

TWIN GALAXIES



***GUIDE DES
SYSTÈMES***

TWIN GALAXIES

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes au milieu des luttes incessantes que se livrent les quatre Clans qui ambitionnent de dominer leurs rivaux. Parcourez des mégapoles surpeuplées, traversez des paysages de toute beauté, retrouvez des vestiges sacrés, inspectez des stations orbitales abandonnées... Découvrez les galaxies jumelles, les milliards de systèmes qui les composent, les sept espèces intelligentes qui les peuplent et les différentes factions qui essayent d'élargir leurs sphères d'influence par tous les moyens...

Incarnez un personnage qui se retrouvera au centre des intrigues les plus palpitantes et des aventures les plus trépidantes, au sein d'une équipe d'intrépides aventuriers tous prêts à s'entraider. Apprenez à maîtriser différentes techniques pour vous sortir des situations les plus désespérées, faites appel à votre intelligence pour résoudre les dilemmes les plus inextricables, comptez sur votre réussite pour parvenir à surmonter les épreuves les plus périlleuses.

Accomplissez des prodiges, terrassez les plus redoutables adversaires, triomphez des plus incroyables péripéties mais faites le avec style, faites le dans le monde de Twin Galaxies ! L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains...

Style [stil] n. m.

Du latin stilus et du grec stylos.

- *Manière d'agir, de parler.*
- *Apparence d'une personne. Ensemble de caractéristiques définissant son identité.*
- *Comportement habituel d'un individu.*
- *Manière de créer, ton, voix qui caractérise l'œuvre d'un artiste.*

« Le style, ce n'est pas qu'une question de classe ou d'allure mais c'est aussi une question d'authenticité dans l'attitude et d'ingéniosité dans l'action. »

Illustration de couverture : © Mike McCain

Version 0-29SR – R.Mike – Avril 2011

TWIN GALAXIES

Twin Galaxies – Guide des Systèmes

Synoptique des Chapitres & Annexes

Chapitre 1 – Le Guide des Systèmes	4
Chapitre 2 – Des Myriades de Mondes	5
Chapitre 3 – Systèmes de Koméa	7
Chapitre 4 – Systèmes de Miwéa	19
Annexe 1 – Tables & Tableaux.....	38
Annexe 2 – Table des Matières.....	39



Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes mais faites le avec style !

Site : <http://twingalaxies.free.fr>

E-mail : twingalaxies@free.fr

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Chapitre 1 – Le Guide des Systèmes

Une Diversité sans Pareille

Le présent guide a pour but de vous faire découvrir quelques-uns des innombrables systèmes des galaxies jumelles. Apprêtez-vous à effectuer un fabuleux voyage parmi les myriades de mondes qui constituent Miwéa et Koméa : découvrez des paysages fascinants, des civilisations étonnantes, d'ingénieuses méthodes destinées à exploiter les nombreuses ressources que recèlent les différentes planètes des deux galaxies, différents systèmes politiques présentant une diversité impressionnante, des approches tant économiques, culturelles et artistiques que technologiques et scientifiques uniques en leur genre et bien d'autres spécificités donnant une personnalité propre à chacun de ces systèmes.

Miwéa & Koméa

Après un premier chapitre proposant une présentation générale des deux galaxies, vous trouverez deux chapitres présentant respectivement une sélection de systèmes de Koméa et de Miwéa avant de retrouver une annexe comportant les tables et tableaux utiles. Bon voyage au sein des galaxies jumelles...

Chapitre 2 – Des Myriades de Mondes

Une Diversité Vertigineuse

Il existe des centaines de milliards de systèmes planétaires dans les galaxies jumelles, certains sont particulièrement célèbres alors que d'autres sont totalement inconnus ou n'ont même jamais été explorés voire répertoriés. Leur très grande diversité n'a d'égale que leur incroyable quantité. Ce sont parfois des systèmes principalement commerciaux situés sur les grandes routes commerciales que sillonnent les nombreux vaisseaux parcourant Koméa et Miwéa, ce sont parfois des systèmes administratifs ou résidentiels ou encore touristiques. Beaucoup de systèmes sont en fait un mélange de plusieurs genres représentés par chacune des planètes qui les constituent, elles-mêmes présentant bien souvent de nombreuses facettes très différentes.

Les Galaxies Jumelles

Les galaxies jumelles Miwéa et Koméa sont des galaxies spirales de type Sb, ayant un diamètre d'environ 85 000 années-lumière et dont les centres sont distants d'à peu près 40 000 années-lumière. L'épaisseur en leur centre est d'environ 5000 années-lumière, le diamètre du bulbe étant compris entre 1000 et 5000 al et l'épaisseur des bras principaux (quatre au total) de la spirale est d'environ 1000 années-lumière au niveau du bulbe et décroît progressivement. Le disque (qui regroupe le bulbe et les bras) est entouré d'un halo sphérique faisant environ 100 000 années-lumière de diamètre qui contient une faible densité d'étoiles.

Secteurs Stellaires

Les deux galaxies sont divisées en une centaine de secteurs principaux de très grandes tailles, regroupant usuellement des dizaines voire des centaines de milliers de systèmes habités, et plusieurs milliers de secteurs secondaires regroupant « seulement » quelques milliers de systèmes. Parmi les principaux Secteurs, on peut citer : le Secteur Atalante, le Secteur Aura, le Secteur de Cassiopée, le Secteur Hermès, le Secteur Horus, le Secteur de la Licorne, le Secteur d'Orion, le Secteur de Pégase, le Secteur Saldric, le Secteur de Veltaquarius et le Secteur de Walito.

Systèmes Planétaires

Un système planétaire est constitué d'au moins une planète gravitant autour d'une étoile. On distingue les systèmes habités (disposant d'une population régulière d'au moins 1 milliard d'habitants) des systèmes mineurs. La plupart des systèmes habités comportent en moyenne une demi-douzaine de

planètes dont seules une voire deux sont habitées en général. Les autres sont généralement exclusivement exploitées pour leurs richesses minières et leur population régulière est extrêmement réduite.

On regroupe les différents systèmes dans cinq principaux types : les systèmes centraux, les systèmes carrefours, les systèmes périphériques, les systèmes extérieurs et les systèmes lointains.

- **Systèmes centraux** : il s'agit des systèmes se trouvant au centre de la galaxie, dans le bulbe central et dans la barre l'entourant.
- **Systèmes carrefours** : systèmes se trouvant à la frontière entre la partie centrale et les bras de la spirale, sur une sorte de disque situé entre les systèmes périphériques et les systèmes centraux et qui font d'une certaine manière la liaison entre eux.
- **Systèmes périphériques** : ce sont les nombreux systèmes se trouvant à la périphérie des galaxies dans les bras de la spirale. Il s'agit en effet de la zone la plus propice pour que toutes les conditions soient réunies pour que les planètes et par suite les systèmes soient vivables et habitables.
- **Systèmes extérieurs** : on les appelle parfois les systèmes lointains. Ils sont situés dans le halo peu dense de chacune des deux galaxies, à l'extérieur du disque principal pour certains au sein de l'anneau extérieur. Ils sont nettement moins nombreux que ceux appartenant aux trois groupes précédents.

Catégories

Usuellement, les systèmes planétaires sont regroupés au sein de catégories numérotées de 1 à 10, permettant d'en quantifier l'importance au sein des deux galaxies. Il s'agit cependant d'un classement assez vague qui ne fait pas la distinction entre les influences commerciales, politiques, technologiques, touristiques, artistiques...

- 1 - Systèmes majeurs très peuplés, regroupant usuellement plusieurs centaines de milliards d'habitants, possédant des relations établies avec des dizaines de milliers d'autres systèmes. Ces systèmes sont connus partout dans les galaxies jumelles. Exemple : les systèmes accueillant les sièges des Clans et des MégaCorp. majeures.
- 2 - Systèmes très importants : la très grande majorité des gens connaissent leur existence.
- 3 - Systèmes importants : systèmes relativement connus.
- 4 - Systèmes relativement importants : systèmes généralement assez connus.
- 5 - Systèmes de moyenne importance.
- 6 - Systèmes relativement peu importants.
- 7 - Systèmes de faible importance, généralement méconnus (très peu de gens en ont entendu parler).
- 8 - Systèmes mineurs très peu peuplés et peu exploités du point de vue des ressources naturelles.

9 - Systèmes quasiment inconnus, très peu ou pas habités et pas exploités.

10 - Systèmes inexplorés ou sur lesquels très peu d'informations sont connues, généralement non habités.

Aspects Astropolitiques

Clans

Systèmes du Cœur – Le Glacis

Il s'agit des systèmes appartenant clairement au Clan et faisant généralement partie de la principale zone (Le Cœur correspondant à la partie centrale de la zone d'influence et le Glacis à des zones plus périphériques) ou d'une des principales zones d'influence du Clan (Secteurs ou sous-secteurs d'influence).

Alliés & Satellites

Ce sont les systèmes et coalitions ayant établi différents types d'alliance avec un Clan (commerciales, protectorat...) éventuellement en voie de rejoindre les systèmes du Cœur. Une distinction peut être établie entre systèmes satellites situés non loin du Cœur et les systèmes alliés qui peuvent se trouver loin des systèmes du Cœur.

Sympathisants

Cette catégorie regroupe les systèmes en pourparler avec le Clan (et peut-être avec d'autres) en vue d'établir des accords de différents types et donc potentiellement en voie de devenir des systèmes alliés. Les indépendants neutres peuvent faire partie de cette catégorie.

Systèmes & Coalitions Écrans

Ce sont des coalitions et des systèmes qui n'ont a priori aucun lien avec l'un quelconque des Clans (étant officiellement Indépendants) mais qui sont en réalité entièrement sous la coupe de l'un de ceux-ci. Ces systèmes ou coalitions, lorsqu'ils sont découverts passent alors très rapidement les étapes sympathisants / alliés / Cœur ou glacis.

Indépendants

Semi-Indépendants

Cette catégorie regroupe les MégaCorp. majeures et les plus grosses coalitions en dehors des Clans. Il est plus difficile pour les Clans de faire pression sur de tels ensembles qui sans être de leur trempe possèdent une taille qui leur permet de posséder un certain poids sur la scène astropolitique.

Indépendants Neutres

Ce terme désigne en fait la majorité des indépendants, ceux qui ont scellé principalement des accords avec les autres indépendants neutres et des accords ponctuels et équilibrés avec des systèmes non neutres.

Neutralité de Façade

Ce sont tous les systèmes et coalitions qui possèdent des accords avancés avec un Clan ou un semi-indépendant mais qui se présentent comme purement indépendants.

Indépendants Sympathisants

Ils peuvent devenir rapidement des alliés d'un des Clans mais n'ont pas encore définitivement franchi le pas. Posture assez courante qui permet d'éviter d'être menacé trop directement par une des principales entités sans pour autant se positionner définitivement, les retournements de veste sont cependant mal vus comme on peut s'en douter.

Accords Multiples

Il est très difficile d'évaluer leur nombre. Il s'agit généralement de petits systèmes ou de petites coalitions qui possèdent des accords secrets avec plusieurs Clans simultanément. On peut considérer que cela revient à jouer avec le feu mais il semblerait que nombre de systèmes considèrent que le jeu en vaut la chandelle. Il est intéressant de noter que ces systèmes ne présentent pas forcément une neutralité de façade.

Chapitre 3 – Systèmes de Koméa

Aqualis

Le Système d'Aqualis

Situé dans un des bras de Koméa, ce système planétaire comporte quatre planètes principales qui sont dans l'ordre de la plus proche de l'étoile à la plus éloignée : Ubilis, Aqualis, Guakalis et Sobjelis orbitant autour de Llis, leur soleil rouge de type spectral M4. Ce système, jumeau de celui d'EtherNova, est principalement réputé pour sa planète majeure, Aqualis, quasiment exclusivement tournée vers le tourisme de luxe. Les trois autres planètes du système sont principalement exploitées pour leur richesses minières ou pour de l'extraction gazière sur Sobjelis.

Aqualis, la Planète-Océan

Recouverte à 95% par les océans avec seulement 5% de terres émergées se présentant sous la forme d'archipels de tailles variables disséminés à sa surface, Aqualis, qui possède un diamètre d'environ 12 000 km, mérite amplement son surnom de planète-océan. Ce d'autant plus qu'elle est, contrairement à sa jumelle de Miwéa, extrêmement peu industrialisée et que les différents écosystèmes naturels y sont parfaitement préservés. Aqualis possède également une lune faisant environ 3000 km de diamètre appelée Opale.

Sa population permanente est ainsi particulièrement faible et atteint à peine le demi-milliard d'habitants alors que toutes les meilleures conditions sont réunies avec un climat globalement tempéré, une gravité d'environ 1g et une atmosphère pleinement respirable, principalement constituée d'oxygène et d'azote.

Ceci s'explique essentiellement par une politique très stricte en ce qui concerne l'attribution des visas qu'ils soient permanents ou temporaires. Ils sont en effet extrêmement difficiles à obtenir d'une manière générale. Les visas permanents, qui sont assortis d'impôts élevés, sont ainsi quasiment inexistantes ou en tout cas extrêmement rares et se présentent dans les faits sous la forme de visas renouvelables, les conditions de renouvellement étant particulièrement draconiennes.

Les visas temporaires sont de courte durée (moins d'un mois en général, la plupart du temps une ou deux semaines standard) et sont délivrés à ceux qui peuvent présenter un contrat de séjour touristiques ou d'une manière générale à ceux qui sont prêts à y mettre le prix. Comme on peut s'en douter, Aqualis possède une légalité très basse : la légalité générale vaut 1 pour la planète et 0 pour certains archipels et les principales villes.

Aqualis se distingue par sa spécificité unique à posséder deux capitales. La capitale terrestre planétaire est Sénusia, située sur le principal archipel de la planète, appelé archipel de Sénusia. Cette métropole est généralement considérée comme étant

la capitale du système même si elle partage officiellement ce rang avec l'autre capitale. BlauKern, la capitale sous-marine d'Aqualis marque ainsi son attachement à l'élément marin et à la volonté de proposer une gestion spécifique des nombreuses stations sous-marines situées dans les profondeurs des océans. Il s'agit de la plus grande station sous-marine de la planète et regroupe près de 20 millions d'habitants.

Le Développement du Tourisme

La principale ressource d'Aqualis, assez loin devant l'exploitation des nodules poly-métalliques, est le tourisme, un tourisme d'élite, proposant des séjours et des croisières de rêve dans un luxe à peine imaginable à des tarifs excessivement élevés.

Cependant ce développement touristique ne se fait pas au détriment de l'environnement. Les écosystèmes sont parfaitement préservés, les complexes hôteliers sont certes fabuleusement luxueux mais de tailles modestes et les habitats touristiques sont généralement éparpillés et de type traditionnel puisqu'ils se présentent sous la forme de huttes sur pilotis proposant bien évidemment tout le confort toutes les facilités possibles.

Il s'agit donc d'un tourisme de luxe, proposant des prestations hors-normes à des personnes triées sur le volet et ce à des tarifs prohibitifs, ce qui explique pourquoi seuls de rares élus fortunés ont la possibilité de se permettre de telles dépenses.

En ce qui concerne la production d'énergie, là encore, des solutions respectueuses de l'environnement sont principalement utilisées puisqu'il n'existe que très peu de centrales à fusion et que la majorité de l'énergie consommée provient de diverses énergies renouvelables. Ceci explique la présence de gigantesques champs d'éoliennes au large des côtes ainsi que de turbines sous-marines tirant rofit des courants chauds se déplaçant à grande vitesse à différentes profondeurs.

Par ailleurs, la pêche est strictement réglementée afin de garantir une totale pérennité aux nombreuses espèces de poissons de la planète (15 millions d'espèces différentes naturelles répertoriées).

Sénusia, la Blanche

La capitale terrestre peu densément peuplée d'Aqualis compte de nombreux espaces verts, jardins classiques et exotiques, parcs champêtres et floraux, bois naturels ainsi que des serres classiques et hydroponiques. Dotée d'un style architectural très particulier, les bâtiments de cette cité ont pour principale caractéristique d'être quasiment tous intégralement blancs. Le choix du blanc comme couleur dominante symbolise vraisemblablement la pureté et la volonté de proposer un écosystème parfaitement préservé. L'urbanisme présente un

schéma spécifique puisque l'habitat est majoritairement de type rotatif et se présente principalement sous la forme de maisons individuelles possédant une large surface vitrée photosensible placée du côté de l'éclairage naturel, associée à un dôme de couleur blanche. Entre deux maisons, on retrouve systématiquement des dallages de marbre blanc entourés de nombreux espaces verts dotés de pelouses verdoyantes et d'arbres de différentes essences, ce qui explique la très faible densité de population de Sénusia.

L'un des principaux symboles de cette cité se trouve être l'AquaSphère, un gigantesque bâtiment se présentant sous la forme d'une monumentale sphère faisant plusieurs centaines de mètres de diamètre, regroupant de nombreux aquariums et vivariums présentant la faune et la flore ainsi que les coraux des océans d'Aqualis et de plusieurs milliers d'autres planètes aquatiques des deux galaxies. Il s'agit d'un des plus grands ensembles de ce type à travers les deux galaxies. Attenant à l'AquaSphère, une université faisant partie des plus renommées des deux galaxies a trait à l'étude de la vie marine et sous-marine. De nombreux colloques intersidéraux et intergalactiques sont régulièrement tenus dans ses divers amphithéâtres.

C'est aussi sur l'archipel de Sénusia que l'on trouve les principaux bâtiments du gouvernement de la planète et du système. Un gouvernement indépendant qui refuse toute alliance quelle qu'en soit la nature. Si le système peut paraître esseulé, ça n'est en fait pas un inconvénient étant donné qu'il peut largement subvenir à ses besoins du fait des importants bénéfices générés par le tourisme d'une part et de l'exportation des nodules poly-métalliques encapsulés d'autre part. Par ailleurs, les dirigeants ne craignent pas particulièrement une annexion hostile de la part d'une entité majeure des galaxies jumelles étant donné la faible valeur stratégique du système. De plus, le principal intérêt du système résidant dans sa position de référence touristique cela lui confère une autonomie appréciable.

Les Stations Sous-Marines

On estime que près de 20% de la population permanente de la planète vit dans les différentes stations sous-marines de la planète. La principale étant BlauKern, la capitale subaquatique d'Aqualis, qui abrite notamment les bâtiments des ministères chargés de l'exploitation sous-marine. C'est en effet depuis BlauKern que les récoltes des nodules poly-métalliques tapissant le fond des mers de la planète-océan sont coordonnées. L'aspect énergétique est aussi principalement géré par la capitale sous-marine. La production des turbines à courants chauds alimentant les stations sous marines d'extraction de nodules poly-métalliques est ainsi en partie contrôlée par les autorités en charge leur régulation. Les stations intègrent pour la plupart des d'entre-elles des lignes d'encapsulation des nodules qui sont

exportés tels quel, le post-traitement des nodules étant effectué quasiment exclusivement en dehors du système d'Aqualis.

Les Kuyltins

Considérés comme faisant partie du patrimoine planétaire même s'ils ne sont pas issus d'Aqualis, ils bénéficient d'un statut spécial, sont protégés et soignés. Il s'agit là d'un pacte tacite, les Kuyltins, même s'ils n'y sont pas contraints, s'occupant de veiller au respect des fonds marins proches des littoraux. De nombreux événements festifs sont organisés en l'honneur des Kuyltins qui semblent cependant avoir été introduits relativement récemment sur Aqualis, selon toute vraisemblance au cours du règne des Anciens. Certains prétendent qu'il ne s'agit là que de manifestations destinées à attirer les touristes plutôt que d'authentiques folklores issus de coutumes ancestrales.

Kax-Niurat

Kax & Niurat

Kax-Niurat est un système de moyenne importance de Koméa qui se compose de six planètes, quatre telluriques et deux joviennes. Celles-ci orbitent autour du système double formé par les deux étoiles blanches du système : Kax (type spectral A2) et Niurat (type spectral A3). Elles constituent un système binaire orbitant autour de son centre de gravité commun. Astirkax, la quatrième planète du système et la seule habitable, est naturellement la planète principale sur laquelle se trouve Jicobar la capitale du système.

Astirkax

Planète majeure du système, Astirkax, bien qu'habitable est cependant peu accueillante. D'un diamètre de 14 000 km et présentant une gravité de 1,1g ainsi qu'une pression atmosphérique d'un peu plus de 1 bar, son atmosphère est respirable bien que relativement pauvre en oxygène ce qui nécessite généralement un certain temps d'adaptation pour les nouveaux arrivants. C'est principalement son climat particulièrement chaud et humide tout au long de l'année et ce sur la quasi totalité de la planète qui la rend peu agréable à vivre. Astirkax est ainsi principalement recouverte de nombreuses jungles et marécages et est par ailleurs très urbanisée en dehors de ces zones. Sa population est tout de même estimée à environ 10 milliards d'habitants. Si la légalité officielle est assez basse, dans les faits beaucoup de choses sont tolérées par le gouvernement local gangrené par la corruption.

