur un principe circulaire élémentaire : elle est activée par le contact direct avec un être élémentaire. Cette montre se distingue par une caractéristique singulière. Elle produit un son inhabituel lorsque l'énergie de la personne qui la porte excède ses niveaux habituels. Sa principale fonction est d'alerter son porteur des fluctuations importantes de sa concentration énergétique.

Transgéniélémentaire

Cet art raffiné de maîtrise des éléments permet à un individu de se métamorphoser partiellement en l'élément qu'il contrôle, qu'il s'agisse de son élément exclusif ou prédominant. Cette pratique est exclusivement réservée aux élémentaires singuliers et dominants.

Fusimentarité

Cet art permet à un être élémentaire de se métamorphoser intégralement dans l'élément qu'il maîtrise de manière exclusive. La fusimentarité est un privilège réservé uniquement aux êtres singuliers, leur offrant une communion profonde et totale avec leur essence élémentaire.

Coins de peur

Zones d'ombre, établies par des créatures des ténèbres pures souches ou par des hybrides spirituels du monde obscur. Ces lieux permettent aux entités sombres de se dissimuler et sont reconnus comme des centres d'acquisition de pouvoir. Il est exceptionnellement rare qu'un élémentaliste en émerge vivant ou échappe à la domination des forces maléfiques dans ces lieux.

Lien de familiarité

Connexion unique établie entre un animal et son maître, qu'il soit un humain doté de pouvoirs élémentaires ou spirituels. Cette union se forme une seule fois pour chaque individu. Sur Sultani, un animal est destiné exclusivement à une personne. Toutefois, une exception existe pour les éleveurs d'énergies du monde sombre, ils peuvent posséder plusieurs animaux, cet acte abominable ne peut pas dans ce cas être qualifié de lien de familiarité.

Papivif élémentaire

Ce jeu d'adresse et de réflexes oppose deux équipes de trois joueurs dans un espace clos abritant une quarantaine de papillons à stimulation électrique. L'objectif est d'en capturer le plus possible, selon les couleurs annoncées par l'arbitre, sans les endommager. Chaque équipe possède une serre rectangulaire et désigne un détenteur, équipé d'un large réservoir en verre fixé à la taille pour collecter les papillons. À chaque changement de couleur, les trappes des serres s'ouvrent pendant trente secondes, permettant aux détenteurs d'y déposer leurs prises. Durant ces intervalles, les équipes peuvent défendre leur territoire, dérober les papillons adverses ou lancer des offensives dans le camp opposé, sans restriction de couleur. La première équipe à sécuriser trente papillons dans sa serre, en respectant les alternances de couleur, remporte la partie.

Rouleaux crémeux à la pâte de riz statique

Ces rouleaux ressemblant à des nems sont farcis d'une crème onctueuse parsemée de légumes finement émincés. La crème, soigneusement aérée, confère une légèreté exquise à cette préparation

Puissance millumentaire

Puissance militaire de la lumière et des élémentalistes qui ont rejoint leur cause. La finalité de la puissance millumentaire est de mettre fin au règne d'ALKAWA et d'instaurer la paix sur Sultani.

Luméos à la pureté parfaite

Sur Sultani, Luméolty est le seul être répertorié comme luméos à pureté parfaite. Il est le fils d'Élliossa et de Litoyan.

Consultaniens

Responsables de la gouvernance de Sultani, ils opèrent sous l'autorité suprême de Luméolty. En tant que gardiens de la paix, ils jouent un rôle clé dans la coordination et la supervision des différentes armées régionales, à qui ils fournissent les directives nécessaires pour maintenir l'ordre et la sécurité sur Sultani.

Compresse électrorganique

Une compresse conçue à partir de plusieurs végétaux élémentaires. Cette compresse permet d'accélérer la cicatrisation.

Néons à énergie électrorsuffisante

Néons conçus pour une autonomie prolongée, ces dispositifs sont fabriqués pour fonctionner avec une consommation d'énergie minimale. Lorsque des individus possédant une composante génétique élémentaire électrique se trouvent à proximité, les néons sont capables de capter une fraction infime de leur énergie afin de se recharger.

Appareil photo à figement élémentaire

Cet appareil photo est conçu pour immortaliser les instants les plus intenses lorsque des forces élémentaires se déchaînent. Journalistes et photographes professionnels s'en dotent

systématiquement afin de capturer les moments clés lors d'événements sportifs ou de spectacles élémentaires.

Ventouses végétales à stimulation énergétique

Conçues pour libérer des fragments d'énergie accumulés dans les pores internes de la peau, provoquant ainsi de légères montées d'adrénaline. Elles sont fréquemment utilisées pour réveiller en douceur les personnes qui se sont évanouies, en aidant à restaurer leur conscience de manière naturelle et efficace.

Estosol

Ce médicament possède une puissance remarquable pour accélérer le rythme cardiaque. Ses effets sont considérablement amplifiés lorsqu'il est administré à la suite de l'utilisation de ventouses végétales à stimulation énergétique.

Les Voltuaires pure souche

- Les manipulateurs de l'ombre
- Les envoûteurs des ténèbres
- Les enchanteurs du mal
- Les paralyseurs de la nuit
- Les absorbeurs d'énergie

Les Sombrâmes pure souche

- Éleveurs d'énergies
- Canalisateurs d'énergie
- Les inséparâmes
- Les caméléontenébreux

Lieneur souverain

Figure emblématique du monde sombre, joue un rôle crucial au sein des trois commandements d'Alkawa. Positionné juste sous les gouverneurs de chaque commandement, il dirige une division qui comprend plusieurs sous-jalons. Chaque lieneur souverain est également à la tête du plus grand sous-jalon de sa propre division. Le nombre de divisions varie en fonction de chaque commandement : Alexaire en compte trois, Toultan quatre, et Mirsâme six.

Voltuaires à génétique des ténèbres parfaite

Les enfants d'Alkawa sont des êtres ayant une génétique des ténèbres parfaites. Nés du dieu du monde sombre, ils possèdent une constitution génétique entièrement dédiée aux ténèbres, ce qui leur confère une puissance infâme et brutale. Contrairement aux voltuaires pure souche, leur métabolisme est unique : ils ne possèdent aucune cellule classique, mais sont plutôt une extension directe de leur père, incarnant les ténèbres dans leur expression la plus pure et la plus agressive.

Élémentalistes de la nuit / Élémentaristes de la nuit

Espèce éteinte depuis plusieurs atims. Bien que cette classe figure toujours dans les manuels, les élémentaires de la nuit ont été anéantis par leur propre divinité, Alkawa, qui les a jugés insuffisamment puissants pour mériter de continuer à exister.