Jicobar

La capitale d'Astirkax est une mégapole principalement administrative regroupant près de 50

millions d'habitants. On y trouve ainsi la quasi totalité des ministères et des bâtiments du gouvernement de système. Contrairement au reste de la planète, la capitale est relativement épargnée par les problèmes d'insécurité récurrents qui affecte la plupart des grandes villes.

Serelt

Troisième ville d'Astirkax par la taille (sa population est estimée à 25 millions de personnes), Serelt est comme la très grande majorité des grandes métropoles de la planète, particulièrement concentrée et par conséquent densément peuplée. Elle se divise en une cinquantaine de quartiers principaux dont les plus connus sont le quartier Herenz, le principal quartier d'affaires, Norenz, un quartier majoritairement occupé par des artistes en tout genre et le fameux quartier Grenz, l'un des plus malfamés qui soient.

Grenz, la Fascination de la Nuit

Quasiment désert et inactif la journée, ce quartier se réveille au moment du crépuscule et se met peu à peu à grouiller d'activité. Des activités souvent illicites puisque ce quartier est réputé pour être le repère de plusieurs caïds de la drogue. Les rixes sont d'ailleurs monnaie courante entre membres de bandes rivales et si certains passages semblent anodins de jour, il est particulièrement dangereux de s'y aventurer la nuit.

Une fois la nuit tombée, les gangs locaux font la loi et il n'est pas question de compter sur une éventuelle patrouille des forces de l'ordre qui ont depuis longtemps renoncé à exercer leur autorité sur cette partie de Serelt. Grenz peut cependant ressembler à un paradis pour ceux en quête d'une nouvelle dose. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ont l'embaras du choix et la concurrence est tellement relevée entre les différents dealers qu'il est possible pour peu que l'on connaisse les bonnes adresses de dégoter des tarifs défilants toute concurrence.

Retrouvez le système Kax-Niurat, Astirkax, Jicobar et Serelt dans le scénario La Guilde de l'Oubli.

Kiramar

Le Système Kiramar

Situé dans Koméa, Kiramar est un système planétaire de faible importance dirigé par un conseil qui est en fait constitué d'une cinquantaine de représentants d'un regroupement de colonies principalement situées sur Kiramar V, la planète la plus fortement peuplée. Le soleil du système, Kiramar, est une étoile rouge de très grande taille (type spectral M2) autour de laquelle orbitent sept planètes : cinq telluriques et deux joviennes numérotées de I à VII.

Kiramar V, la Rouge

Il s'agit d'une petite planète d'environ 7000 km de diamètre, dotée d'une gravité assez faible de 0,8g, qui est principalement recouverte de terres émergées (un peu plus de 85%). Ceci explique en grande partie pourquoi les précipitations sont très faibles avec pour conséquence des terres arides (très peu sont cultivables en l'état, de nombreuses cultures artificielles coûteuses leur sont préférées), un climat sec et présentant alternativement de très basses et de très hautes températures moyennes, la planète étant alternativement relativement loin de son étoile puis relativement proche.

En effet, dotée d'une orbite très elliptique (excentricité élevée), comme la plupart des planètes du système, Kiramar V propose principalement deux saisons en alternance : la saison chaude et la saison froide qui ont chacune lieu deux fois par année planétaire. Ce climat extrêmement difficile ainsi que la faible densité de gisements de minerais intéressants expliquent pourquoi cette planète est très peu peuplée, la population étant estimée à un peu plus de 12 millions d'habitants.

Par dessus le marché, Kiramar V, du fait de sa faible gravité, possède une atmosphère relativement ténue qui nécessite de porter un masque respiratoire dès que l'on prend un peu d'altitude (au-delà de 500 mètres).

Les continents de Kiramar se présentent pour la plupart sous la forme de grandes étendues arides assez planes à l'exception des régions des canyons, la plus célèbre étant la région de Saneytar. On trouve un peu partout, en très grande quantité, un type de roche ocre voire purpurine à base d'argile qui a donné son surnom à la planète.

Les Colonies

Au total, une vingtaine de colonies sont réparties à la surface de Kiramar V. La plus importante Ysundherat, compte un petit million de personnes, principalement des petits exploitants de gisements miniers. Il existe quelques entreprises familiales mais aucune corporation d'importance ne s'est implantée sur la planète. Autour de l'exploitation de minerai s'est développé tout un ensemble d'activités de commerce et de service qui emploient un tiers des habitants.

Les colonies possèdent chacune une organisation qui lui est propre et notamment des fonctionnements plus ou moins démocratiques. Elles partagent cependant deux choses essentielles : la structuration autour de concessions et la participation au conseil planétaire. Chaque colonie possède ainsi le droit d'accorder des concessions aux différentes exploitations privées sur les territoires qu'elle possède. Les concessions sont payantes et constituent la principale rentrée d'argent des colonies avec les taxes sur les produits et services. Par ailleurs, chaque colonies possèdent en fonction de sa taille un certain nombre de représentants au sein du conseil planétaire qui se réunit toutes les semaines. Ce conseil sert à voter un certain nombre de lois

communes à toutes les colonies mais qui n'ont généralement pas une très grande importance mais surtout à répartir les territoires vacants. Ces territoires sont constitués par des terrains non exploités et récemment désignés comme étant « exploitables » et par toutes les concessions qui ont été revendues par leur précédents propriétaires. Ces territoires sont achetés aux enchères par les différentes colonies et répartis par le conseil en fonction de l'issue de chacune des enchères.

Les Canyons de Saneytar

De gigantesques canyons creusés par d'anciens fleuves aujourd'hui asséchés pour la plupart, les canyons de Saneytars sont tout simplement monumentaux puisqu'ils possèdent une profondeur dépassant les 2500 mètres s'étendant sur des dizaines de milliers de kilomètres carrés avec une profondeur maximale dépassant les 5000 mètres.

Principalement du fait de la présence de vents parfois très violents qui soufflent dans les canyons, il existe une importante érosion des falaises ayant pour principale conséquence, la présence d'une fine poudre rouge de rochers. Lorsque le vent souffle, à des vitesses parfois très élevées, il se produit une tempête de poudre rouge surnommée Blizzard Rouge par les locaux. Il est toujours extrêmement risqué de s'aventurer dans les canyons de Saneytar lorsque le Blizzard s'est levé.

Retrouvez le système Kiramar ainsi que Kiramar V, Ysundherat et les Canyons de Saneytar dans le scénario La Guilde de l'Oubli.

Ryulekka

Le Système

Alliant traditions et modernité, à l'image de ses deux principales métropoles, Extanandra, la capitale économique et Senséa la capitale princière, le système Ryulekka (encore appelé système de Lekka) présente un visage contrasté issu d'une subtile alchimie entre passé, présent et avenir.

En tant que système principal de la Coalition (Catégorie 3), il concentre la plupart des pouvoirs administratifs bien qu'une certaine décentralisation existe afin de conférer une certaine importance à chacun des systèmes de la Coalition.

Le système Ryulekka comporte une étoile bleu clair presque blanche de type spectral B2 nommée Ryuji et a pour planète principale Lekka (dont la capitale est Senséa), qui est également la planète-capitale de la Coalition. Cinq autres planètes, deux telluriques, deux joviennes et une chtonienne complètent le système qui regroupe environ 75 milliards d'individus dont la très grande majorité (environ 80%) vit sur Lekka qui présente toutes les caractéristiques idéales d'habitabilité (atmosphère respirable, climat tempéré, gravité mesurée). Le reste de la population vit

principalement sur Laytopi, petite planète tellurique au climat assez rude située au-delà de Lekka, et au sein des diverses stations orbitales et des colonies spatiales disséminées dans tout le système.

Lekka

Planète tellurique de taille moyenne (9800 km de diamètre), Lekka compte un peu plus de 55 milliards d'habitants répartis au sein de nombreux pôles urbanisés tels qu'Extanandra, la capitale économique du système, Senséa, la capitale princière et administrative et Rodheva, la principale ville minière et industrielle. Disposant de conditions idéales avec son atmosphère respirable, sa gravité mesurée et son climat des plus tempérés, Lekka possède également des saisons la rendant naturellement cultivable. Tout ceci explique pourquoi sa colonisation remonte à des temps immémoriaux, vraisemblablement bien avant la tristement célèbre *Guerre des Anciens Mondes*.

Les terres émergées représentent environ 45% de la surface de la planète et sont réparties en deux principaux continents de tailles similaires, Kanav et Lomyre. La capitale princière se situe sur le premier alors que le deuxième accueille les deux autres grandes métropoles de la planète.

Dotée de deux petites lunes peu peuplées (du fait de conditions de vie assez rudes), de trois colonies spatiales ainsi que d'une petite trentaine de stations orbitales, Lekka orbite elle-même autour de Ryuji, une étoile bleu clair presque blanche de type spectral B2 dont le rayonnement est suffisamment puissant pour apporter la chaleur nécessaire à Lekka (qui ne présente pas une activité géologique très soutenue) malgré la distance assez importante les séparant.

Lekka possède une vingtaine de stations orbitales d'Accueil desservant la plupart des régions de la planète. La principale station associée à la région de Senséa est appelée Siséa. La légalité globale de Lekka étant de 2, les postes douaniers ne laissent passer les objets de légalité 3 ou plus (très rarement 4 ou 5) qu'en cas de présentation d'un permis en bonne et due forme.

En tant que planète-capitale de la Coalition de Ryulekka, Lekka regroupe un certain nombre d'institutions dont le Parlement Général ainsi que le Parlement Local du système et la plupart des principaux Ministères. Mais le bâtiment le plus symbolique reste de loin le fameux Palais de Senséa qui accueille les deux dynasties régnautes.

Senséa

Avec un peu moins de 500 millions d'habitants, Senséa n'est pas une de ces mégalofoles tentaculaires comme on peut en voir beaucoup au sein des galaxies jumelles, mais il s'agit tout de même de la deuxième ville du système après Extanandra, la capitale économique de Lekka. Divisée en une douzaine d'aires urbaines s'étendant autour du quartier central où se situe le Palais Princier, Senséa présente

de nombreux visages très différents. Par ailleurs, la métropole s'articule autour du Rigdéa, le fleuve la traversant de part en part et dont les nombreux méandres ont justifié au cours des âges la construction des innombrables canaux les reliant. La cité est ainsi réputée pour ses multiples ponts dont certains sont d'authentiques monuments dont la construction remonte, au bas mot, à plusieurs millénaires.

Senséa peut s'enorgueillir d'un patrimoine extrêmement riche mêlant demeures ancestrales, nombreux musées thématiques et hauts-lieux culturels de la vie intellectuelle de Lekka. Le côté traditionnel de la ville contraste d'ailleurs de manière saisissante avec l'hypermoderne cité marchande d'Extanandra, tournée vers l'avenir et l'espace. La capitale de Ryulekka est définitivement plus tournée vers la terre et le passé sans pour autant oublier les bienfaits de la modernité. Elle est ainsi dotée d'un réseau de transports et de télécommunication qui n'a pratiquement rien à envier aux cités les plus avancées des deux galaxies. D'une manière générale rien n'est trop beau pour Senséa qui profite régulièrement de la généreuse manne que lui prodiguent les deux Princes. La capitale compte notamment trois principaux AstroPorts de Classe 4 situés en périphérie ainsi qu'une dizaine d'AtmoPorts mobiles sillonnant les cieux de la cité princière. La légalité globale de la métropole est de 1. Les douanes ont la réputation d'être assez strictes étant donné le caractère pour le moins stratégique de la ville.

Nombreux sont ceux qui pensent (voire clament haut et fort) qu'il fait bon vivre à Senséa mais force est de constater qu'un certain nombre de points noirs viennent entacher ce tableau idyllique. Comme toute mégapole qui se respecte, la capitale comporte son lot de quartiers populaires où, par endroit, la misère le dispute au sordide et ce malgré de constants efforts de la part des pouvoirs publics afin d'éradiquer ces « verrues » d'une manière ou d'une autre. Dans une moindre mesure, le Vieux Quartier, pourtant situé non loin des principaux centres décisionnaires et dépositaire des antiques traditions attachées à la ville, regorge d'étroites ruelles pas toujours très recommandables.

Reste que l'attraction numéro un de Senséa, et son symbole par excellence, n'est autre que le mirifique Palais Princier, parfois surnommé le Grand Théâtre.

Le Palais de Senséa

Le fastueux Palais des Princes a été érigé il y a de ça plus de 17 000 ans sur l'une des plus hautes collines de Senséa en remplacement du précédent, détruit suite au terrible incendie l'ayant ravagé. Se dressant fièrement au dessus de la vaste cité, il arbore un style éclectique que l'on pourrait qualifier de néobaroque avec ses larges façades en granit de Lekka et ses vastes dômes encadrés par de nombreuses statues dorées à l'or fin. Sa structure globale épouse la forme de la colline sur laquelle il est sis : la partie centrale, la plus imposante, surplombe la douzaine d'annexes situées en contrebas. L'ensemble

s'étend sur près d'un kilomètre carré et présente un dénivelé de plus de 300 mètres entre la partie la plus basse de l'édifice (le Grand Escalier qui donne sur l'une des berges du Rigdéa) et le sommet de la Coupole Princière depuis laquelle on dispose d'une impressionnante vue panoramique sur une grande partie de Senséa.

Le Palais est également remarquable pour sa fausse dissymétrie qui donne à voir, pour un œil non averti, un ensemble à l'enchevêtrement complexe mais harmonieux au sein duquel aucune symétrie ne semble se dégager. Alors qu'en réalité, les deux dynasties occupant le Palais disposent exactement, comme il se doit, des mêmes surfaces habitables et des mêmes facilités.

À l'intérieur, d'élégants salons côtoient de magnifiques halls et quelques luxuriants jardins agrémentés de pièces d'eau viennent apporter une touche verdoyante à l'ensemble. Il est d'ailleurs possible de visiter près des deux tiers du palais tout au long de l'année et la quasi totalité de celui-ci lors des Journées des Princes, trop peu fréquentes au goût des connaisseurs.

Le Palais dispose, pour sa défense, des membres triés sur le volet des deux gardes princières (une cinquantaine d'hommes chacune) ainsi que d'une garnison attenante du Contingent dotée d'un bataillon d'infanterie et d'un de cavalerie. L'ensemble est dirigé par un Général de Garnison placé sous les ordres du Commandeur de la cité.

Extanandra

Capitale économique de Lekka et de la Coalition, Extanandra est une gigantesque mégapole regroupant près de deux milliards d'habitants. Surnommée « Exta » ou parfois « Nandra » par ses habitants, elle se trouve être la plus grosse métropole de la Coalition de Ryulekka. Située non loin de la côte Ouest de Lomyre, le deuxième continent de Lekka, Exta bénéficie d'un climat relativement clément de type océanique bien qu'elle ne soit pas située à proximité directe de la mer.

Ayant développé une économie axée sur les services et les biens de consommation de haute technicité, Extanandra a mis en place un modèle économique au sein duquel la finance est peu représentée, laissant ainsi à Dolpomire (cf. infra **Dolpomire**) la prééminence dans ce domaine. Tournée vers l'avenir et l'espace, la ville compte de nombreux AstroPorts et AtmoPorts et constitue la première destination de la Coalition tant en ce qui concerne les flux de passagers que le fret ainsi que le lieu possédant le plus de liaisons avec d'autres systèmes des deux galaxies. Globalement la métropole est très orientée vers la technique et la recherche fondamentale au détriment de l'aspect culturel qui est relativement peu développé. Par ailleurs, tout un ensemble d'industries à haute valeur ajoutée sont très présentes dans la région environnant la vaste mégapole.

Emblématique du dynamisme, notamment économique, de la gigantesque cité, *Arkalha*, son

quartier des affaires, est dominé par les monumentales façades translucides des immenses gratte-ciels de plusieurs kilomètres de hauteur qui s'y disputent le titre envié de building le plus en vue d'Arkalha. Le quartier est également réputé pour être peuplé de yuppies toujours pressés, au parler extrêmement rapide, à peine compréhensible pour les non-initiés.

Non loin de là, *Sofdek*, le quartier high-tech d'Extanandra qui se veut à la pointe de la technologie notamment dans le domaine des systèmes-experts et des intelligences artificielles, en particulier les IA de type neurologique et celles de type cognitive (elles ont la réputation d'être dotées d'un rapport performance/légèreté des plus élevés) regroupe tout un ensemble d'Arcologies dernier cri extrêmement automatisées.

Il est par ailleurs intéressant de noter qu'il n'existe pas de vieille ville ou de centre historique : les bâtiments sont régulièrement rasés afin d'être reconstruits en plus modernes, plus vastes, plus efficaces. Dans le même ordre d'idée, les systèmes de transport et les infrastructures de Nandra sont des plus modernes, aux derniers standards de la Coalition.

Extanandra possède la réputation d'être le creuset d'une certaine société obnubilée par le travail, la réussite et l'argent, le but étant de faire toujours plus de profits, d'être toujours plus performant. D'une manière générale la réussite de l'individu liée à son mérite est privilégiée face à l'hérédité. Historiquement, on peut y voir une certaine volonté d'obtenir, par l'argent et via le talent, un contre-pouvoir face à Senséa et le pouvoir régalien en place et ainsi de ne pas se retrouver sous la domination de la diarchie, comme une sorte de revanche à prendre sur un passé pas si lointain au cours duquel les différentes villes de Lekka étaient placées sous le joug de Senséa.

Politiquement, Extanandra n'a cependant pratiquement aucun poids, les deux Princes ayant verrouillé les pouvoirs législatifs, exécutifs et judiciaires et ayant réaffirmé leur mainmise sur les institutions militaires. Dans le but d'opérer une inversion du rapport de force entre la capitale princière et Exta, les deux Princes ont d'ailleurs discrètement mis en place une taxe spécifique destinée à promouvoir la migration de nombre d'entreprises techniques et de chercheurs vers Senséa et sa région au détriment d'Extanandra.

Comme on peut facilement s'en douter, très peu de nobles habitent Extanandra. Il est d'ailleurs très mal vu pour un noble d'y habiter tant auprès de l'aristocratie qu'auprès des habitants de Nandra. Il n'existe pas réellement de bourgeoisie non plus dans le sens ou toute forme d'establishment est implicitement proscrite : les gens doivent bâtir leur fortune à la « force du poignet » et ne pas compter sur un quelconque héritage. La ville possède ainsi la réputation d'être le paradis des self-made-men. Du reste, l'argent gagné doit d'ailleurs être réinvesti le plus rapidement possible, ce qui explique le faible développement des loisirs et des arts, considérés comme contreproductifs.

En contrepartie, le revers de la médaille n'est pas des plus reluisants : Extanandra est une ville tentaculaire

qui peut vite sembler oppressante voire « déshumanisée » et qui présente un très fort taux de criminalité dans certains quartiers défavorisés.

Enfin, diverses courses de booster de la Ligue KinaMax (regroupant la plupart des systèmes de Ryulekka et quelques autres du Secteur de Vanagari) affiliée à l'InterLigue sont organisées à Extanandra. Plusieurs circuits urbains slalomant entre les buildings d'Arkalha et de Sofdek sont régulièrement utilisés dans le cadre des championnats locaux et plus rarement au cours d'exhibitions de l'InterLigue.

Rodheva

Troisième métropole de Lekka par la taille, Rodheva, de par son activité débordante, prétend bien souvent à la deuxième place planétaire. Située sur le deuxième continent (Lomyre) en bord de mer, sur le littoral Est à l'opposé d'Extanandra, elle bénéficie d'un climat pré tropical des plus cléments à l'exception de la courte saison des cyclones.

Cette métropole portuaire, minière et industrielle, de plus de 400 millions d'habitants est en effet des plus dynamiques avec un bilan économique trois à quatre fois plus élevé que celui de la capitale princière. Spécialisée dans l'industrie lourde, Rodheva et sa région constituent l'un des principaux pôles de production de la Coalition ce qui lui permet d'assurer à elle seule l'approvisionnement de près d'un tiers des besoins de l'ensemble de Ryulekka en ce qui concerne les matières premières transformées.

Sise au sein d'une région historiquement minière, elle a su s'étendre en accompagnant le développement de l'extraction et de l'industrie tout en préservant son identité et ses racines. En ce qui concerne les types de minerais extraits, on trouve aussi bien des minerais courants que certains minerais rares voire spéciaux. En outre, Rodheva a développé en parallèle, au cours des millénaires, une importante industrie de recyclage adaptée à différents types de matériaux : métaux, céramiques, polymères, matériaux composites...

Ville principalement portuaire à l'origine, Rodheva est restée tournée vers la mer et les échanges commerciaux et possède une tradition culinaire forte notamment en ce qui concerne la cuisine du poisson et des crustacés. Par ailleurs, la ville possède plusieurs parcs et musées dotés de gigantesques aquariums d'eau de mer et d'eau douce regroupant au total des dizaines de milliers d'espèces provenant de Lekka, des autres planètes de la Coalition et même d'autres systèmes du Secteur de Vanagari.

Son fort développement industriel ne l'empêche cependant pas de posséder de grandes plages préservées situées sur les côtes septentrionales où il fait bon se balader, bronzer et se baigner lors de la période estivale. Cela a permis à la municipalité de développer depuis longtemps un important tourisme balnéaire qui fait également la renommée de la ville et de ses « Villages », sortes de complexes touristiques privés regroupant hôtels, bungalows, restaurants

gastronomiques, casinos, parcs thématiques, attractions, artisans et saltimbanques.

Rodheva abrite également la principale garnison militaire du deuxième continent (là où Extanandra se contente d'un simple détachement), faisant de cette ville le principal pôle militaire de Lomyre et le deuxième sur Lekka après Makomaï, où se trouve l'état-major de la planète, située dans la région de Senséa. Cette forte présence militaire qui s'ajoute aux autres forces de l'ordre fait de Rodheva l'une des métropoles les plus sûres de la planète, avec un taux de criminalité des plus bas.

Ven'Alda

Cité relativement récente comparée aux autres grandes métropoles de Lekka, Ven'Alda n'a été fondée qu'il y a quelques milliers d'années par un groupement d'associations se revendiquant « symbiotistes » et dont la construction a, à l'époque, été en grande partie subventionnée par le Conseil des Mondes Unis. Le but du projet était ainsi d'ériger une métropole vivant en symbiose avec son environnement immédiat, se fondant avec Lekka, sa terre nourricière.

Revendiquant un statut de métropole « naturelle », Ven'Alda cherche à associer praticité et qualité de vie, modernité et respect de l'environnement, urbanisme et biotopes préservés dans un ensemble original mêlant habitat, bureaux, parcs et jardins au sein d'un tissu ininterrompu de vertes prairies, de champs florissants et de bosquets champêtres.

En son centre géographique, on trouve la Ruche, sorte de gigantesque Arcologie constituée à 95% de matériaux naturels, en grande majorité du bois et diverses essences de végétaux utilisées pour leurs propriétés spécifiques. La Ruche a la particularité d'être à la fois un cadre de travail et un lieu de vie entremêlant bureaux et habitations. Ces dernières se présentent sous la forme d'Hexa, nom donné aux conapts de l'arcologie qui sont agencés en hexagones imbriqués. La Ruche présente une société très organisée au sein de laquelle chaque personne a sa place et où chaque déplacement et chaque tâche doivent être planifiés et scrupuleusement respectés afin de garantir une efficacité maximale à l'ensemble.

Outre la Ruche, Ven'Alda compte un très grand nombre de bâtiments bioclimatiques capables de capter l'énergie solaire et d'exploiter la géothermie de manière optimale afin de subvenir à leurs besoins énergétiques et de fournir de l'électricité à l'industrie locale. Celle-ci est plus particulièrement focalisée sur les biotechnologies (R&D, fabrication, recyclage, services associés) et l'agroalimentaire et se présente sous la forme d'une industrie légère, le plus possible intégrée à son environnement.

Ces bâtiments sont complétés par tout un ensemble de dispositifs favorisant l'agriculture de proximité qui se conjuguent avec de vastes réserves animalières réparties aux quatre coins de l'agglomération. Le tout s'intègre au sein de divers processus assurant et

renforçant les cycles de l'eau et du carbone au sein de la gigantesque cité.

Ven'Alda c'est aussi une certaine vision de l'art et de la culture, une expression qualifiée « d'organique » qui rejette tout effet artificiel et se concentre sur la pureté des choses, leur essence même... Un style authentique qui définit une philosophie de vie qui se veut plus calme et détendue que ce que l'on peut trouver à Extanandra et Senséa ou encore à Rodheva. Une ambiance à même de favoriser le bien-être de ses habitants d'après les dirigeants de la métropole.

Forte de près de 200 millions d'âmes, l'ambition de Ven'Alda est de démontrer que sa démarche est viable pour accueillir un demi milliard d'habitants à terme et ainsi dépasser la population de la cité princière et celle de la métropole portuaire malgré une densité de population relativement faible mais tout de même étonnamment élevée eu égard à la philosophie unique qui a présidé à son développement. Ses détracteurs n'hésitent cependant pas à remettre en cause l'exactitude des chiffres communiqués et affirment que Ven'Alda ne présente pas un aussi bon bilan qu'annoncé et surtout que la qualité de vie est loin d'être au niveau revendiqué.

Laytopi, la Blanche

Petite planète tellurique au climat rude (7200 km de diamètre), Laytopi est située à bonne distance de Ryuji. Bien qu'étant pleinement habitable (atmosphère respirable, gravité dans la moyenne bien qu'un peu élevée), ses températures moyennes extrêmement basses (environ 0°C à l'équateur et -110°C aux pôles) en font une planète peu accueillante abritant à peine plus de 2 milliards d'habitants. De tous temps, ceux-ci se sont organisés pour ne pas trop ressentir la morsure du froid glacial en construisant sous la surface, en sous-sol, et sont allés chercher la chaleur en profondeur, parfois jusqu'à près de 200 mètres de la surface. Dans le même ordre d'idée, la géothermie profonde a été très tôt développée afin d'apporter l'énergie nécessaire au chauffage et à l'éclairage des cités et installations situées sous la surface.

Toute une vie souterraine s'est ainsi développée avec ses réseaux de galeries sur des dizaines de kilomètres. Au point qu'un certain nombre de Laytopiens ont la réputation de n'avoir jamais vu la lumière du jour. Il existe cependant un certain nombre de constructions en surface, notamment dans la région de l'équateur et des tropiques où les températures bien que fraîches sont encore acceptables surtout en été où le thermomètre peut parfois dépasser les 10°C.

La ville principale de la planète, **Andaska**, est d'ailleurs située non loin de l'équateur et présente, à la manière d'un iceberg, une répartition à 10% en surface et à 90% sous terre. Elle compte près de 12 millions d'habitants dont une bonne partie est employée par les nombreuses administrations de cette capitale locale. Considérée comme la vitrine de la planète, Andaska bénéficie des derniers raffinements tant d'un point de

vue architectural que technologique. Elle a ainsi pour rôle d'attirer de nouveaux habitants en présentant un visage plus avenant que l'image habituellement véhiculée par l'austère Laytopi.

Sur le reste de la planète, on trouve principalement des bases militaires, Laytopi ayant servi historiquement de poste avancé pour la défense du système, des bases scientifiques et diverses industries de tous types, généralement trop polluantes pour être acceptées sur Lekka mais dont la production est nécessaire à l'industrie du système et de la Coalition.

Par ailleurs, la majorité de la flotte spécifiquement assignée au système de Ryulekka (*Arkanthémus*) est basée en orbite autour de Laytopi ou dans la région spatiale environnant la deuxième planète du système. Il s'agit encore une fois d'une pratique historique correspondant à son statut « d'avant-poste », rôle qui fut assigné à Laytopi pendant longtemps. Ce qui n'empêche pas la flotte d'être facilement et très rapidement mobilisable dans la Zone Spatiale Territoriale de Senséa en cas de besoin.

Retrouvez le système Ryulekka, Lekka, Senséa, Laytopi et bien d'autres systèmes planétaires dans la campagne le Pacte de Cendres.

Sortesken

Le Système Sortesken

Le système Sortesken, qui comporte 7 planètes principales (Syera, Solz, Siunne, Seirens, Saldib, Skel et Stella) gravitant autour d'une étoile jaune de type G nommée Sesken, fait partie d'une coalition de systèmes indépendants regroupant une petite dizaine de systèmes périphériques de Koméa situés dans un rayon de 10 années-lumière. Dénommée STV, en référence aux trois principaux systèmes la constituant (Sortesken, Terkium et Val Dermat), cette coalition est épaulée par un consortium de MégaCorporations désireuses de conserver un bastion indépendant dans cette zone particulièrement active de Koméa, où elles peuvent s'installer tranquillement sans être sous la coupe d'un Clan.

Seirens

Il s'agit de la planète principale du système Sortesken, la quatrième planète de ce système. Elle dispose de deux satellites naturels Ichiop et Latis et de huit stations orbitales appelées Orens 1 à 8, dont le rôle est de faire l'intermédiaire entre la planète et l'espace intersidéral tant d'un point de vue flux de marchandises que d'un point de vue flux migratoire. Seirens est une planète de type tellurique d'un diamètre de 10 500 km dont la pesanteur est d'environ 1,1g à la surface et dont la pression atmosphérique moyenne à la surface est de 980 hPa. Le climat relativement tempéré qui règne sur une bonne partie de la planète a depuis longtemps permis son développement, ce qui permet à Seirens et à

l'ensemble du système Sortesken d'être un pôle économique majeur et ce depuis des dizaines de milliers d'années. Seirens possède ainsi une population d'environ 25 milliards d'habitants répartis sur trois principaux continents : le continent Nord, le plus important avec plus de 12 milliards d'habitants, qui se trouve principalement dans l'hémisphère nord de la planète dont la capitale est Sidiumir qui est également la capitale de Seirens ; le continent Sud, le deuxième par son importance avec une population de près de 10 milliards d'habitants, dont la capitale est Kaldenar ; et enfin le petit continent qui s'étend tout en longueur du nord au sud à l'opposé des deux principaux continents et dont la capitale se nomme Hakilia, il ne compte qu'environ 3 milliards d'habitants. Les continents sont séparés par un ensemble d'océans et de mers recouvrant près de 60% de la surface de Seirens. La rotation de Seirens autour de l'axe reliant ses deux pôles étant relativement rapide, la journée planétaire dure environ 12 heures standard, il faut donc environ 2 journées planétaires pour faire une Journée Standard (JS). Lors de la période d'équinoxe, une Journée Standard sur Seirens est ainsi constituée de quatre périodes alternant jour et nuit d'une durée de 6 heures chacune. La population de Seirens est ainsi partagée en deux, la partie de la population qui dort la « première nuit » et celle qui dort lors de la " deuxième nuit ". Ce phénomène a pour conséquence de donner l'impression que l'activité ne s'arrête jamais sur cette planète ce qui constitue également un autre élément explicatif du développement économique très important de cette planète et par voie de fait du système Sortesken.

Ichiop & Latis

Il s'agit des deux satellites naturels de Seirens : Ichiop est le plus important des deux, il possède un diamètre de 3500 km environ (gravité de 0,2g) alors que Latis a un diamètre de 2500 km (gravité de 0,1g). Abritant une population réduite, ils sont principalement utilisés pour l'extraction minière, Ichiop étant notamment très riche en métaux. Ces deux satellites abritent également quelques usines automatisées très polluantes ou présentant un danger pour d'éventuelles populations. Ainsi isolés, elles ne sont plus une menace et ne constituent plus, non plus, une cible stratégique de choix en cas de conflit. Par la même occasion, Ichiop et Latis servent également de lieu de stockage pour les produits et substances nocives. Enfin, quelques groupes de scientifiques y mènent des expérimentations spécifiques parfois susceptibles de présenter un danger. Les deux satellites naturels de Seirens ne sont donc pas particulièrement accueillants et sont même soupçonnés d'abriter une prison spéciale destinée aux détenus particulièrement dangereux même si cette rumeur a toujours été démentie par le gouvernement de Seirens.

Les Stations Orens

Au nombre de huit, les stations Orens sont toutes de type géostationnaire. Elles sont réparties tout autour de Seirens et ont pour principal rôle de servir d'intermédiaire entre Seirens et l'espace. Elles forment un passage obligé pour tous ceux qui désirent se rendre sur Seirens. Un premier filtrage douanier est ainsi effectué, la légalité globale de Seirens étant de 2. Elles ont également pour rôle de faire transiter les marchandises vers la surface de la planète : les gigantesques cargos intersidéraux déchargeant leurs marchandises dans les hangars de chacune de ces stations avant qu'elles ne soient de nouveau chargées dans des cargos ou des transporteurs orbitaux de taille plus modeste. Les stations Orens ont en moyenne une population d'une dizaine de millions d'habitants. Des générateurs de gravité permettent d'obtenir une gravité d'environ 1g et des générateurs d'air permettent de recréer une atmosphère respirable.

Elles disposent de plusieurs escadrons de chasseurs et bien souvent d'un avisos pour assurer leur propre défense notamment face aux nombreuses attaques pirates. En outre, elles disposent de plusieurs batteries de turbo-lasers sur tourelles, dans le but de dissuader quiconque animé de mauvaises intentions de s'approcher de trop près de la station.

Les stations Orens, comme la plupart des stations orbitales, sont divisées en plusieurs zones : une zone « espace » de légalité 4, destinée à accueillir les vaisseaux en provenance des autres planètes du système et des autres systèmes ou en partance vers ces planètes ou systèmes et une zone « planète » de légalité 2 (la légalité globale de Seirens) destinée à accueillir les vaisseaux en partance (via des vaisseaux boucliers) vers Seirens et les navettes en provenance de la planète. Ces deux zones sont séparées par une douane à sens unique (zone « espace » vers zone « planète ») par laquelle il est impératif de passer. Des consignes et des parcs fermés (payants) sont prévus dans la zone espace afin d'accueillir les objets et les véhicules qui ne peuvent passer la douane ou que leurs propriétaires ne désirent pas emmener avec eux sur Seirens. La zone planète, qui est de loin la plus développée, dispose de plusieurs centres commerciaux, certains se trouvent dans la zone de transit et proposent des prix hors taxe, les autres servent pour les résidents qui sont principalement employés pour s'occuper du bon fonctionnement de la station, du transit des marchandises et des passagers, et de l'aspect administratif (douanes, autorisations...). D'une manière générale, une grande partie de la population est en transit (voyageurs, pilotes de vaisseaux de transport ou de cargos) et ne reste que quelques jours dans un des nombreux hôtels de la station.

Sidiumir

Cette gigantesque métropole du continent nord est la capitale de Seirens et héberge à ce titre le

gouvernement de la planète et se trouve également être le lieu où 80% des décisions concernant le système Sortesken sont prises et une bonne partie de celles concernant la coalition STV également. Il s'agit d'une agglomération regroupant environ 120 millions d'habitants. A cause de la recrudescence d'attaques pirates, Sidiumir est particulièrement touchée par des problèmes d'approvisionnement de toutes sortes. Le continent nord est globalement affecté par ce problème dont la plupart des médias planétaires se font régulièrement l'écho.

Kaldenar

Kaldenar est la capitale du continent sud de Seirens. Sa population est estimée à plus de 100 millions d'habitants, l'agglomération de Kaldenar s'étendant sur plus de 30 000 km². Cette gigantesque métropole est constituée de différents quartiers : le quartier des affaires à l'architecture aérienne, dominé par de gigantesques tours dont les plus hautes dépassent les 1000 mètres de hauteur. Situé au cœur de la ville, il regroupe la plupart des activités tertiaires ainsi que les différents bâtiments administratifs, notamment ceux du gouvernement autonome du continent Sud ; le quartier du commerce et des guildes qui regroupe de nombreux centres commerciaux spécialisés, tout un ensemble de petits commerces et d'artisans très spécialisés et de nombreux comptoirs de guildes ; différents quartiers résidentiels plus ou moins huppés ; un quartier exclusivement dédiés aux loisirs ; différents pôles industriels. Kaldenar a depuis toujours souffert de son statut de seconde métropole de Seirens derrière Sidiumir et c'est une véritable compétition qui s'est instaurée entre les deux villes depuis de nombreuses années déjà.

Retrouvez le système Sortesken ainsi que Seirens, Sidiumir et Kaldenar dans le scénario Opération Seirens.

Star Dust

Le Système Star Dust

Star Dust est un système de moyenne importance situé dans Koméa. Constitué de huit planètes principales, quatre telluriques et quatre joviennes, nommées Star Dust I à VIII, ce système ne compte que deux planètes habitées : Star Dust II et Star Dust III. Les huit planètes gravitent autour de deux étoiles jumelles bleues Deltar et Zerak de catégorie B4. Un certain nombre de stations orbitales habitées et automatiques gravitent autour des planètes joviennes et de certains de leurs satellites telluriques, principalement dans le cadre d'activités d'extractions minières et d'extraction gaz. Mais la principale activité du système c'est le jeu, sous toutes ses formes et ce depuis des temps immémoriaux. Même du temps des Anciens lorsque les jeux étaient strictement réglementés et pour la plupart interdits, notamment les

jeux d'argent, les deux planètes majeures du système, par le biais de dérogations successives, ont toujours réussi à conserver leur activité principale.

Bien qu'étant de moyenne importance, Star Dust n'en est pas moins un des systèmes les plus connus des galaxies jumelles. Et peu sont ceux qui ont réussi à résister à la tentation d'y faire un tour ne serait-ce que pour voir. Le tourisme est ainsi la deuxième ressource du système et est même en passe de devenir la première.

Star Dust II

Il s'agit d'une planète tellurique assez proche de Deltar et Zerak, les étoiles jumelles bleues du système. De grand diamètre (plus de 18 000 km), cette planète dont l'axe de rotation est quasiment inclus dans le plan de l'écliptique est en quelque sorte coupée en deux. Une moitié de la planète est en permanence éclairée par les deux soleils du système alors que l'autre moitié est plongée dans une nuit perpétuelle.

C'est dans cette autre moitié de la planète dont le climat est tempéré et très constant (entre 15 et 25°C toute l'année) que de tous temps ses habitants se sont installés fuyant la fournaise (près de 250°C en permanence) que constitue la moitié éclairée de la planète.

Par ailleurs, Star Dust II, dont la population est estimée à 55 milliards d'habitants, dispose de conditions très favorables : une gravité de 1,05g, une pression atmosphérique (très constante) d'environ 1050 HPa et une composition atmosphérique à 75% d'azote et près de 25% d'oxygène. La partie nocturne est, quant à elle, pourvue de plusieurs océans recouvrant environ 50% de sa surface.

De tous temps, la principale planète de ce système a été consacrée aux jeux et plus particulièrement aux jeux d'argents. La principale raison invoquée tient au fait que la moitié vivable de la planète étant perpétuellement plongée dans la nuit, le seul moyen pour ses habitants de supporter l'obscurité continue a été d'instaurer une ambiance festive. De fil en aiguille, cela aurait conduit la planète à promouvoir les jeux de toutes sortes, devenant au passage une attraction pour les voyageurs de passage. Sa réputation grandissante et son développement économique accéléré ont fait le reste.

Divisée en douze Secteurs disposant d'une certaine autonomie, Star Dust II possède un fonctionnement administratif assez complexe, l'ensemble tenant à la fois de la démocratie participative et de la gestion d'entreprise. Les principaux dirigeants sont généralement élus ou réélus au regard de leurs bilans financiers plus qu'en fonction de leur éventuel programme socio-économique.

La planète, qui consomme beaucoup d'énergie pour ses nombreuses illuminations notamment, possède un ensemble original afin de subvenir à ses énormes besoins énergétiques sans avoir à être trop dépendantes des générateurs à fusion relativement

gourmands en lithium, qu'elle ne produit pas. Star Dust est ainsi munie d'une incroyable ceinture constituée de gigantesques turbines de 30 mètres de diamètre au niveau de l'équateur, exploitant ainsi les vents pouvant souffler à plus de 300 km/h dans cette zone de la planète.

Atlantis 4, la Frénésie du Jeu

Capitale du Secteur 4, elle est également la capitale économique de la planète. C'est en effet la plus importante métropole de la planète avec près de 4 milliards d'habitants, le Secteur 4 étant également le plus peuplé des douze secteurs avec une population estimée à 12 milliards d'habitants.

Elle n'est cependant pas considérée comme la capitale administrative de la planète, le pouvoir étant partagé par les dirigeants de chacun des douze secteurs.

Atlantis 4 est bien souvent décrite comme étant la perle de Star Dust. Dans cette ville intégralement dédiée au jeu, tout n'est qu'illuminations omniprésentes au point qu'il est parfois difficile de croire qu'elle est plongée dans une nuit perpétuelle. La dernière mode consiste même à littéralement éblouir les gens par le biais de spots ultra puissants reproduisant la double lumière bleutée de Deltar et Zerak.

Bien évidemment dans une telle mégalopole où les constructions les plus originales côtoient les gratte-ciels les plus impressionnants, l'activité ne s'arrête jamais, les gens semblant continuellement baigner dans une atmosphère surréaliste d'euphorie permanente les poussant à jouer, jouer et encore jouer, jusqu'à ce qu'ils aient dépensé tout leur pécule.

La Pyramide de Cristal

Cela fait un peu plus de dix ans que les fameuses épreuves de la Pyramide de Cristal (située au cœur d'Atlantis 4) sont retransmises dans le système Star Dust. La réputation de ce jeu d'argent mêlant épreuves physiques, énigmes complexes et affrontements entre équipes rivales a depuis lors largement dépassé les limites de son système d'origine pour s'exporter un peu partout à travers les galaxies jumelles, en faisant un des spectacles les plus suivis à l'échelle de Miwéa et Koméa.

Le direct regroupe usuellement plusieurs milliards de téléspectateurs principalement sur Star Dust II et III. Les différés immédiats sont, quant à eux, suivis par plusieurs dizaines de billions de téléspectateurs.

Le principe de ce jeu est assez simple : sept équipes pénètrent à l'intérieur de la Pyramide et doivent parcourir les différentes salles qui s'y trouvent, déjouer les pièges, résoudre les énigmes ou surmonter les épreuves proposées afin d'accéder au niveau supérieur et continuer leur parcours jusqu'au sommet de la Pyramide afin d'atteindre l'Ultime Épreuve et enfin remporter le Pyramidion synonyme de victoire. Celle-ci permet à l'équipe lauréate de remporter la somme faramineuse de 10 millions de crédits.

Des centaines de caméras implantés dans le gigantesque bâtiment et placées sur des GéoDrones suivant les candidats filment l'événement en permanence. À cela s'ajoutent les caméras subjectives des participants afin de ne pas perdre une miette de ce palpitant défi.

Le clou du spectacle est généralement constitué par les affrontements inter-équipes qui ne manquent pas de dégénérer la plupart du temps, les participants ayant tous une farouche volonté de vaincre. Cependant, peu sont ceux qui ont réussi à surmonter toutes les épreuves et à empocher le fabuleux pactole.

Star Dust III

La troisième planète du système est très différente de Star Dust II. La pression atmosphérique et la gravité étant très faibles, elle est principalement occupée par des cités-bulles pressurisées, dotées de générateurs de gravité artificielle.

Son développement est nettement plus récent que celui de son imposante voisine. Elle n'accueille d'ailleurs qu'environ 3 milliards d'habitants ce qui est cependant tout à fait respectable pour une « planète bulle », qui ne possède pas d'atmosphère respirable.

Afin de se démarquer de la principale planète du système, Star Dust III joue la carte du luxe et fait tout pour attirer les nantis des galaxies jumelles, leur assurant des prestations de tout premier ordre. L'ambition de la petite planète est ainsi de proposer une destination prestigieuse allée à un savoir faire indéniable dans le domaine du jeu tout en offrant la garantie à ses clients qu'il ne côtoieront pas le quidam lambda comme cela pourrait être le cas sur Star Dust II.

Cette politique d'élitisme commence à porter ses fruits et la meilleure preuve en est qu'elle commence à intéresser les dirigeants les plus influents des principaux Secteurs de Star Dust II qui jusqu'à présent daignaient à peine admettre son existence.

Star Dust III dispose de son propre gouvernement / conseil d'administration autonome qui cherche bien sûr à le rester le plus longtemps possible.

Retrouvez le système Star Dust ainsi que Star Dust II et Atlantis 4 dans le scénario La Pyramide de Cristal.

WuukaTetra

Le Système WuukaTetra

WuukaTetra (abrégé en WT ou W4) est un des principaux systèmes-carrefours de Koméa. Il s'agit assurément de l'un des systèmes ayant noué le plus de relations commerciales parmi tous ceux des galaxies jumelles. Ce système possède en effet une longue tradition d'exportations de matières premières minières. Des minerais de tous types sont exploités et commercialisés, des plus courants aux plus rares. L'industrie n'est pas en reste et est, tout du moins en

ce qui concerne l'industrie lourde, l'une des plus développées de Koméa.

WT comporte quatre planètes en orbite autour de quatre étoiles de tailles et de types différents. Wuuka Alpha, la plus grosse, est une étoile bleue de type spectral B1, Wuuka Bêta est une étoile verte de type F3, Wuuka Gamma est une étoile rouge de type M5 et enfin Wuuka Delta qui est une naine blanche. Ce système stellaire quaternaire s'organise de façon assez curieuse puisque les deux étoiles principales orbitent l'une autour de l'autre alors que les deux autres gravitent autour de ce système double ce qui donne souvent l'impression d'assister à un étrange ballet cosmique.

Les quatre planètes du système sont Surasha, une petite planète rocheuse très proche des quatre étoiles, Deimos, la planète principale du système, Gargante, l'immense jovienne de 235 000 km de diamètre et enfin Cryo, une petite planète de glace située à plus de 10 milliards de km du quatuor Wuuka.

Deimos

Deimos est une planète tellurique particulièrement inhospitalière mais recelant des richesses minières tout bonnement phénoménales. D'un diamètre d'environ 17 000 km, cette planète dotée d'une très forte densité possède une gravité s'approchant des 2,5g. Ce chiffre élevé explique en grande partie pourquoi la population régulière, estimée à quelques millions d'habitants est si faible. Qui plus est, Deimos, dont l'atmosphère est excessivement chargée en soufre, est définitivement rendue invivable du fait d'une activité volcanique sporadique mais intense et changeante et également par la présence de nombreux orages magnétiques. Tout cela implique une géodésie particulièrement instable et d'incessants changements de géomagnétisme.

Malgré cela, les richesses qu'elle possède sont telles que les innombrables usines d'extraction minière qui s'y trouvent, tournent à plein rendement. Ces usines se présentent sous la forme de cités-bulles principalement provisoires ou plus souvent sous la forme de gigantesques plate-formes antigrav, les fameuses usines itinérantes.

Deimos est également entourée d'un nombre phénoménale de stations orbitales principalement destinées au post-traitement, à la mise en forme et au conditionnement des matériaux extraits. Certaines comportent même des usines spécialisées dans la fabrication de produits finis. Bon nombre d'entre elles sont également dédiées à l'exportation et jouent ainsi le rôle de plate-formes de fret.

NeoSupplex

La plus importante d'entre elles, et de très loin, est sans conteste NeoSupplex, une station spatiale géante (une des plus grandes des deux galaxies) capable d'accueillir plus de trois milliards de personnes. Cette station remplace Supplex et a été

conçue sous la forme d'un ensemble modulaire afin de pouvoir s'agrandir (ou éventuellement diminuer en taille) au gré des flux migratoires. Elle est subdivisée en plusieurs zones (appelées par exemple Supplex-Alpha1 ou plus simplement Alpha1) bien souvent non communicantes et de légalités différentes : les légalités allant de 1 (voire 0) à 4.

Deux nouveaux modules d'extensions intégrant plusieurs zones devraient bientôt être ajoutées afin de porter la capacité d'accueil à près de quatre milliards de personnes et plusieurs autres sont en projet.

Il s'agit d'un des endroits les mieux fournis en matériels en tous genres des deux galaxies, toutes les corporations les plus connues disposent de comptoirs sur NeoSupplex bien souvent dans des zones différentes afin d'éviter tout problème.

NeoSupplex est dirigée par un gouvernement indépendant, gouvernement qui se trouve être à la tête de l'ensemble du système planétaire. Il s'agit d'un ensemble organisé à la manière d'une Corporation mineure, plus à même de traiter avec les MégaCorp. Il n'y a donc pas réellement d'élections classiques mais le conseil d'administration peut être partiellement ou intégralement renouvelé si les objectifs régulièrement recadrés ne sont systématiquement pas tenus. Les remplaçants sont choisis par un collège de conseillers et d'observateurs qui, de par leur rôle, ne peuvent briguer de tels postes.

Supplex

Il s'agit de l'ancienne station principale en orbite autour de Deimos. D'une capacité d'accueil correspondant à une population de 100 millions de personnes à l'origine et malgré l'ajout de nombreuses extensions, elle a été démantelée pour cause de surpopulation.

À l'époque de l'âge d'or de Supplex, il n'était pas rare qu'elle compte près d'un milliard de résidents permanents auxquels s'ajoutaient les voyageurs de passage. Devenue peu à peu un gigantesque magasin où il était possible de se procurer la plupart des pièces de rechange pour la quasi totalité des appareils et des véhicules des galaxies jumelles, Supplex s'est progressivement spécialisée dans les réparations de tous types. De nombreux ateliers s'installèrent et commencèrent à proposer de nouveaux services afin de se démarquer par rapport à leurs concurrents. C'est ainsi que toute une industrie dédiée à la remise en état puis à la modification et à la customisation de véhicules et de pièces d'équipements s'est peu à peu mise en place sur la gigantesque station lui valant le surnom de Capitale Intergalactique de la Mécanique. L'ensemble de ces activités ont été progressivement transférées sur NeoSupplex depuis le démantèlement de Supplex.

Le Bazar Central

Il s'agit d'un des plus importants comptoirs d'échange des deux galaxies. Le Bazar Central

possède la réputation d'être une espèce de labyrinthe inextricable mais où il est possible, pour peu que l'on sache où chercher, de trouver à peu près tout ce que l'on peut imaginer qui se fabrique, se modifie ou se bricole dans Miwéa et Koméa.

Situé dans une zone neutre, indépendante des zones classiques, dans la partie centrale de la station, le Bazar est un de ses centres névralgiques les plus cruciaux. Il est possible d'y effectuer toutes sortes de commerce soit pour acquérir du matériel neuf ou d'occasion ou encore pour réaliser des échanges standards ou carrément y faire du troc. Par tradition, les taxes sont quasiment inexistantes dans le Bazar, le gouvernement n'exigeant qu'un montant négligeable pour conserver une trace des transactions et limiter la prolifération de trafics en tout genre.

La Ligue ViaTech

Ce championnat constitue l'une des plus illustres ligues de courses de boosters des deux galaxies. Il est d'ailleurs affilié à la prestigieuse InterLigue. La plupart des courses (une cinquantaine par saison) ont lieu sur NeoSupplex, certaines se déroulent sur Deimos dans des cités bulles ou au sein de vieilles usines désaffectées et enfin quelques rares courses prennent place dans d'autres stations orbitales de Deimos ou dans celles de Gargante. Les prix accordés aux vainqueurs de manche ou de championnat font partie des plus généreuses et sont tout bonnement astronomiques, ce qui a pour effet d'attirer bon nombre de pilotes renommés.

Il existe également une ligue dissidente, la ligue MeltaFusion, non reconnue par la fédération de l'InterLigue, dont les règlements diffèrent avec cependant certains circuits en commun avec la ligue ViaTech. Si une certaine rivalité existe entre les deux ligues, il est à noter cependant qu'elle est principalement sportive puisqu'une course commune, dotée d'un règlement spécifique, est organisée en fin de saison : la Coupe IntraSupplex.

Les nombreuses ligues officielles n'empêchent cependant pas l'existence de multiples courses de booster clandestines. Gérées par tout un ensemble de gangs semblant parfois disposer d'une certaine immunité, elles se tiennent dans la plupart des modules de NeoSupplex.

Retrouvez le système WuukaTetra ainsi que Deimos dans le synopsis La Découverte.

Chapitre 4 – Systèmes de Miwéa

Alpha

Le Système Alpha

Il s'agit d'un système situé dans la partie centrale de Miwéa. Il est entièrement sous le contrôle de la MégaCorp AuraCorp, l'une des plus puissantes existantes. Le système est d'ailleurs réputé pour être protégé par plusieurs flottes de première catégorie disposant des derniers raffinements technologiques mis au point par les différentes filiales du gigantesque consortium auquel aucun domaine d'activité ou presque n'échappe. En effet, AuraCorp. conçoit et fabrique pratiquement tout ce qui peut se vendre dans des domaines aussi variés que les transports, l'énergie, l'agroalimentaire, la chimie, l'informatique, etc. et est également très présent dans le domaine des services avec les services bancaires, les assurances... Le siège d'AuraCorp se trouve sur Aura, la quatrième planète du système Alpha, la plus importante par sa population.

Aura

Il s'agit d'une des plus importantes planètes des galaxies jumelles. Son gouvernement (ainsi que le gouvernement du système) est entièrement sous le contrôle du conseil d'administration d'AuraCorp. Sa population est estimée à plus de 350 milliards d'habitants, ce qui correspond à une très forte densité de population même pour une planète dont le diamètre avoisine les 20 000 km et dont la surface est recouverte à 65% par les terres émergées. Aura est par conséquent très dépendante d'un point de vue alimentaire car elle ne peut absolument pas se suffire à elle-même. La majorité de la nourriture provient de la planète agricole du système, Arda, la troisième planète du système. Aura possède quatre principaux continents dont le principal est Argis, sur lequel on trouve Altéa la capitale du système.

Aura possède une gravité d'environ 1,1g ainsi qu'une atmosphère respirable composée principalement d'azote et d'oxygène, la pression atmosphérique au niveau du sol est d'environ 1000 HPa.

Altéa

Capitale d'Aura et du système Alpha, il s'agit d'une gigantesque mégalopole comprenant plus de 20 milliards d'habitants et s'étendant sur plusieurs millions de km². Elle est divisée en plusieurs quartiers dont les principaux sont le quartier administratif central, le quartier des affaires et différents quartiers résidentiels. On y trouve bien entendu les bâtiments du siège d'AuraCorp qui forment une cité au cœur de la ville où travaillent pas moins de 15 millions de personnes. Ces bâtiments sont disposés de façon concentrique : on distingue ainsi la Ceinture qui est constituée par un

ensemble de grattes-ciel disposés de façon circulaire et qui marque l'entrée dans les bâtiments du siège qui font également office de bâtiments gouvernementaux pour la ville, la planète et le système. Au delà de la Ceinture et ses tours qui peuvent atteindre pour certaines plusieurs kilomètres de hauteur, se trouve une zone intermédiaire, l'Anneau, qui occupe une surface importante et qui est principalement constituée d'espaces verts et de jardins. Au centre, on trouve le Dôme, un gigantesque bâtiment dont la base a un diamètre de plus de 2 km et qui bien qu'il culmine à près d'un kilomètre d'altitude est plus étendu encore en profondeur, la demi-sphère visible n'étant que « la partie émergée de l'iceberg ».

Altéa comporte un grand nombre de quartiers, qu'ils s'agissent de quartiers d'affaires, de quartiers résidentiels ou de quartiers dédiés au commerce et aux guildes. Certains d'entre eux possèdent une atmosphère particulière comme c'est le cas de Shelten Kork.

Shelten Kork

Il s'agit d'un quartier se situant dans la partie sud d'Altéa. S'étendant sur plusieurs milliers de km², ce quartier regroupe au bas mot 30 millions d'habitants. Il s'agit principalement d'un quartier résidentiel mais assez typique comportant de nombreux commerces exotiques. On trouve de tout à Shelten Kork, même si la police d'Altéa essaye de surveiller et de réguler au maximum les échanges dans ce quartier haut en couleur, il n'est pas rare de pouvoir mettre la main sur de nombreux articles pas toujours très légaux. Tout ceci explique pourquoi on y trouve une foule bigarrée assez dense, ce qui s'explique également par la possibilité de trouver de nombreux articles classiques à bon prix même s'il ne sont pas toujours en parfait état. Les quartiers se situant autour des zones de convergence sont très animés et remplis en permanence d'une foule de gens provenant d'horizons très divers. Cependant dès que l'on s'éloigne des zones de convergence, on s'enfonce assez vite dans des quartiers assez malfamés, où la violence est monnaie courante malgré les efforts de la police et de la municipalité d'Altéa. Il est certain que la structure labyrinthique de ces quartiers ne favorise pas la tâche des forces de l'ordre qui doivent régulièrement laisser filer leurs proies qui ont en général une bien meilleure connaissance du terrain.

Retrouvez le système Alpha ainsi qu'Aura et Altéa dans le scénario Imbroglia sur Nemidia.

Centris

Le Système Centris

C'est dans le système Centris que les Anciens choisirent d'implanter le Conseil de la Paix. À la suite

de la Guerre des Anciens Mondes, l'ensemble des peuples signa la Grande Trêve, prélude indispensable aux accords qui allaient mettre en place le Conseil de la Paix. Les principaux représentants se retrouvèrent sur VegaCentris, 3^{ème} planète du système Centris, un système situé dans la région centrale de Miwéa, pour signer le document qui mettait fin à des centaines d'années de guerre et qui prévoyait déjà l'établissement d'une assemblée représentant l'ensemble des individus de Miwéa et de Koméa.

Ce fut alors l'Ere de la Reconstruction qui dura environ un cycle (durée impossible à convertir) du Calendrier du Conseil. Elle vit l'ensemble des peuples reconstruire main dans la main un monde nouveau entièrement voué au maintien de la paix et au bonheur durable des peuples. C'est au cours de ce cycle que fut mis en place le Conseil de la Paix d'un commun accord entre tous les peuples. De nombreux historiens n'hésitent pas à remettre en cause cette version édulcorée des faits tout droit issue de l'enseignement officiel en vigueur du temps des Anciens. Certains prétendent même que cette trêve a été obtenue par la force et que les peuples, soumis, n'eurent d'autres choix que d'accepter les conditions de ceux qui allaient devenir les Anciens.

Le Conseil de la Paix

Dès que les premiers accords furent signés, des études furent menées afin de mettre en place une assemblée capable de représenter l'ensemble des individus vivant dans les deux galaxies. Un demi-cycle plus tard, le Conseil se mit en place sur VegaCentris, dans un gigantesque bâtiment qui lui était entièrement dédié : la Forteresse de la Paix, également appelée Forteresse du Conseil puis Forteresse des Anciens. La première séance du Conseil marqua le début du Calendrier du Conseil, un calendrier particulier puisque comptabilisant le temps sous forme de cycles.

Une puissante armée fut mise sur pied afin de défendre la forteresse et par la même occasion VegaCentris et l'ensemble du système Centris. Elle fut baptisée Armée du Conseil et ne se contenta très rapidement plus de son rôle d'origine pour devenir une puissante force d'intervention destinée à faire respecter les décisions du Conseil à travers les galaxies jumelles. Disposant de 70 000 sièges, le Conseil regroupait autant de Représentants de Régions. Les Régions étaient généralement constituées de plusieurs systèmes, parfois plusieurs dizaines de systèmes. Elles étaient constituées de manière à avoir un poids démographique similaire et de façon à ne créer aucune discrimination entre les espèces. Ainsi chaque espèce possédait autant de poids au sein du Conseil puisque chacune d'entre elles disposait de 10 000 Représentants. Chaque Région disposait de son propre gouvernement bénéficiant d'une certaine marge de manœuvre mais placé sous la tutelle du Conseil qui se réservait le droit d'intervenir à tout moment voire de prendre possession de la région,

par la force si nécessaire, en cas de révoltes ou de mauvaise gestion économique...

Le fonctionnement du Conseil était assez complexe, alternant séance restreinte (avec un nombre restreint de représentants) et séance plénière (avec au minimum 80% des représentants). Assez rapidement le Conseil mit en place une politique d'obscurantisme ciblé. La première étape de cette politique fut la construction sur NollaCentris (4^{ème} planète du système Centris, dédiée aux arts et à la culture) de la Médiathèque Universelle. Le rôle de cette médiathèque était au départ de réunir l'ensemble des médias de tous types de chacune des espèces intelligentes et provenant de tous les systèmes. En réalité le but était de mettre la main sur toutes les informations en rapport avec des technologies considérées comme dangereuses par le Conseil (armement, génétique, chirurgie cybernétique...).

La Mainmise des Anciens

Tous les médias non duplicatifs en rapport avec ces domaines étaient purement et simplement retirés de la circulation et les médiathéquaires (appuyés dans leur tâche par des régiments spécialisés de l'Armée du Conseil) assuraient qu'ils seraient consultables à la Médiathèque physiquement ou par le biais du Réseau Universel qui avait été mis en place dès le début de l'Ere de la Reconstruction et qui assurait au Conseil un contrôle à distance de chacune des Régions des galaxies jumelles. Les médias duplicatifs étaient également retirés de la circulation et définitivement effacés de leurs zones de stockage ou de leurs bases de données d'origine. En peu de temps, la Médiathèque parvint à recenser une quantité impressionnante d'informations et de données qui cependant ne concernaient jamais les domaines prohibés. Toutes les informations les concernant avaient en réalité été transférées dans les Archives Secrètes de la Forteresse du Conseil sur VegaCentris. La deuxième étape se fit au niveau des programmes d'enseignement totalement contrôlés par le Conseil. Totalement remaniés, ils évitaient de mentionner les guerres ou en donnaient des versions lacunaires (surtout concernant la Guerre des Anciens Mondes) ainsi que les techniques pernicieuses. Il y eut certainement des opposants à cette confiscation par le Conseil de pans entiers du savoir universel mais il est impossible de l'affirmer avec certitude. Il est fort probable qu'ils aient été éradiqués par la puissante Armée du Conseil dont la constitution daterait de bien avant la constitution du Conseil...

La Triade du Conseil

ZoltaCentris, 5^{ème} planète du système Centris, formait avec VegaCentris et NollaCentris la Triade du Conseil : elle était plus particulièrement dédiée aux domaines économiques et aux échanges commerciaux. Elle disposait ainsi des organismes dédiés aux réglementations du commerce et de la

concurrence, aux impôts et au budget, aux taxes et aux finances... C'est sur ZoltaCentris que se trouvaient les sièges sociaux de l'ensemble des Corporations, toutes sous le contrôle des Anciens. Toutes les entreprises se devaient d'être inscrites sur les registres de l'Organisme du commerce et des services et celles dépassant une certaine taille ou un certain chiffre d'affaire se devaient de posséder une représentation physique sur ZoltaCentris.

Les trois principales planètes du système Centris formaient ainsi la Triade du Conseil, les trois piliers du pouvoir des Anciens, chacune intégralement dédiée à ses domaines propres : pouvoirs politique, judiciaire, administratif et militaire pour VegaCentris, domaines culturels et artistiques pour NollaCentris et domaines économiques, commerciaux et fiscaux pour ZoltaCentris. En tant que pôle culturel, NollaCentris eu aussi la charge de mettre en place un langage universel, a priori basé sur les langages des différentes espèces, permettant les échanges et aplanissant les différences culturelles. Là encore, peu de choses sont connues au sujet de l'établissement de ce langage commun dont on peut supposer que l'adoption par les différents peuples fut longue et difficile. Il semblerait que de strictes réglementations aient contraints les différents peuples à l'adopter au plus vite sous peine de représailles de la part de l'Armée du Conseil.

La Chute du Conseil

Au cours de leur long règne, les Anciens avaient envisagé leur propre chute, en effet le caractère cyclique de tout régime lui confère un début, un apogée et une fin. C'est pourquoi ils avaient prévu de se détruire ainsi que tous les secrets qu'ils possédaient afin qu'ils ne tombent pas entre les mains de personnes peu scrupuleuses. Cette éventualité prévue de longue date, les avait conduit à se doter d'un système d'autodestruction particulièrement perfectionné.

C'est ainsi qu'ils déclenchèrent la plus puissante explosion thermonucléaire connue à ce jour qui mis fin à toute forme de vie à la surface de VegaCentris et des autres planètes du système Centris et provoqua l'apparition d'une radioactivité de type D, la plus terrible, que personne ne peut affronter sans risque mortel scellant ainsi les secrets les plus convoités pour l'éternité sur ce qu'il est convenue d'appeler depuis la Planète Interdite. L'ensemble du système Centris est désormais un système fantôme où personne ne peut se rendre sous peine de risquer d'être définitivement irradié.

Cossiglame

Le Système Cossiglame

Ce système périphérique de Miwéa, placé sous le contrôle du Clan Eagle, comporte douze planètes majeures (5 telluriques, 4 joviennes et 3 chtoniennes) et deux étoiles : une bleue de type

spectral O3 (Cossyg) et une rouge de type M7 (Higlamme) qui possèdent des trajectoires assez complexes même si globalement Higlamme orbite autour de Cossyg. La principale planète du système est Nelphée, deuxième planète du système. Au même titre que sa planète principale, ce système est en plein essor depuis quelques dizaines d'années et a vu sa population fortement augmenter en très peu de temps.

Nelphée

Deuxième planète du système, Nelphée, dont le diamètre est d'environ 6000 km, est relativement proche du système stellaire binaire autour duquel elle orbite. Ceci explique pourquoi la température au sol est particulièrement élevée, de l'ordre de 50°C en moyenne durant l'année planétaire qui dure environ une demie année standard. La journée planétaire est, elle, un peu plus longue qu'une Journée Standard puisqu'elle dure environ 30 heures.

La gravité assez élevée au niveau du sol s'établit aux alentours de 1,3g, ce qui explique pourquoi la pression atmosphérique au sol est également plus élevée que les standards habituels des planètes habitées. L'atmosphère, totalement respirable, contient principalement de l'azote, de l'oxygène et du fluor.

Nelphée est recouverte à 60% par des océans entourant trois principaux continents : Nolhim le plus important et d'assez loin puisqu'il représente 70% des terres émergées, situé à cheval sur les deux hémisphères ; Ghelt, situé dans l'hémisphère Nord et Yokace, situé dans l'hémisphère Sud. Les trois continents sont très peu peuplés du fait des conditions de vie exécrables à la surface de Nelphée. Quelques OvaDômes sont répartis à la surface des trois continents et sont principalement dédiés à l'agriculture et à l'élevage afin d'assurer l'autosuffisance de Nelphée en nourriture. Ils sont généralement localisés non loin des zones d'échanges avec les métropoles aériennes de la planète. Ces zones d'échanges se situent à la verticale de ces gigantesques cités qui regroupent plus de 90% de la population nelphéenne. Cette dernière est estimée à environ 28 milliards d'habitants.

La planète est entourée d'une quinzaine de stations orbitales lui permettant principalement de disposer de vecteurs de communication et de voies commerciales vers ses partenaires privilégiés, les autres systèmes de la nébuleuse Eagle ainsi que des systèmes neutres proches.

Hélantra, la Mégalopole Céleste

La capitale de Nelphée, qui regroupe pratiquement 3,5 milliards de personnes, est située à plus de 5000 mètres d'altitude à la verticale de la côte Ouest de Nolhim, sur de gigantesques plate-formes antigrav afin de permettre à ses habitants de pouvoir disposer de conditions de vie optimales. Mais même à 5000 mètres d'altitude, les températures restent élevées toute l'année et s'établissent autour des 20-

25°C en moyenne ce qui explique pourquoi la très grande majorité des habitants à l'exception de certaines catégories sociales adoptent en permanence des tenues légères, généralement des sortes de tuniques aérées, d'amples pantalons de toile et toutes sortes de vêtements aux tissus d'une incroyable légèreté. La gravité reste également assez élevée puisqu'elle est d'un peu plus d'1,2g. Mais par dessus tout, à cette altitude, le difluor est présent en moins grande quantité qu'au niveau du sol ce qui permet de prévenir les trop grands risques de brûlures qui peuvent survenir à des altitudes inférieures.

Hélantra vit au rythme des trois saisons d'altitude : la saison des brumes lorsque les nuages sont principalement situés à 5000 mètres d'altitude et qui dure un quart de l'année nelphéenne, la saison des pluies qui a la même durée et qui se produit lorsque les nuages se situent majoritairement au dessus de la cité et enfin la saison bleue qui dure la moitié de l'année, au cours de laquelle les nuages se situent pour la plupart en dessous de la mégapole céleste et où il est quasiment toujours possible d'admirer Cossyg et Higlamme briller de mille feux au sein d'un ciel parfaitement bleu. Si le spectacle est enchanteur, la température peut, elle, dépasser les 40°C ce qui oblige les habitants d'Hélantra à rechercher la fraîcheur des nombreux courants d'air frais parcourant la cité (les Jorunes).

Principaux Quartiers d'Hélantra

La monumentale capitale aérienne s'est développée de façon concentrique autour de Primantra, la vieille cité historique. Les 150 kilomètres carrés de surface que représentent les différentes plate-formes antigrav sur lesquelles est bâties la mégapole sont divisés en un certain nombre de quartiers. Voici une rapide description des plus pittoresques :

Tarkange : situé au cœur de la vieille cité historique, ce quartier doit son nom au fameux palais éponyme à l'architecture aérienne, monumental siège et luxueuse résidence du Gouverneur Général de Cossiglame. On y trouve également les bâtiments du Sénat Clanique regroupant les émissaires nommés par le Clan Eagle ainsi que les principaux bâtiments du gouvernement local. D'une manière générale, ce quartier regroupe de nombreux monuments vieux de plusieurs milliers d'années tels que le Musée Patrimonial, la Médiathèque Céleste et divers palais Reggian.

Circa : ce quartier en forme d'anneau entourant la vieille cité, regroupe la plupart des bâtiments dédiés aux activités économiques et financières de la cité, de la planète et de l'ensemble du système. On y trouve, de façon tout à fait logique, la plus grande concentration d'astroports de la capitale. Un certain nombre d'usines et de bâtiments industriels s'y trouvent également même si la plupart ont peu à peu migré vers la périphérie de la ville.

Questis : situé non loin de Tarkange, Questis est un des quartiers les plus huppés de la métropole. On peut y admirer nombre d'hôtels particuliers aux architectures toutes plus extravagantes les unes que les autres.

Clénius : il s'agit de tout un ensemble de quartiers populaires où se situe plus de 50% de la population de la mégapole. Contrairement au reste de la ville, Clénius est construite sur plusieurs niveaux et présente un schéma d'urbanisme beaucoup plus complexe.

Hyris : c'est un ensemble de quartiers ultra modernes construits sur les plate-formes les plus récentes. On y trouve plusieurs quartiers d'affaires ainsi que Klent, le quartier branché de la capitale. Un des districts d'Hyris abrite le récent temple consacré à Saldric le Rédempteur, une réalisation monumentale qui ne dépareille pas au milieu des gigantesques gratte-ciels le côtoyant.

L'ensemble des quartiers d'Hélantra sont reliés les uns aux autres par tout un ensemble de réseaux de transports en commun et de géoroutes et aéroroutes exactement de la même manière que des mégapoles terrestres d'importance équivalente. Il est facile d'oublier que l'on se situe à plusieurs milliers de mètres de la terre ferme.

Le Remplacement des Piliers

Autrefois, Hélantra reposait sur une myriade de piliers coûteux à entretenir car ils étaient oxydés par l'atmosphère nelphéenne qui présente une importante concentration de difluor. Il était ainsi nécessaire de les remettre en état régulièrement voire de les remplacer purement et simplement lorsque leurs structures internes étaient trop endommagées.

Depuis la réapparition de la technologie Anti-G, la mégapole jouit d'un formidable essor ayant conduit à un triplement de sa surface en l'espace de 20 ans et cette frénésie de croissance semble loin d'être terminée. Progressivement tous les piliers soutenant les gigantesques plate-formes ont été remplacés par de puissants générateurs antigravs normalement utilisés pour les atmoports et les nouvelles plate-formes raccordées à l'ensemble ont également recours à de tels générateurs. Leur consommation énergétique est cependant particulièrement énorme ce qui nécessite de recourir à plusieurs sources d'énergie. De nombreuses centrales intégrant de puissants générateurs à fusion sont bien évidemment implantées sur l'ensemble de la cité mais ils sont épaulés par de multiples turbines éoliennes tirant partie des Altys et des Jorunes ces puissants courants aériens respectivement ascendants et descendants dont les vitesses peuvent dépasser les 300 km/h. De fines structures aérodynamiques disséminées dans toute la ville et pouvant mesurer plusieurs dizaines de mètres jouent le rôle de déflecteur en canalisant et en guidant les différents flux d'air vers les turbines afin d'optimiser leur rendement. Cela permet également de protéger nombre de quartiers contre les puissantes rafales destructrices qui sont assez courantes, notamment lors de la saison des

pluies. Cependant ça n'est pas toujours suffisant en cas d'avis de tempête, d'où la présence de solides déflecteurs escamotables destinés à protéger la population de la ville qui est d'ailleurs invitée à ne pas sortir des bâtiments. En complément du réseau de turbines, la métropole incorpore de très nombreux panneaux solaires orientables dont les surfaces font couramment plusieurs centaines de m² et fonctionnant à plein rendement lors de la saison bleue. La plupart des immeubles les plus récents possèdent d'ailleurs des façades utilisant des matériaux photosensibles et photovoltaïques capables non seulement de réduire la luminosité mais également de la convertir en électricité.

Des morceaux et des tronçons des derniers piliers ayant servi à soutenir la capitale de Nelphée sont exposés dans le Musée Patrimonial, dans la partie dédiée à l'histoire d'Hélantra.

Les Valken

Les Psys Valken possèdent un statut particulier sur Nelphée et à Hélantra puisqu'ils sont beaucoup plus facilement acceptés que dans la plupart des autres systèmes. Azelmag, une université d'Hélantra spécialisée depuis longtemps dans l'étude des cerveaux des sept espèces intelligentes et plus particulièrement de l'hémisphère gauche a entrepris depuis longtemps l'étude des Valken.

Des formations sont même dispensées afin d'enseigner les techniques Valken à tout un chacun. Cette vieille tradition n'a pas été remise en cause par le Clan Eagle lors de son annexion de Cossiglame mais cette activité est cependant étroitement surveillée par des services spéciaux à la solde du Clan.

Il est à noter que les Rudrah pour différentes raisons qui semblent principalement tenir aux us et coutumes locaux ne disposent pas du tout du même statut et sont traités comme dans la très grande majorité des systèmes.

Allamis, la Cité du Nord

Deuxième métropole de la planète par son importance (sa population est estimée à un plus de 1,7 milliards d'habitants), Allamis est située à près de 4000 mètres d'altitude sur Aldenberg, la principale chaîne de montagnes de Ghelt. Elle a connu un essor moins important que la capitale et est désormais assez nettement distancée en terme d'influence alors qu'elle possédait quasiment la même population qu'Hélantra il n'y a encore pas si longtemps. Elle aussi est devenu une cité sur plate-forme antigrav bien qu'une partie non négligeable soit encore accrochée à flan de montagne. L'industrie d>Allamis est plus particulièrement orientée vers l'exploitation des richesses minières extraites de la chaîne de l'Aldenberg qui possède un foisonnement de gisements de roches et de minerais de grand intérêt.

La Ligue Zéphyr

Cossiglame possède son propre championnat de courses de Boosters, il s'agit même d'un des plus réputés. La plupart des courses de la ligue Zéphyr se déroulent au sein des principales métropoles aériennes de Nelphée. À cela s'ajoute des manches ayant lieu dans diverses stations orbitales de Cossiglame. La plupart des circuits des courses se situant sur Nelphée empruntent un ou plusieurs couloirs réservés aux courants aériens traversant les métropoles de la planète, rendant ces passages particulièrement techniques et périlleux. À cette occasion, les rotors des turbines sont bien évidemment retirés des stators. Ces derniers font alors office de cercle de passage pour les compétiteurs. Il arrive cependant que certains trompe-la-mort (généralement membres de gangs de boosters) tentent de suivre les courants aériens alors que les turbines sont en marche.

La ligue Zéphyr est intégrée à l'InterLigue et une des courses du célèbre championnat se déroule à Hélantra, le départ étant donné face au palais Tarkange. Le parcours est d'ailleurs un des plus relevés de l'InterLigue car il est nécessaire de savoir parfaitement utiliser les Altyss et les Jorunes et de ne pas se faire emmener par les contre-courants qui font perdre énormément de temps. Tout ceci explique pourquoi, cette course très spéciale n'est quasiment exclusivement remportée que par les pilotes locaux.

Les Yrazes

L'Yraze est une espèce de reptile volant dont les ailes dépassent couramment les quatre mètres d'envergure à l'âge adulte, capable de voler à plusieurs milliers de mètres d'altitude. Sauvages, les Yrazes constituent de redoutables prédateurs, rapides et cruels. Il est cependant possible de les dresser en les prenant dès le plus jeune âge. Une fois adulte, il est alors possible de les monter et de se déplacer à des vitesses vertigineuses à dos d'Yraze en se laissant porter par les différents courants aériens.

Elkys

Le Système Elkys

Situé dans Miwéa, le système Elkys est constitué de 5 planètes : 3 telluriques et 2 joviennes. Il s'agit dans l'ordre de Kerije, Elthana, Ruthiana, Udor et Helmoz. Les deux dernières sont des planètes gazeuses dotées de plusieurs satellites telluriques accueillant des petites colonies. Seule Kerije est totalement inhabitée, étant située beaucoup trop près d'Elkanst, l'étoile bleue du système (type spectral B4). Il s'agit d'un système de moyenne importance dont la seule planète véritablement active est Ruthiana. Le commerce s'effectue principalement avec des systèmes proches d'importance équivalente.

Ruthiana

Présentation

Il s'agit d'une planète de taille moyenne (10 200 km de diamètre), relativement riche, à l'environnement et à la biodiversité préservés, dotée de nombreuses forêts et de nombreuses réserves naturelles. Sa population est estimée à environ 12 milliards d'habitants, répartis sur quatre continents séparés par des océans recouvrant à peu près 80% de la surface de la planète.

La pression atmosphérique est d'environ 1 bar au niveau du sol et l'air, constitué principalement d'oxygène et d'azote, est parfaitement respirable. La gravité est d'un peu moins d'1g au niveau du sol. Ces très bonnes conditions expliquent pourquoi cette planète est habitée depuis bien longtemps maintenant et a connu un développement important.

La troisième planète du système Elkys est donc une planète relativement prospère très axée sur le respect de l'environnement. Sa capitale économique et administrative est Erytrea qui est située dans l'hémisphère Nord.

Géographie

À la surface de Ruthiana, on trouve quatre principaux continents : Nalledia (hémisphère Nord) où se situe Erytrea, Orghent (hémisphère Sud), Irtynn (à cheval sur les deux hémisphères) et Jiffig (pôle Nord). Ils sont séparés par plusieurs océans majeurs dont le plus important est Kesenderaï qui recouvre à lui seul près de 50% de la surface de la planète.

Histoire

Ruthiana était à l'origine, il y a de cela plusieurs millénaires, une colonie anoréenne dont les habitants appartenaient principalement à la caste des Ruthias. La planète tire vraisemblablement son nom de là même si certains experts doutent de cette explication qu'ils jugent simpliste.

Son développement a, dès les débuts de sa colonisation, été axé sur le respect de l'environnement, étant au départ une planète principalement dédiée à l'agriculture.

Au cours de la période qui a précédé le Conflit Global, dans le cadre de l'Alliance Walito-Anor, les Humains se sont joints progressivement aux Anoréens, ce qui explique pourquoi la population actuelle est majoritairement composée par ces deux espèces (70% de la population).

Les différentes archives disponibles permettent d'affirmer que la famille régnante est au pouvoir depuis au moins 286 générations.

Politique

Le régime de Ruthiana est globalement de type semi-démocratique. Il s'agit d'une sorte de

monarchie parlementaire. Le parlement est élu par tiers tous les quatre ans au suffrage universel planétaire.

La planète est découpée en une cinquantaine de zones administratives comptant chacune trois représentants. Le gouvernement est choisi par l'assemblée et régulièrement renouvelé au gré des élections.

Le souverain n'est pas élu, la succession étant héréditaire et ne peut être destitué par le parlement. Il dispose d'importantes prérogatives concernant la plupart des domaines clés de la gestion de la planète. Il a ainsi la possibilité d'opposer son veto à une loi qu'elle ait été ratifiée ou non par le parlement, même si cela arrive assez rarement. Il a également la possibilité de soumettre lui-même, par l'intermédiaire de son cabinet, de nouvelles lois ou des amendements au parlement. Il dispose des pleins pouvoirs en ce qui concerne les domaines militaire et des affaires extérieures et de pouvoirs étendus concernant un nombre important d'autres domaines. Il n'a cependant aucun pouvoir vis à vis du parlement.

Influence

Officiellement, Elkys ne dépend pas de Ruthiana ni de son gouvernement. Dans les faits, la planète principale du système gère intégralement les différentes colonies établies sur Elthana, sur les différents satellites telluriques des planètes joviennes et dans les stations orbitales que compte le système. Le petit système Giusink (3 planètes non habitables) situé à 3 années-lumière de Ruthiana est un peu dans le même cas, à un degré moindre cependant.

Dans le cas d'Elthana et des principaux satellites naturels d'Elkys, des représentants locaux exercent en partie le pouvoir et disposent d'une certaine latitude concernant un grand nombre de domaines de moyenne importance.

Erytrea

La population de la capitale de Ruthiana est estimée à environ 15 millions d'habitants. Cette ville dont le centre est principalement administratif, les quartiers centraux étant dédiés aux ministères et autres bâtiments administratifs, possède également de nombreux quartiers typiques dont les racines culturelles sont particulièrement vivaces. Le quartier des affaires est, quant à lui, relativement éloigné des quartiers du centre et se situe dans la partie Nord de la mégalopole. De nombreux espaces verts aux thématiques spécifiques font office de poumons pour cette ville dont l'orientation architecturale tend à favoriser l'imbrication des différents tissus urbains usuels (habitations, commerces, bureaux, espaces verts, espaces culturels...).

Principaux Bâtiments de la Capitale

La Médiathèque centrale d'Erytrea : ce bâtiment monumental se présente, vu du ciel, sous la forme d'un immense croissant. Le gigantesque édifice regroupe

ainsi plusieurs milliards d'œuvres sur leurs supports d'origine et en versions numérisées.

Le Conservatoire : cet étonnant ensemble est une sorte de gigantesque musée des arts associé à un atelier de création artistique. Il se présente sous la forme de sept grandes tours de formes et de tailles différentes abritant chacune un pôle artistique différent. Parmi les sept pôles, la peinture, la sculpture, la musique et la danse tiennent une place de tout premier ordre.

L'ÉcoSphère : il s'agit d'une gigantesque sphère translucide de 500 mètres de diamètre légèrement enfoncée dans le sol où sont fidèlement reproduits les écosystèmes de plus d'une centaine de planètes différentes : la flore et la faune locales de chacune des planètes sont ainsi visibles par les visiteurs qui se déplacent le long d'interminables tubes transparents surplombant les différents espaces naturels.

L'Agora : c'est le nom que porte le somptueux bâtiment accueillant l'assemblée de Ruthiana où sont votées les lois par les représentants des différentes zones administratives de la planète.

La Colonnade : ce nom est donné à l'ensemble des bâtiments d'Erytrea recevant le gouvernement de Ruthiana et un certain nombre de ministères. La Colonnade s'étire tel un long serpent sur plusieurs kilomètres à travers Erytrea et traverse ainsi les principaux quartiers de la vaste mégalopole. Le nom de colonnade provient du fait que tous ces bâtiments présentent une certaine unité architecturale, étant tous dotés d'une double rangée de colonnes de style ancien sur leurs deux flancs de même taille et de même apparence.

La Colonnade

Au sein de la Colonnade, on trouve de nombreux ministères importants comme ceux des arts et de la culture près du Conservatoire et de la Médiathèque, celui de l'environnement qui côtoie l'ÉcoSphère, ou encore la ChiroPole qui se situe juste à côté de l'Agora et qui sans être réellement un ministère, abrite les délégations responsables des relations entre le gouvernement et l'Assemblée des représentants. Ce bâtiment se présente sous la forme d'une gigantesque passerelle entre la Colonnade et l'Agora.

Il est à noter qu'un certain nombre de ministères ne se trouvent pas dans la colonnade comme c'est par exemple le cas du ministère des armées qui se situe à Sultexia, une ville à dominante militaire située sur Orghent, le continent principal de l'hémisphère sud de Ruthiana.

Retrouvez le système Elkys, Ruthiana, Erytrea et son somptueux palais dans le scénario Desseins Machiavéliques.

EtherNova

Le Système d'EtherNova

Situé dans Miwéa, EtherNova est un système indépendant de première importance dans son secteur (le Secteur du Griffon) du fait principalement d'un développement industriel extrêmement important. Ce système périphérique possède ainsi des relations commerciales avec plusieurs dizaines de milliers de systèmes principalement situés dans le même quadrant de Miwéa.

Jumeau du système d'Aqualis, ce système est constitué de quatre planètes principales qui sont dans l'ordre : Ulnia, EtherNova, Rekka et Defeltiva.

Les trois premières sont telluriques alors que la plus éloignée est une jovienne. Elles orbitent autour de Rubikkon, l'étoile rouge de classe M4 du système.

EtherNova

Planète principale du système, EtherNova compte environ 20 milliards d'habitants soit une densité extrême lorsque l'on sait que 95% de la surface de la planète est recouverte par les océans. Les terres émergées se présentent sous la forme d'archipels disséminés à la surface de la planète. Le plus important d'entre eux est l'archipel d'Acropolis (la capitale de la planète et du système).

La principale ressource d'EtherNova est de loin le fond de ses océans qui sont littéralement tapissés de nodules poly-métalliques. L'extraction de ces nodules est l'activité numéro un de la planète à égalité avec les activités de traitement des nodules (séparation des métaux, conditionnement,...).

Afin d'exploiter les immenses champs sous-marins, d'immenses plate-formes off-shore recouvrant 25% des mers et reliant parfois divers archipels relativement proches sont utilisées sur toute la planète. La plupart des plates-formes offshore sont mobiles et utilisent bien souvent des systèmes Anti-G pour se déplacer et des systèmes d'ancrage pour se fixer.

L'industrialisation de la planète est particulièrement importante puisque l'intégralité du reconditionnement des nodules est effectué dans les usines de la planète allant de la séparation des métaux jusqu'au conditionnement de matière première exploitable voire parfois jusqu'à la confection de produits finis ou semi-finis. L'industrie lourde d'EtherNova est particulièrement reconnue pour son savoir faire à la pointe des dernières technologies. Il n'en va cependant pas de même pour les activités industrielles à fortes valeurs ajoutées malgré de nombreux efforts dans ce sens.

Si les MégaCorporations sont présentes sur la planète c'est principalement pour y effectuer l'importation de produits. Elles n'ont cependant aucune emprise sur les activités spécifiques de la planète qui sont totalement gérées par une multitudes de petites et moyennes corporations locales dont l'indépendance est garantie par les lois en vigueur dans le système.

EtherNova, qui fait environ 12 000 km de diamètre, réunit des conditions très propices ayant favorisé son développement économique. Elle dispose ainsi d'une atmosphère parfaitement respirable principalement constituée d'azote et d'oxygène, d'une gravité d'environ 1g et d'une biodiversité marine d'une richesse exceptionnelle. Elle est également dotée d'un satellite naturel, appelé Ivoria, faisant un peu plus de 3000 km de diamètre.

Acropolis

Cette métropole unique en son genre est située sur l'archipel du même nom, dans l'hémisphère sud de la planète, qui fait environ 100 000 km² de superficie et est constitué de sept îles principales et d'une trentaine de petites îles. L'emprise totale du tissu urbain est d'environ 150 000 km². À l'image du reste de la planète, la capitale d'EtherNova est surindustrialisée. Cette gigantesque mégapole recouvrant la totalité du plus grand archipel de la planète est littéralement tentaculaire au point que près d'un tiers de sa surface a été gagnée sur la mer. Malgré cela, elle a depuis toujours été obligée de s'agrandir en prenant de la hauteur afin d'exploiter au maximum le peu de surface au sol disponible. Acropolis se présente comme une espèce de gigantesque enchevêtrement de structures complexes s'étendant à perte de vue. L'architecture de la ville, en apparence anarchique respecte cependant quelques règles générales puisqu'elle adopte une structuration en niveaux, de gigantesques terrasses généralement triangulaires reposant sur des arches monumentales, agencées de telle sorte que les niveaux inférieurs puissent bénéficier au maximum de la lumière naturelle.

Au milieu de cette jungle de poutres et de piliers d'acier, on trouve également quelques curiosités comme les magnifiques jardins suspendus du quartier Delkiann situés non loin des principaux bâtiments du gouvernement d'EtherNova ou encore la forteresse d'Elvensior, un gigantesque édifice en pierres de taille situé au cœur de l'archipel, qui daterait de plusieurs dizaines de milliers d'années.

Acropolis est également réputée pour ses courses de boosters clandestines qui se déroulent principalement la nuit, généralement dans des quartiers au sein desquels la police est plus particulièrement encline à fermer les yeux. Les boosters en question sont généralement des propulseurs dorsaux trafiqués qui n'ont parfois plus grand chose à voir avec les modèles d'origine. Si les courses sont principalement nocturnes, les plus audacieux n'hésitent pas à organiser des compétitions en plein jour. Les parcours retenus tirent quant à eux toujours partie de l'extrême complexité architecturale de la mégapole afin d'offrir le challenge le plus sélectif possible aux différents participants. Il n'est ainsi pas rare que de telles courses se soldent par la mort d'un ou plusieurs d'entre eux, les vitesses atteintes étant particulièrement élevées.

Régime Politique

Le pouvoir est partagé par un certain nombre de Gouverneurs régnant sur les principaux archipels de la planète. Le plus important d'entre eux, le Gouverneur d'Acropolis, est également considéré comme le Gouverneur du système. Il est d'ailleurs le seul à être secondé par un Vice-Gouverneur. Il est élu par les autres Gouverneurs qui sont quant à eux élus au suffrage universel indirect. Chacun d'entre eux est à la tête d'un gouvernement autonome partageant le pouvoir avec une assemblée locale composée de représentants élus au suffrage universel direct par les habitants de la zone rattachée à l'un des archipels majeurs.

Même si rien n'est officiel, il n'est un secret pour personne que la neutralité et l'indépendance d'EtherNova ne constituent qu'une neutralité de façade. Le système a signé depuis pas mal de temps déjà, des accords avec le Clan Atalante instaurant une sorte de protectorat sans ingérence. Les termes exacts de ces accords restent cependant totalement inconnus.

Autres Planètes

Ulnia est une petite planète rocheuse dont les températures extrêmes, du fait de sa trop grande proximité avec l'étoile du système, ne permettent qu'une exploitation très succincte des principaux minerais de manière totalement automatisée.

Rekka constitue la deuxième planète du système en terme d'importance malgré des températures assez basses et une atmosphère à trop faible teneur en oxygène. Il s'agit de ce que l'on appelle communément une planète-bulle, dont les principales villes sont situées sous d'immenses dômes transparents. Ses dirigeants, en accord avec ceux d'EtherNova, ont depuis bien longtemps fait le choix de spécialiser les installations minières de la planète dans l'extraction de minerais rares afin de proposer une production complémentaire de celle la principale planète du système.

Defeltiva, la géante gazeuse, est principalement exploitée par des corporations spécialisées dans l'extraction de gaz disposant de concessions accordées par le gouvernement d'EtherNova.

Retrouvez le système d'EtherNova ainsi qu'Acropolis dans la nouvelle Révélations.

FormenTerra

Le Système de FormenTerra

Présentation

Situé dans Miwéa, dans le quadrant Gamma à environ 32 000 années-lumière du centre galactique (à l'Est de Flekstendust), le système de FormenTerra possède un statut d'indépendant au sein d'une zone assez éloignée des sphères d'influence des quatre

Clans. Considéré comme étant de Catégorie 4-5, le système bénéficie d'un niveau technologique élevé, semblable à celui des systèmes les plus avancés et d'une situation économique stable basée sur des échanges avec plus de 500 systèmes du secteur local et du quadrant Gamma.

Ayant développé des savoir-faire spécifiques dans différents domaines de pointe, le système équilibre sa balance commerciale en exportant divers systèmes de haute technologie ainsi que différents produits locaux traditionnels et également quelques matières premières rares.

La population du système est estimée à environ 60 milliards d'habitants : un peu plus de 55 milliards de résidents et environ 5 milliards de transitaires. La très grande majorité d'entre eux (près de 42 milliards d'individus) se trouvent dans la Ceinture d'Eiviza, une dizaine de lunes en orbite autour de la principale planète gazeuse du système. Le reste se répartit entre la Ceinture de Rikeld (12,5 milliards d'habitants sur les lunes de l'autre gazeuse), Rolderh et les diverses stations spatiales en transit.

Le système politique actuel, qui s'est mis en place à la suite de la chute des Anciens est un système de type républicain doté d'un représentant de système, d'un gouvernement, d'un conseil et d'un parlement bicaméral (Sénat et Chambre des Délégués). Les principales élections (les sénatoriales) ont lieu tous les 6 ans.

Alliances Stratégiques

FormenTerra est un système indépendant faisant partie d'une petite coalition de systèmes locaux : l'Alliance FERAL (FormenTerra – Evelydia – Rolmust – Alaqudunn – Likargyre). Désireuse de conserver son indépendance, l'Alliance est en négociations avancées avec la Confédération des Systèmes Indépendants. Cependant, il se murmure que des négociations secrètes pourraient exister entre le gouvernement actuel et des semi-indépendants ainsi qu'entre la principale coalition politique d'opposition et d'autres regroupements de systèmes. Il est bien évidemment difficile de savoir si ce ne sont là que des rumeurs sans fondement lancées par des adversaires politiques en mal d'arguments.

Planètes

Le système de FormenTerra comporte quatre planètes principales : une tellurique (Rixia), deux joviennes (Eiviza et Rikeld) et une rocheuse glacée (Rolderh). Ces quatre astres orbitent autour d'un système triple constitué de trois étoiles : une géante rouge de classe M1 et deux jaunes de classes G4 et G5 orbitant autour de la première.

Rixia

Trop proche des trois étoiles du système pour être habitable, Rixia la Rouge affiche en effet une

température moyenne de 380°C sur sa face exposée et -160°C sur sa face non éclairée avec une température moyenne avoisinant les 135°C. L'atmosphère de Rixia est par conséquent quasiment inexistante. Quelques sondes automatisées prélèvent régulièrement des minerais rares qui sont pour la plupart acheminés vers les deux Ceintures du système et assez peu exportés.

Eiviza

Cette géante gazeuse est la plus grande planète du système avec son diamètre de près de 190 000 km. Totalement inhabitable de par sa nature, Eiviza la Pourpre est entourée d'un nombre impressionnant de lunes orbitant autour d'elle (une bonne vingtaine) dont un certain nombre sont habitées. La plus importante d'entre elles, FormenTerra est le principal astre du système avec ses 23 milliards d'habitants. Au total, la Ceinture d'Eiviza regroupe près de 42 milliards d'individus répartis sur une dizaine de lunes très disparates. La Première Ceinture regroupe quasiment tous les pouvoirs du système ce qui ne manque pas d'attiser de manière récurrente la jalousie des deux autres planètes.

Rikeld

Deuxième planète par l'importance et par la taille, Rikeld la Bleue possède également sa propre Ceinture comptant une demi-douzaine de lunes habitées regroupant environ 12,5 milliards d'habitants. Dirigée par un gouvernement local, la Deuxième Ceinture a pour ambition de se rapprocher de celle d'Eiviza afin de peser plus lourd dans les décisions stratégiques à la fois en ce qui concerne la politique intérieure et les affaires extérieures.

Rolderh

Lointaine planète glacée du système, Rolderh la Blanche n'est pas des plus accueillantes mais regroupe tout de même plusieurs milliards d'habitants au sein de colonies ultramodernes dotées d'arcologies dernier cri. L'équilibre économique de l'ensemble n'est cependant pas des plus évidents étant donné le peu de ressources locales. À terme, il se pourrait bien que la manne en provenance des deux grandes joviennes se tarisse car l'effort consenti jusqu'à présent afin de favoriser le peuplement de cette planète excentrée a depuis longtemps largement dépassé les attentes des gouvernements successifs.

FormenTerra

Généralités

Le principal astre du système, auquel ce dernier doit son nom, est une des lunes d'Eiviza. Deuxième satellite par la taille de la principale jovienne du système, FormenTerra fait environ 7800 km de diamètre. Très urbanisée, cette lune regroupe près de

23 milliards d'habitants. Sa principale ville est Arcune qui est également la capitale de système.

Colonisé depuis des temps immémoriaux, FormenTerra est l'un des rares astres véritablement habitables et naturellement cultivables du système. Cette lune est ainsi réputée dans le secteur depuis des millénaires pour ses très bonnes qualités en termes d'agriculture et d'élevage, lui assurant ainsi un développement économique optimal depuis des milliers d'années. Les plus anciennes archives font d'ailleurs état d'une escale très appréciée lors des trajets au long cours, servant alors de sorte de « grenier » où se ravitailler pour les navigateurs de l'ancien temps.

Dotée d'une gravité de 0,89g, FormenTerra possède une atmosphère pleinement respirable, un cycle de l'eau de type standard (évaporation, précipitations, ruissèlement) ainsi qu'un cycle des saisons (chaque saison durant un peu plus de trois semaines). Plusieurs couches de méthane situées dans la stratosphère atténuent fortement le rayonnement pourtant marqué des trois étoiles du système et donne une teinte légèrement mauve au ciel même en plein jour. La température moyenne à la surface de l'astre est d'environ 17°C.

Par ailleurs, FormenTerra présente une activité géologique (tectonique des plaques, séismes, éruptions volcaniques) assez importante mais raisonnable. Cela lui permet de disposer d'un champ magnétique de suffisamment grande intensité pour dévier les astéroïdes les plus dangereux et protéger la lune des vents stellaires.

La journée locale est un peu plus courte qu'une Journée Standard. Elle dure environ 24h30. La période de révolution de FormenTerra autour d'Eiviza dure environ deux mois et demi, soit à peu près quatre rotations complètes autour de la géante gazeuse en une année standard.

Continents

À la surface de FormenTerra on trouve quatre principaux continents et quelques dizaines d'archipels. Les terres émergées représentent environ 41% de la surface. Les mers et océans recouvrent le reste, soit près de 60% de la surface lunaire.

Koumen

Koumen est très nettement le continent le plus vaste et sur lequel se situe Arcune, la capitale du système. Il regroupe près de 50% de la population, étant principalement situé dans des zones présentant un climat tempéré aux alentours de l'équateur et des tropiques. Politiquement, économiquement et culturellement, Koumen domine de la tête et des épaules les autres continents de FormenTerra au point que cela ne manque pas de susciter depuis des millénaires la jalousie des habitants des trois autres continents.

Il y a de ça quelques siècles, un vaste processus de délocalisation a été mis en route sous la houlette des Anciens afin de rééquilibrer un peu la distribution des pouvoirs. Quelques ministères ont ainsi été déplacés sur les autres continents mais la plupart sont restés à Koumen.

Normen

Officiellement, deuxième continent par l'importance avec un peu plus de 20% de la population, Normen est exclusivement situé dans l'hémisphère Nord. Il se distingue par son climat relativement rude et sa culture assez différente de celle de Koumen. Attachées à un certain folklore, les différentes régions de Normen sont plus que jamais fidèles à leurs coutumes ancestrales.

Rasmen

En compétition depuis plusieurs décennies désormais avec Normen pour le titre de deuxième continent de FormenTerra, Rasmen fait preuve d'un réel dynamisme, notamment en ce qui concerne le développement de nouvelles technologies et de services innovants. Si son économie est relativement florissante, Rasmen n'a cependant pas encore réussi à attirer massivement de nouveaux habitants et court sempiternellement après l'influence qu'il ne possède toujours pas.

Eoundera

Il s'agit du plus petit des quatre continents de la lune. Il est situé à proximité du pôle Sud qu'il recouvre partiellement. Sa pointe septentrionale remonte tout de même au-delà du cercle polaire sud. C'est de loin le moins peuplé des quatre continents même si, Koksha, la principale ville regroupe plus de 500 millions d'habitants. Au total, Eoundera rassemble moins de 10% de la population de FormenTerra.

Stations Orbitales

Une petite quinzaine de stations orbitent autour de FormenTerra. Classiquement, elles servent à canaliser et à surveiller les flux migratoires entrants et sortants et à organiser les flux de marchandises vers les différents continents et les principales villes du satellite.

Les Longues Nuits

Également appelées Nuits de Glace, elles sont particulièrement favorables à de fortes poussées de criminalité. Lorsque FormenTerra passe dans l'ombre d'Eiviza, la géante gazeuse autour de laquelle elle orbite, il se produit une nuit particulièrement longue durant près d'une semaine au cours de laquelle la température chute assez fortement surtout en hiver. Même si, de tout temps, diverses opérations festives

ont été organisées pour aider à passer cette période morose de l'année lunaire, ces périodes sont statistiquement favorables aux suicides et aux recrudescences d'actes criminels en tous genres.

Système Politique

Le système actuel, qui s'est mis en place à la suite de la chute des Anciens est un système de type républicain doté d'un représentant de système, d'un gouvernement, d'un conseil et d'un parlement bicaméral (Sénat et Chambre des Délégués). Les principales élections (les sénatoriales) ont lieu tous les 6 ans.

Les cinq représentants disposant d'un siège permanent au conseil de FERAL sont :

Le Chef de système : Maréchal d'Apanage (pouvoir exécutif)

Le Chef du gouvernement : Chancelier de Gouvernance (gouvernement)

Le Président du Conseil : Grand Conseiller

Le Président du Sénat : Sénéchal d'Assemblée (législatif : lois de système)

Le Président de la Chambre : Délégué Général (législatif : lois de régions)

NB : les délégués de région ne doivent pas être confondus avec les délégués gouvernementaux.

Arcune

Capitale de FormenTerra et de l'ensemble du système, Arcune est une vaste mégalopole dont la population est estimée à près de 2,7 milliards d'habitants et s'étendant sur plus de 35 000 km². Dotée de trois AstroPorts intergalactiques ainsi que d'une bonne douzaine d'AtmoPorts, elle constitue le point d'entrée privilégié de FormenTerra et de l'ensemble du système.

La métropole présente un schéma d'implantation global de type concentrique à croissants imbriqués. À l'exception de Géoscenix qui est globalement circulaire, chacun des principaux pôles de la ville se présente sous la forme d'une espèce de croissant bordant les précédents. Les différents pôles sont reliés entre eux par un vaste réseau de transports matriciel (métros, routes, aéroroutes, atmoroutes) intégré au tissu urbain.

Retrouvez le système de FormenTerra ainsi qu'Eiviza, sa principale lune et Arcune dans le scénario Charlie et ses Anges.

Magnalingger

Le Système de Magnalingger

Situé au cœur du bulbe de Miwéa, non loin d'Atalante, Magnalingger comporte au total trois

planètes, deux telluriques et une jovienne : Eraster, Magnalingger et Dovianer, orbitant autour d'une étoile bleu clair de type spectral B4 nommée Sotak. Si Eraster est très peu développée, les deux autres planètes sont en revanche colonisées depuis des dizaines de millénaires faisant de Magnalingger un système de premier plan (Catégorie 1). Outre les trois planètes, une ceinture d'astéroïdes de type stable, nommée Ghurter, est située entre Magnalingger et Dovianer.

Le système dans son ensemble constitue la principale base militaire connue de l'Union Atalante, regroupant également les principales écoles de formation des officiers ainsi que les centres de développement majeurs des technologies d'armement développées par le Clan.

Historique

Ancien bastion HornsGoth, vraisemblablement colonisé depuis pas mal de temps au moment du déclenchement de la Guerre des Anciens Mondes, Magnalingger a toujours été depuis lors associé de près ou de loin aux domaines industriels et militaires. Une industrie lourde au service des nombreuses armées qui se sont succédées au sein du système qui n'a eu de cesse de se développer au fil des siècles.

Du fait de sa proximité avec Centris et Atalante, c'est tout naturellement que le système s'est vu attribuer le rôle de pôle de construction astronavale au sein des Mondes Unis et ce dès les débuts de l'Ère de la Reconstruction qui a directement suivi la fin du Conflit Global. Avec la mise en place du Conseil de la Paix et la constitution de l'Armée du Conseil, les rôles ont été définitivement répartis entre Atalante qui accueillait l'état-major ainsi que les principaux organes administratifs et Magnalingger dédié à la formation des officiers et à la construction des croiseurs de l'Armée du Conseil puis d'un nombre croissant d'engins en tous genres utilisés par les troupes faisant régner l'ordre au sein des deux galaxies, au nom du Conseil de la Paix.

Peu à peu, le système a pris une envergure galactique pour devenir ce qu'il est à l'heure actuelle et ce malgré les restrictions en ce qui concerne les armements voulues par le Conseil en accord avec les actes fondateurs. Des restrictions qui ont été très largement remises en cause lors de la fin du règne des Anciens afin de remettre à niveau son armée face aux différentes insurrections qui ont ébranlé Miwéa et Koméa.

Depuis la chute de VegaCentris et la constitution de l'Union Atalante, son importance a encore été renforcée puisque Magnalingger, outre ses précédentes activités qui ont même été développées, abrite désormais le principal arsenal du Clan.

Magnalingger

Planète tellurique de grand diamètre (18 000 km), Magnalingger présente une gravité que l'on peut qualifier de standard (1,05g) ainsi qu'une atmosphère

respirable mais contenant divers composés chimiques la rendant relativement opaque ainsi que d'épais nuages en altitude atténuant la lumière du jour. Une luminosité en dessous de la moyenne qui s'accompagne cependant de températures clémentes et d'un climat tempéré sur une bonne partie de la surface de la planète.

Les terres émergées représentent environ 60% de la planète, les mers et océans occupant le reste, soit un peu plus de 40% permettant ainsi de disposer d'un cycle de l'eau naturel relativement efficace qui est cependant secondé par des cycles artificiels permettant aux habitants de disposer d'eau potable en quantité suffisante.

Magnalingger possède cinq continents regroupant une population estimée à un peu plus de 85 milliards d'habitants. Berganth, le principal continent de la planète (doté d'une Légalité globale de 1), compte entre autres métropoles d'importance, la capitale planétaire, Slaghen.

Slaghen, le Cœur de l'Arsenal

Capitale de Magnalingger et de l'ensemble du système planétaire, Slaghen est essentiellement une ville administrative, structurée autour de son Noyau central, baptisé *l'Atrium* qui regroupe notamment les bâtiments du gouvernement du système ainsi que les deux chambres de représentants : celle des élus du système et la chambre Majeure, bien plus grande, destinée à accueillir les représentants de l'Union Atalante. Il s'agit d'une des sept chambres majeures du Clan, la principale étant située sur Atalante et les cinq autres sur les principaux systèmes du Clan, comme c'est par exemple le cas de Cephys et de DapraCardia.

Empreinte de rigueur et de solennité, l'architecture de Slaghen se veut particulièrement sobre, certains la qualifient même d'austère. Les couleurs dominantes sont le gris et le noir avec, par endroits, quelques discrètes pointes d'ambre destinées à rehausser l'apparence d'un lieu ou d'une construction dotés d'un statut particulier. Les bâtiments ne présentent dans leur très grande majorité aucune fioriture, surtout au sein de l'Atrium. Tout est dédié à l'efficacité.

La ville se caractérise par sa très grande propreté en grande partie du fait de la très grande discipline dont font preuve son petit milliard d'habitants. En cas de manquement aux lois locales, les forces de l'ordre, nombreuses et vigilantes sont habilitées à intervenir dans les plus brefs délais. Il n'est en effet pas question de prendre le moindre risque eu égard au caractère hautement stratégique de la capitale et de la planète. La Légalité globale de la ville oscille ainsi entre 0 et 1, les districts centraux étant le plus souvent de légalité 0 et les quartiers périphériques présentant plus facilement une légalité 1.

L'Atrium

Situé au cœur de Slaghen, l'Atrium est une sorte de ville dans la ville séparée des autres quartiers par une vaste enceinte circulaire anthracite de 50 km de circonférence et de près de 10 mètres de hauteur. Il regroupe les principaux bâtiments administratifs et sa Légalité générale est de 0. Certains bâtiments, les plus sensibles, possèdent même une Légalité 00.

Il est extrêmement difficile de pénétrer dans l'Atrium si l'on n'y travaille pas. Nombreux sont les habitants de Magnalingger ou même de Slaghen qui n'y sont jamais allés. Des autorisations spéciales, complexes et longues à obtenir, sont en effet nécessaires pour espérer pouvoir rentrer dans l'Atrium en passant par l'une des douze zones de contrôle que compte l'enceinte. Dans le même ordre d'idée, le survol de l'Atrium est interdit à tout véhicule qui n'y aurait pas été préalablement autorisé.

On y trouve les principaux bâtiments du Gouvernement local, c'est-à-dire la dizaine de tours dédiées aux organismes en charge de la gestion du système et de l'administration technique (logistique, supervision des études et de la fabrication) ainsi que les bâtiments militaires, les centres d'études, de recherche et de développement des croiseurs et vaisseaux de guerre de l'Union, les autres pôles R&D chargés des nouvelles technologies...

On y trouve également le siège d'AeroTech, mégacorp. affiliée à Atalante, responsable, entre autres, des développements avancés du Clan. Elle est également en charge des relations avec les corporations pouvant ainsi jouer, selon le cas, le rôle de maître d'œuvre ou de maître d'ouvrage. Les fournisseurs d'AeroTech et par voie de fait de l'Union peuvent être des corporations de taille moyenne mais également des MégaCorp. parmi les cinq majeures.

L'Atrium regroupe également les centres d'instruction de prestige de l'Armée d'Atalante, tels que l'École des Officiers Supérieurs située au sein d'un impressionnant bâtiment à la fois sobre et luxueux, recouvert de marbre noir rehaussé de fines dorures et de parements en titane ; l'École d'Élite des Pilotes, à l'origine située à la périphérie de Slaghen, a été déménagée dans de nouveaux locaux plus spacieux au centre de l'Atrium, pour tout ce qui touche à l'enseignement théorique. Enfin, on y trouve également le Cercle des Hauts Officiers, un bâtiment de grand standing jouissant d'un prestige inégalé.

Quartiers Périphériques

Ils regroupent également tout un ensemble d'installations jouant un rôle important dans l'organisation de Magnalingger. Il s'agit notamment du Dôme, un vaste bâtiment hémisphérique occupant une surface de plusieurs km² où sont réalisés les prototypes et prenant part à la recherche avancée. L'élaboration de prototypes d'essais qu'ils ne soient que partiellement fonctionnels ou dédiés à une utilisation sur le terrain dans une optique de validation

constitue la principale activité du Dôme qui possède également plusieurs ateliers de prototypage rapide destinés à accélérer la cadence de production en cas de besoin.

On trouve également tout un ensemble de laboratoires regroupés au sein d'un quartier spécifique à la sécurité renforcée. Ceux-ci sont majoritairement focalisés sur la plupart des domaines clés de la recherche fondamentale.

Enfin, dans la partie sud-ouest de Slaghen, se situe l'École des sous-officiers. Située à l'écart, elle a pour objectif de former des opérationnels destinés à l'encadrement des militaires du rang, à la fois concernant les opérations planétaires (infanterie, cavalerie, artillerie) mais également pour les aspects logistiques et infrastructures et bien évidemment les opérations spatiales (flotte, troupes astroportées...).

Visa

Il est extrêmement compliqué d'obtenir un visa pour Magnalingger, y compris pour quelqu'un disposant d'un visa permanent dans un des systèmes de l'Union Atalante. Il est nécessaire de constituer un solide dossier pour y parvenir qui s'accompagne généralement d'une enquête menée par les services spéciaux du Clan. Inutile de préciser qu'il n'est pas question d'espérer pouvoir faire du tourisme sur la planète la plus surveillée de l'Union et qu'il ne peut s'agir que d'un séjour d'affaires ou à vocation scientifique ou technique.

Activités de l'Ombre

Bien que leurs membres soient des plus discrets, il est de notoriété publique que c'est sur Magnalingger que se trouvent la plupart des quartiers généraux des cellules secrètes de l'Union, qu'il s'agisse de renseignements ou de contre-espionnage. Peu de choses sont connues à leur sujet, à commencer par leurs localisations exactes qui semblent à la fois éloignées des principaux centres névralgiques et, surtout, des plus mobiles.

L'Arsenal

Le système de Magnalingger et ses environs abriteraient le principal arsenal de l'Union Atalante : un gigantesque rassemblement de vaisseaux de guerre de première catégorie et tous leurs bâtiments d'escorte. Sa ou ses localisations spatiales ne sont bien évidemment pas connues et doivent vraisemblablement régulièrement changer. Il se dit que les nombreux bâtiments constituant cette armada seraient loin d'être vides et disposeraient au contraire d'équipages expérimentés (qui compenseraient leur relatif faible nombre) et de tout un ensemble de véhicules de débarquement spatiaux et planétaires ainsi que de tout l'équipement nécessaire aux troupes transportées. L'ensemble serait ainsi prêt à intervenir à

tout moment quasiment en tout point du Cœur de l'Union (systèmes du cœur et du glacis).

En outre, tout un ensemble d'armements confidentiels seraient également incorporés voire en test au sein de l'Arsenal.

Dovianer

Historiquement, c'est autour de la jovienne du système que se trouvent le plus grand nombre de stations orbitales et de colonies spatiales, notamment du fait d'importantes activités d'extractions gazières et minières. Les plus importants satellites naturels de Dovianer sont également largement colonisés et peuvent, pour certains, présenter un aménagement des plus luxueux, où il fait bon vivre au prix bien évidemment de loyers des plus élevés et d'un coût de la vie bien souvent exorbitant.

Depuis longtemps, la région de Dovianer constitue une sorte de refuge pour les « civils » du système, pour lesquels il est de plus en plus difficile de vivre normalement sur une planète extrêmement militarisée et surtout affreusement stricte, où l'on peut très vite se sentir surveillé en permanence. Un climat oppressant qui est très largement contrebalancé par l'atmosphère festive et insouciant qui règne sur certaines des stations de Dovianer au sein desquelles les loisirs sont très largement mis en avant. Des parcs d'attractions spatiaux assez réputés dans la région mais dont les clients sont tout de même triés sur le volet, système sensible oblige.

Ghurter

La ceinture d'astéroïdes du système est particulièrement riche en métaux de toute sorte, au point qu'elle a permis depuis bien longtemps d'y établir des pôles d'extraction extrêmement productifs. Les stations d'assemblage des croiseurs et autres bâtiments de guerre sont donc principalement situées dans diverses zones localisées à proximité des pôles d'extraction minières. En grande partie automatisées puisque ayant très largement recours à des drones SpatioMec, elles sont disséminées un peu partout le long de Ghurter et dans le reste du système (notamment au niveau de certaines lunes de Dovianer) et fonctionnent à plein rendement. Elles assurent également la rénovation des vieux croiseurs ou leur recyclage en les démontant méticuleusement afin de produire de nouvelles pièces pour fabriquer, réparer ou rénover les bâtiments des principales flottes de l'Union.

Défense du Système

Elle est assurée par plusieurs flottes principales de l'Union Atalante. Officiellement, le système possède deux flottes résidentes : Erasmus et Lazarus auxquelles peuvent prêter main forte les flottes itinérantes du Clan. Il se murmure cependant qu'il y aurait en réalité une bonne demi douzaine de flottes résidentes.

Sélénia

Sélénia, le Berceau du Peuple des Arts

Ce système planétaire périphérique de Miwéa présente un schéma assez atypique car il n'est constitué que d'une seule planète, Sélène, orbitant autour d'une étoile jaune-orange, Siunne, de type spectral K5.

À l'heure actuelle comme la totalité des systèmes berceaux, il s'agit d'un système relativement esseulé et intégré au sein d'une coalition locale de systèmes-satellites correspondant à peu de choses de près au découpage par zones datant de l'ère du Conseil de la Paix.

Sélène, la Planète aux Neuf Lunes

Unique planète du système, Sélène n'est cependant pas si solitaire puisqu'elle est accompagnée de pas moins de neuf lunes orbitant suivant différents plans et dans différentes directions. Il s'agit de Coruss, Nestep, Klotiap, Demoss, Zerath, Liotra, Zerk, Jiune et Sartiss. Une particularité rarissime qui explique en grande partie la complexité des marées de cette planète recouverte à environ 83% par les océans et dont les terres émergées occupent par conséquent à peu près 17% de la surface.

D'un diamètre d'un peu plus de 9000 km, sa gravité est relativement faible puisqu'elle n'est que d'à peine 0,9g, ce qui ne manque pas de donner une agréable sensation de légèreté aux voyageurs de passage. Son atmosphère constituée d'azote, d'oxygène et d'hélium est parfaitement respirable avec une pression moyenne d'un peu plus d'1 bar.

Sa population est estimée à environ 45 milliards d'habitants et est composée de près de 80% de Séléniens. Tout Sélézien peut d'ailleurs facilement acquérir un visa permanent spécifique (doté de divers avantages tels que des abonnements gratuits à divers pôles culturels agréés), ce avec un minimum de pré-requis et des procédures de validation simplifiées. En ce qui concerne les taux d'imposition associés, il sont cependant similaires aux autres types de visas.

Sélène possède trois principaux continents : Varghed, le plus grand de tous, situé intégralement dans l'hémisphère nord et sur lequel se trouve Lunna, la capitale ; Juyrt, le deuxième par la taille, qui forme une longue bande de terre s'étendant sur les deux hémisphères et reliant pratiquement les deux calottes glaciaires des deux pôles ; et enfin Yadis, le deuxième plus peuplé, situé dans l'hémisphère de manière diamétralement opposée à Varghed et sur lequel se trouve Miriadis, deuxième destination touristique de la planète après Lunna.

Lunna, la Perle des Perles

La splendide capitale de Sélène, une vaste métropole conjuguant traditions et modernité, est surnommée la Perle des Perles. Si l'on peut trouver

cette appellation quelque peu pompeuse, les Séléniens considèrent qu'il s'agit là d'une bien pâle expression en regard de la fabuleuse beauté de leur miraculeuse cité, symbole de l'Art-Roi et qui fait leur fierté à travers les deux galaxies.

Lunna, qui compte près de 50 millions d'habitants, se distingue notamment par sa structuration très particulière en deux parties bien distinctes. La partie basse, dite Venilia située au bord de la mer est reliée à la partie haute, appelée Areylia par le biais de majestueuses passerelles translucides célèbres dans les deux galaxies, dont les marches mènent aux collines sur lesquelles se trouvent les plus grandes constructions de la métropole.

Venilia, le Joyau Lacustre

Lunna se situant dans une des rares zones de Sélène où toutes les marées s'annulent (les effets conjugués des forces de gravitation de Siunne et des neuf lunes s'annulant), il en résulte que le marnage au niveau de la capitale est quasiment nul alors qu'il peut dépasser la centaine de mètres dans certaines zones de la planète lors des plus grands coefficients. Venilia semble ainsi directement posée sur l'eau, ce d'autant plus qu'elle occupe une sorte de lagune. Elle est ainsi constituée d'une soixantaine d'îles et est parcourue par plus d'une centaine de canaux. Le centre de Venilia est ainsi principalement piétonnier, les canaux servant de voies de circulation en plus des principaux couloirs aériens. Il n'y a par contre pas de réseau géoroutier, puisque celui-ci s'arrête au niveau des monumentales passerelles d'Areylia.

Les bâtiments constituant la majeure partie de Venilia sont particulièrement anciens et datent pour la plupart d'époques remontant à plusieurs milliers voire dizaines de milliers d'années. Principalement constitués de pierre de taille en granit rose (type de roche présente en grande quantité dans la région de Lunna), ils se présentent sous la forme de constructions de taille moyenne présentant des similitudes telles que la présence courante de galeries d'arcades, constituées de fines colonnes de marbre, circulaires ou rectangulaires et de dômes dorés à l'or fin et des particularités stylistiques les rendant uniques. Au nord du centre de Venilia, se situe l'hydroport historique de Lunna, principalement dévolu aux différentes manifestations traditionnelles et symbolisées par ses frères esquifs richement décorés.

Areylia, la Fierté Altière

La partie haute de Lunna, Areylia, construite sur les collines surplombant Venilia, se distingue par son architecture légère et élancée. On y trouve ainsi de gigantesques constructions aériennes translucides empreintes d'élégance contrastant avec celles plus anciennes et moins altières de Venilia. On remarque ainsi une volonté clairement affichée de rivaliser d'inventivité afin de proposer une architecture toujours plus ambitieuse, des constructions graciles, constituées

d'arches monumentales, de volutes et de coupoles de verre utilisant un large panel de matériaux parmi lesquels l'aluminium, le titane, le magnésium et divers alliages d'iridium, de platine et d'osmium sont en bonne place donnant une coloration majoritairement argentée à cette partie de Lunna.

Outre les bâtiments du gouvernement et de l'Assemblée de Sélène ainsi que le somptueux palais du Dignitaire, Areylia réunit les fameuses Tours des Arts, situés dans la zone la plus élevée des collines de la ville. Les Neuf tours, qui font toutes exactement la même hauteur, constituent les neuf Piliers fondamentaux des Dithyrambes et correspondent à chacune des neuf lunes orbitant autour de Sélène. Elles sont associées, comme ces dernières aux Neuf Arts fondamentaux des Sélieniens auxquels elles sont dédiés. Elles sont les sièges des neuf Dithyrambes (un pour chaque Art) qui sont les responsables d'un des neuf arts en particulier.

Coruss : L'Art de la Poésie & de l'Abstrait
Demoss : L'Art de l'Histoire & du Concret
Jiune : L'Art du Lyrisme & de la Passion
Klotiap : L'Art de la Musique & de l'Onirisme
Liotra : L'Art de la Tragédie & de la Matière
Nestapp : L'Art de la Rhétorique & de la Stratégie
Sartiss : L'Art de la Chorégraphie & de l'Image
Zerath : L'Art de la Comédie & de l'Ironie
Zerk : L'Art de la Cosmographie & de la Psychologie

L'Assemblée de Sélène

Y siègent les conseillers des dithyrambes (sept chacun soit 63 au total), les représentants de région, les chargés de communication (qui ont pour rôle d'assurer les relations avec l'exécutif), les Sages (poste honorifique, ils n'ont pas de droit de vote et siègent dans la partie supérieure de l'hémicycle) nommés par le Dignitaire, ont cependant un droit de proposition d'amendement, de nouvelles lois ou de réformes.

Miriadis, l'Arbre des Arts

Bien que de taille relativement modeste avec sa population estimée à moins de 15 millions d'habitants, Miriadis est une des métropoles les plus célèbres et des plus originales des deux galaxies. Occupée en son centre par un gigantesque bâtiment en forme d'arbre faisant 1800 mètres de hauteur qui se trouve être la plus haute construction de Lunna, Miriadis est totalement structurée autour de cet arbre transparent dont la structure interne est une ossature métallique utilisant des alliages à base de titane et d'aluminium. Il s'agit de la Bibliothèque des Arts et de la Culture de Sélène.

L'Arbre des Arts est constitué de plusieurs parties distinctes, le Tronc qui présente les Arts centraux, ceux autour desquels les autres gravitent, les Racines, qui s'étendent profondément sous terre et qui présentent les Arts primordiaux, ceux desquels tout découle et

enfin les Branches qui regroupent les Arts expérimentaux, ceux qui viennent de naître et qui se développent peu à peu. Au-delà de l'Arbre, se trouve la Prairie, l'espace sur lequel s'étend le reste de la cité, tout un ensemble petites constructions (comparativement au gigantesque édifice) entourant l'Arbre.

Strox

Le Système Strox

Strox est un système carrefour de Miwéa. Il s'agit d'un système assez anodin comportant deux planètes telluriques (Redimia et Nemidia) et trois planètes joviennes (gazeuses). Redimia est une planète extrêmement peu accueillante car située beaucoup trop près de l'étoile du système appelée Strixia, une étoile rouge de type M. Nemidia l'autre planète tellurique du système est légèrement plus accueillante et possède d'importantes richesses minières.

Nemidia

Deuxième planète du système Strox, d'un diamètre d'environ 8000 km, Nemidia est une planète tellurique assez peu accueillante. Etant très proche de son étoile son climat est particulièrement extrême le jour (température comprise entre 80 et 120°C selon les latitudes) et n'est supportable qu'à certaines périodes de la journée planétaire, car la nuit est elle-même glacée. Cependant, la journée planétaire de cette planète dure pratiquement une année standard car sa rotation sur elle-même est très lente. La durée de sa révolution est d'environ une année standard et demie. Tout ceci a toujours obligé les habitants de cette planète à être des nomades se déplaçant à la surface de la planète pour rester en permanence dans une des deux zones tempérées que comporte la planète, l'une correspondant au matin dans laquelle il fait en permanence jour et une qui correspond au soir après le couché du soleil et qui est plongée dans une nuit perpétuelle. Nemidia est une planète rocheuse dont les sous-sols sont riches en minerais de différents métaux et de différents minéraux, son climat est très spécial du fait de la très longue durée de sa rotation et il est courant que des vents violents balaient sa surface à des vitesses supérieures à 200 km/h. Dans ce genre de cas, il est vital de pouvoir s'abriter car des blocs de rochers de plusieurs dizaines de kilos peuvent être emportés par le vent et causer d'importants dégâts.

Nemidia possède une gravité de 0,95g et son atmosphère est globalement respirable même si sa forte teneur en oxygène demande un certain temps d'adaptation. La pression atmosphérique est d'environ 1000 HPa et la composition atmosphérique est la suivante : 25% O₂, 75% N₂.

Le gouvernement de Nemidia possède un fonctionnement assez complexe. Il est constitué par des représentants des principales cités-nomades, les

moins importantes étant généralement rattachées à des cités de plus grande taille ou regroupées au sein d'une alliance de petites cités. Les intérêts divergents des diverses parties constitutives de ce gouvernement ont pour effet d'en réduire considérablement le pouvoir, aucune décision d'importance ne pouvant être prise, chacun cherchant à préserver son indépendance. Seules les décisions concernant des questions où les intérêts convergent peuvent être prises. C'est ainsi que les stations orbitales disposent de systèmes de défense et de contrôle certes modestes mais plutôt efficaces.

Stations Orbitales

Deux stations orbitales non géostationnaires gravitent autour de Nemidia : Noctis du côté nuit et Lumen du côté jour. Elles servent de zones de contrôle pour accéder à chacune de ces secteurs. Les contrôles douaniers sont assez strictes. De tailles relativement modestes, elle ne servent quasi exclusivement que de zones de transit.

Les Cités Nomades

Étant données les particularités de Nemidia, la planète qui est divisée en deux secteurs, un toujours du côté jour et l'autre toujours du côté nuit, il est nécessaire que les villes situées sur cette planète soit mobiles. D'où le principe des cités nomades, constituées par de gigantesques plates-formes sur répulseurs. Ces cités ont réellement pris leur essor depuis la réapparition de la technologie AntiGrav même si ces cités nomades ont depuis toujours existé. Les anciennes cités-nomades étaient constitués de différents éléments mobiles transportés par de nombreux et gigantesques véhicules utilisant principalement des chenilles. Cependant grâce aux nouvelles cités nomades, Nemidia connaît une phase de croissance sans précédent et possède un outil permettant de réellement exploiter les très importantes richesses minières qu'elle possède.

Ces gigantesques cités sur répulseurs se déplacent régulièrement tout au long de l'année de manière à rester dans une zone tempérée de Nemidia, c'est à dire disposant d'une température pas trop extrême. Elles se trouvent dans deux zones principalement, la zone Noctis en permanence dans la nuit et la zone Lumen en permanence dans le jour.

Les cités-nomades disposent de systèmes spécifiques afin de protéger leurs occupants des fréquentes tempêtes qui sévissent sur Nemidia. Lorsque l'alerte est donnée de gigantesques panneaux se déploient au niveau des secteurs se trouvant en bordure afin de protéger la ville et ses habitants. Ces derniers rejoignent en général au plus vite l'abri le plus proche.

Jora 4

Il s'agit d'une des plus importantes cités-nomades de la zone Lumen, sa population est estimée

à 20 millions d'habitants. Elle s'étend sur une superficie d'environ 80 km².

Comme toutes les cités-nomades, Jora 4 est divisée en Secteurs qui correspondent aux différentes plates-formes AntiGrav constituant la ville. En tout, 16 plates-formes principales constituent la ville (les 16 Secteurs qui ont une superficie de 4 km²) auxquelles se joignent d'autres plates-formes plus petites constituant les abords de la ville et qui ont une surface quatre fois moindre (les Bordures qui ont une superficie de 1 km²). Ces petites plates-formes sont plus mobiles que les grandes et peuvent plus facilement se déplacer, il arrive ainsi qu'on les fasse se déplacer même lorsqu'il n'y a pas de déplacement global de la cité-nomade. Les secteurs principaux ne se déplacent que très rarement, quasiment exclusivement lorsque l'ensemble de la ville se déplace. Il s'agit alors de la période de Transit qui peut durer plusieurs semaines même si en général elle ne dure que quelques jours de manière à ne pas trop perturber l'activité de la cité-nomade.

La Guilde des Chasseurs de Primes

Il existe plusieurs guildes de chasseurs de primes concurrentes à l'échelle des galaxies jumelles mais sur Nemidia, la plupart se sont regroupées afin de constituer une seule entité plus adaptée à cette planète assez particulière mais dont la légalité assez élevée attire régulièrement nombre de malfrats. Ceci explique pourquoi il est relativement lucratif d'être chasseur de primes sur Nemidia et notamment sur Jora 4. Ce sont d'ailleurs les chasseurs de prime qui font le plus gros du boulot concernant la capture des hors-la-loi, la police disposant de moyens relativement limités et se concentrant sur les actions de proximités et parfois sur des actions d'éclat afin de rappeler sa présence à tout le monde.

Retrouvez le système Strox ainsi que Nemidia et Jora 4 dans le scénario Imbroglia sur Nemidia.

Veg-Rekka

Le Système Veg-Rekka

Ce système périphérique de Miwéa comporte deux étoiles : Veg (classe M2, orange-rouge), de grande taille, située au centre du système et Rekka (classe O9, violette) petite et lointaine car orbitant à près de 4 milliards de km de Veg ; ainsi que cinq planètes : deux telluriques (Véholya et Veefkénia), deux grosses joviennes (Radzaka et Ronulteg) et enfin une lointaine petite planète glacée (Kadzim) située au-delà de Rekka.

Il y a de ça encore quelques mois, Veg-Rekka était à la tête d'une coalition comptant une cinquantaine de systèmes (périphériques) de Miwéa avant de rallier le Clan Hermès.

Veefkénia

Planète principale du système, Veefkénia est une grande tellurique de 15 500 km de diamètre possédant une gravité d'environ 1g et entourée, chose rare pour une planète de ce type, d'un système d'anneaux assez complexe doté de 7 réseaux différents faisant de 23 000 à 62 000 km de diamètre. Au global, Veefkénia regroupe un peu plus de 55 milliards d'habitants soit un peu plus de 80% de la population du système.

La composition chimique très particulière de l'ionosphère donne une coloration spécifique aux cieux de Veefkénia qui arborent un teint violet-mauve des plus caractéristiques. Cela n'empêche pas l'air d'être pleinement respirable.

Veefkénia possède quatre principaux continents représentant un peu plus de 40% de la surface de la planète, entourés d'océans et de mers recouvrant le reste. La planète présente une grande variété de climats, relativement tempérés cependant avec une température moyenne approchant les 18°C.

Du fait de la présence dans le ciel de deux étoiles qui ne sont pas forcément situées dans la même zone tout au long de l'année (contrairement à ce qui peut exister dans le cas d'un système binaire), la planète est régie par des saisons stellaires se mêlant de manière complexe aux saisons classiques. On distingue ainsi trois grands types de saisons spécifiques influencées par la position de Rekka dans le ciel : les « nuits blanches » encore appelées saison grise ou saison intermédiaire (la deuxième étoile du système apporte une certaine luminosité la nuit), les « jours permanents » ou saison blanche (Rekka éclaire franchement Veefkénia la nuit) et les « jours lumineux » ou encore jours chauds, nuits froides ou saison lumineuse (les deux étoiles sont situées dans la même zone de la voûte céleste).

Satellites

Veefkénia possède deux satellites naturels, Dihfel et Malêhé, qui sont tous les deux très largement colonisés puisque chacun d'entre eux abrite une population atteignant le milliard d'habitants. En grande partie moteur de l'activité industrielle du système et de l'ensemble comportant une cinquantaine de mondes auparavant sous contrôle exclusif de Veg-Rekka, les deux satellites sont dotés de nombreuses usines et d'installations industrielles affichant une très belle productivité.

S'ajoutant aux capacités de production situées sur Veefkénia et aux principales colonies spatiales du système, les deux satellites forment le fer de lance de l'économie plutôt florissante de Veg-Rekka et de ses systèmes satellites. La balance commerciale de l'ensemble est en effet très nettement dans le vert depuis au moins des décennies grâce à une forte volonté politique de s'orienter vers une industrie légère proposant des produits courants dotés d'une valeur ajoutée certaine et basée sur des savoir-faire exclusifs,

fruits de nombreuses années de recherches acharnées. Les principaux secteurs d'activités concernés sont les transports, l'énergie, la construction, l'électronique grand public...

Gouvernement

Ayant rejoint depuis peu la Communauté Hermès, Veg-Rekka a apporté au total une cinquantaine de systèmes planétaires au Clan défenseur du principe de libre-échange. Cela s'accompagne d'un certain nombre de changements qui s'effectuent progressivement afin d'assurer une intégration en douceur du système et de ses satellites.

Le système politique de l'ensemble était à l'origine et reste à l'heure actuelle en grande partie basé sur un système parlementaire comportant l'Assemblée Constitutive (chambre locale réunissant les représentants de Veg-Rekka) ainsi que l'Assemblée Hermès (anciennement Assemblée de Coalition). Les ministères en charge des différents domaines administratifs reçoivent ainsi directement leurs ordres des deux assemblées en fonction des votes qui y sont réalisés et des orientations générales qui y sont décidées. De nombreuses réformes sont prévues afin de réorganiser le fonctionnement de Veg-Rekka en accord avec les standards Hermès. Le calendrier de leur mise en œuvre s'étale ainsi sur environ trois années standard.

Malgré l'intégration récente au sein de la Communauté Hermès, Veg-Rekka et sa coalition conservent une réelle autonomie. En fait celle-ci est même étendue de manière plus marquée aux systèmes qui étaient auparavant affiliés à Veg-Rekka. En théorie tout du moins car les systèmes Hermès étant rares dans la région, les échanges se font encore très largement entre les anciens membres de la petite coalition en attendant que d'autres mondes du secteur rejoignent la vaste Communauté.

Histoire Récente

L'arrivée de Veg-Rekka et de sa coalition dans la communauté Hermès est relativement récente et est le fruit de négociations assez brèves qui ont été menées activement pendant près de 2 ans. Si la teneur des accords n'est pas intégralement connue car étant généralement négociés au cas par cas, Veg-Rekka ainsi que l'ensemble des systèmes ont ratifié la Charte Hermès. Ils disposent désormais de quelques années afin de satisfaire pleinement à tous les critères de la Charte de libre-échange.

Veg-Rekka et sa cinquantaine de systèmes constituent désormais une tête de pont du Clan dans Miwéa, galaxie dans laquelle la communauté était et reste très peu implantée. Charge à ces nouveaux arrivants de convertir de futurs membres et de parrainer, comme il se doit, leur entrée dans la Communauté.

Walito

Le Système Walito

Situé dans le bulbe de Miwéa, le système comprend 7 planètes de Walito I à Walito VII qui gravitent autour de Walibb, l'étoile blanche de classe F4 du système. Les quatre premières sont des planètes telluriques, les deux suivantes, Walito V et VI, sont des géantes gazeuses alors que la plus éloignée est une petite planète rocheuse recouverte de glace. Le système est depuis longtemps l'un des plus importants des deux galaxies tant d'un point de vue économique que politique ou culturel. Walito IV, la planète majeure du système, sur laquelle se trouve sa capitale, Proxima, était en effet il y a plusieurs millénaires de cela, la planète impériale des Humains. Suite au Conflit Global puis à l'avènement des Anciens, le système a perdu de son influence mais est resté l'un des systèmes les plus actifs après Centris. À l'heure actuelle, le jumeau du système Cyrus, est dirigé par un gouvernement indépendant bien qu'il soit convoité par les deux Clans pro-impériaux pour lesquels il possède une valeur symbolique particulièrement importante. Ce puissant antagonisme est certainement la raison pour laquelle, Walito demeure un système indépendant malgré sa valeur stratégique de premier ordre.

Walito IV

Il s'agit d'une des plus grandes planètes telluriques des galaxies jumelles. Son diamètre est d'environ 23 000 km et les terres émergées représentent 60% de la surface de la planète. Densément peuplée, elle regroupe plus de 400 milliards d'habitants, soit les trois quarts de la population du système. On y trouve quatre principaux continents séparés par cinq océans.

Walito IV présente des caractéristiques idéales pour une planète habitable, elle possède ainsi une gravité d'environ 1g ainsi qu'une atmosphère respirable composée principalement d'azote et d'oxygène et la pression atmosphérique au niveau du sol est d'environ 1000 HPa.

La seule véritable originalité de la planète, outre ses anneaux de poussières orbitales, se situe au niveau de sa haute atmosphère et de sa stratosphère. De nombreux flux d'airs rapides (allant de 200 à 400 km/h) contenant notamment du méthane, de l'hélium et de l'ammoniac, parcourent en permanence le ciel de la planète à haute altitude (10 à 35 km), lui conférant sa couleur caractéristique allant du mauve clair au bleu foncé.

Historique

Celle que l'on surnomme souvent « la planète des deux Empires » a accueilli la capitale des deux Empires Humains ayant encadré l'Ephémère République, autrefois appelée Saldricia et qui se situait

à peu près à l'emplacement de Proxima, l'actuelle capitale de système.

En l'an 1076 du premier calendrier impérial humain, l'Empereur de l'époque, Heldric V choisit une nouvelle planète impériale car Arès était devenue trop excentrée. Délaissant Celestia, il décida de s'installer sur Walito IV, une des plus grandes et des plus riches planètes des systèmes centraux de Miwéa. Elle devint le nouveau symbole de la puissance impériale : on y fit construire un palais impérial encore plus grand et plus luxueux que celui d'Arès au sein d'une ville entièrement nouvelle : Saldricia (en honneur à la fille bien aimée du premier Empereur Saldric 1^{er} auquel on vouait un culte digne des plus grandes divinités de l'Empire) qui devait devenir le nouveau joyau de l'Empire. L'Empire connut le calme et continua de s'étendre jusqu'à l'an 1665 aussi appelé An de la Chute.

Après la chute du premier Empire et l'échec de la République de Krinak, le second Empire ne tarda pas à revenir à Saldricia. C'est sur Walito IV qu'eut lieu le couronnement de Zavinius, premier Empereur du Second Empire, il prit finalement le titre de Zavinius 1^{er} et son couronnement marqua le début de la nouvelle Ère impériale : l'an Un du Second Empire. Assez rapidement l'on fit bâtir un nouveau palais impérial sur Walito IV dans lequel trônait une fabuleuse statue de Faucon noir au milieu de la cour d'honneur du palais : ce fut le nouveau symbole de l'Empire.

Proxima & Saldricia

À la fin de la Guerre des Anciens Mondes, il ne restait plus grand chose de l'antique cité impériale et peu de choses ont été reconstruites à l'identique. Un programme important de reconstruction fut alors consacré au système Walito et à Walito IV.

Une nouvelle capitale fut construite sur les restes de l'ancienne, Proxima était née. Elle doit vraisemblablement son nom au fait qu'elle ait été construite à côté de ce qui restait de Saldricia.

La population actuelle de Proxima est estimée à 52 milliards d'habitants, ce qui en fait l'une des mégalofoles les plus peuplées de Miwéa et Koméa. Le tissu urbain s'étend d'ailleurs sur une bonne partie de Gengis, le principal continent de la planète.

Les restes de Saldricia, qui se présentent souvent sous la forme de ruines éparses mais qui peuvent également prendre la forme de monuments restaurés ou restés miraculeusement intacts, ont été totalement englobés par la cité tentaculaire. Ils sont situés non loin du récent quartier d'affaires créé afin de constituer un nouveau pôle de développement urbain.

Régime Politique

L'actuel gouvernement est issu du gouvernement local existant du temps du Conseil de la Paix. Lors de la période chaotique qui a entouré la chute des Anciens et la montée en puissance des Clans, les dirigeants du système Walito ont rapidement déclaré leur indépendance. Ils ont également tenté de

nouer des alliances avec d'autres systèmes voisins afin de créer une coalition ou de rejoindre des coalitions existantes mais l'encombrant passé attaché au système les en a empêché. Depuis lors, le système est totalement indépendant ce qui n'a pas empêché ces dirigeants de nouer des accords commerciaux avec des dizaines de milliers d'autres systèmes et même d'avoir négocié des traités ponctuels ou permanents avec un certain nombre d'entre eux concernant divers domaines autres qu'économiques.

Le système actuel est de type démocratique, les élections les plus importantes se faisant à l'échelle du système au suffrage universel indirect. De grands électeurs élisent des équipes dirigeantes chargées de coopérer sur certains sujets et disposant des pleins pouvoirs dans d'autres domaines. Concrètement, certains ministères sont intégralement gérés par certaines équipes alors que d'autres (souvent les plus importants) sont gérés en collaboration par plusieurs équipes (jusqu'à quatre) en fonction des résultats des élections. Le pouvoir législatif est détenu par plusieurs assemblées (sept au total) de représentants locaux élus au suffrage universel direct.

Forces de l'Ordre

Le gouvernement de Walito, dans la lignée de ce qui existait du temps du Conseil des Anciens, applique une politique relativement sécuritaire avec une présence assez marquée des forces de l'ordre. Les lois, sans être véritablement draconiennes, sont relativement sévères.

En plus des classiques forces de police, Walito IV dispose d'un organisme spécifique chargé de la sécurité planétaire. Celui-ci est divisé en un certain nombre de divisions dont font partie les Brigades Spéciales. Parmi les plus connues, on peut citer la BS n°1 chargée du contre-espionnage et la fameuse BS n°9 dont les membres sont spécialisés dans la traque de Psy déviants.

Retrouvez le système Walito ainsi que Saldricia et Proxima dans la nouvelle Prédiction.

Annexe 1 – Tables & Tableaux

T18 : Table des Durées des Voyages Spatiaux

Durées des Voyages Spatiaux																	
	WALITO	ULSIMAR	STAR DUST	SORTESKEN	SKYPRA	SÉLÉNIA	NUBIS	KARNULL	HORN	HÉLIOS	GWORL'K	FURNIDGE	ETHERNOVA	CYRUS	ATALANTE	AQUALIS	ANOR
ALPHA	1,2	3,5	4,1	4	1,5	4,1	6,4	6,6	4,9	2,2	5,8	4,9	2,7	4,1	1,5	4,7	3
ANOR	4,3	4,2	5,3	5,2	2,9	6,7	7,5	6	6,2	4,3	8,5	6,2	1,2	5,6	4	5,1	-
AQUALIS	5,5	4,9	2,7	3,3	4,5	6,9	5,7	3,4	3,7	6,2	7,1	4	4	3,7	5,2	-	
ATALANTE	1,2	2,7	4,1	4,6	1,3	2,7	5,2	5,9	4,1	3,4	5,7	4,1	3,3	4,2	-		
CYRUS	4,1	5,4	1	1,5	4,5	5,3	4,2	5,4	2	4,7	3,4	1,9	3,7	-			
ETHERNOVA	3,8	3	4,8	5,2	2,1	5,9	7	5,2	5,4	4,6	8,1	5,7	-				
FURNIDGE	4,5	4,6	1,8	3,3	4,4	4,6	2,3	4,2	0,3	5,9	4,3	-					
GWORL'K	5,2	8,1	4,4	4,2	6,6	5,2	5,5	8,5	4,5	5,6	-						
HÉLIOS	2,3	5,8	5,1	4,2	3,8	5,3	7,6	8,5	5,9	-							
HORN	4,6	4,4	1,7	3,3	4,3	4,7	2,3	3,9	-								
KARNULL	6,8	4,6	4,4	5,9	5,4	7,4	4,4	-									
NUBIS	5,9	5	4	5,6	5,7	4,6	-										
SÉLÉNIA	3,2	4	5,3	6,1	3,8	-											
SKYPRA	2,2	2,1	4,1	4,7	-												
SORTESKEN	4,3	5,9	1,7	-													
STAR DUST	4,2	4,9	-														
ULSIMAR	3,9	-															

Les durées sont données en Journées Standard (JS) pour une Vitesse UL ayant un multiplicateur x1 (10 000 al/JS). Un dixième de JS (0,1 JS) correspond ainsi 2h30.

Pour les télécommunications les durées sont données en heures (vitesse de transfert : 250 000 al/JS).

Annexe 2 – Table des Matières

Chapitre 1 – Le Guide des Systèmes.....	4	Star Dust.....	15
Une Diversité sans Pareille.....	4	WuukaTetra.....	17
Miwéa & Koméa.....	4	Chapitre 4 – Systèmes de Miwéa.....	19
Chapitre 2 – Des Myriades de Mondes.....	5	Alpha.....	19
Une Diversité Vertigineuse.....	5	Centris.....	19
Les Galaxies Jumelles.....	5	Cossiglame.....	21
Secteurs Stellaires.....	5	Elkys.....	23
Systèmes Planétaires.....	5	EtherNova.....	25
Catégories.....	5	FormenTerra.....	26
Aspects Astropolitiques.....	6	Magnalingger.....	29
Chapitre 3 – Systèmes de Koméa.....	7	Sélénia.....	32
Aqualis.....	7	Strox.....	33
Kax-Niurat.....	8	Veg-Rekka.....	34
Kiramar.....	9	Walito.....	36
Ryulekka.....	10	Annexe 1 – Tables & Tableaux.....	38
Sortesken.....	14	Annexe 2 – Table des Matières.....	39