

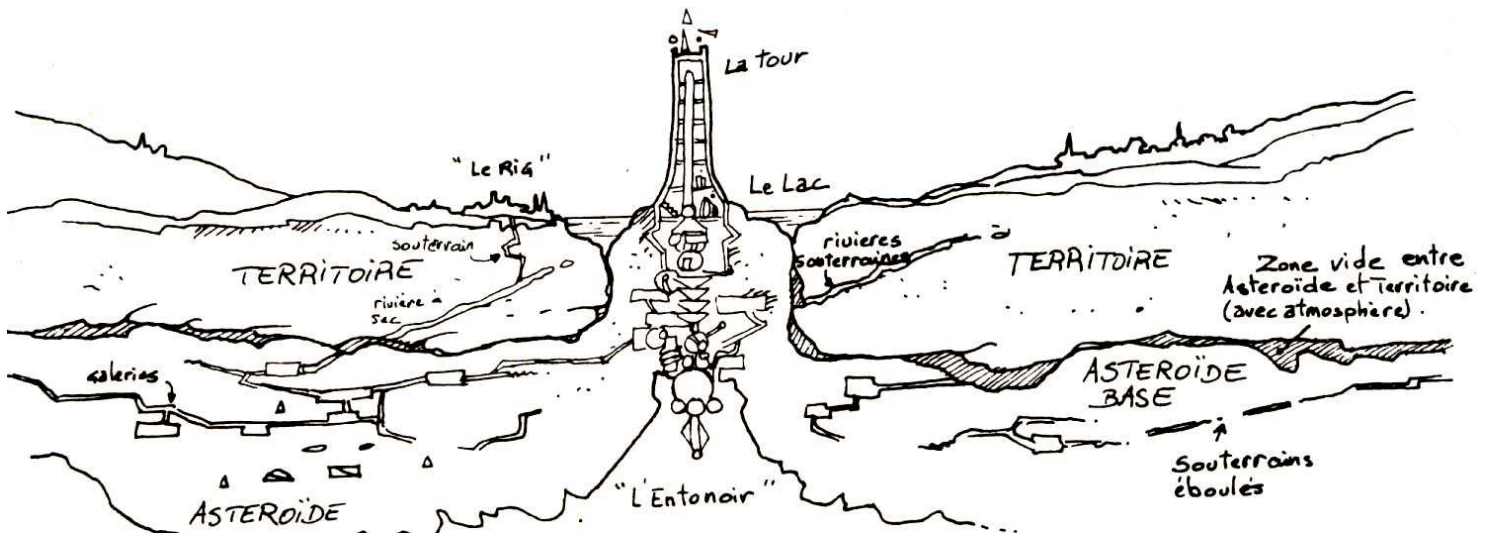
Fiche Dimension Parallèle

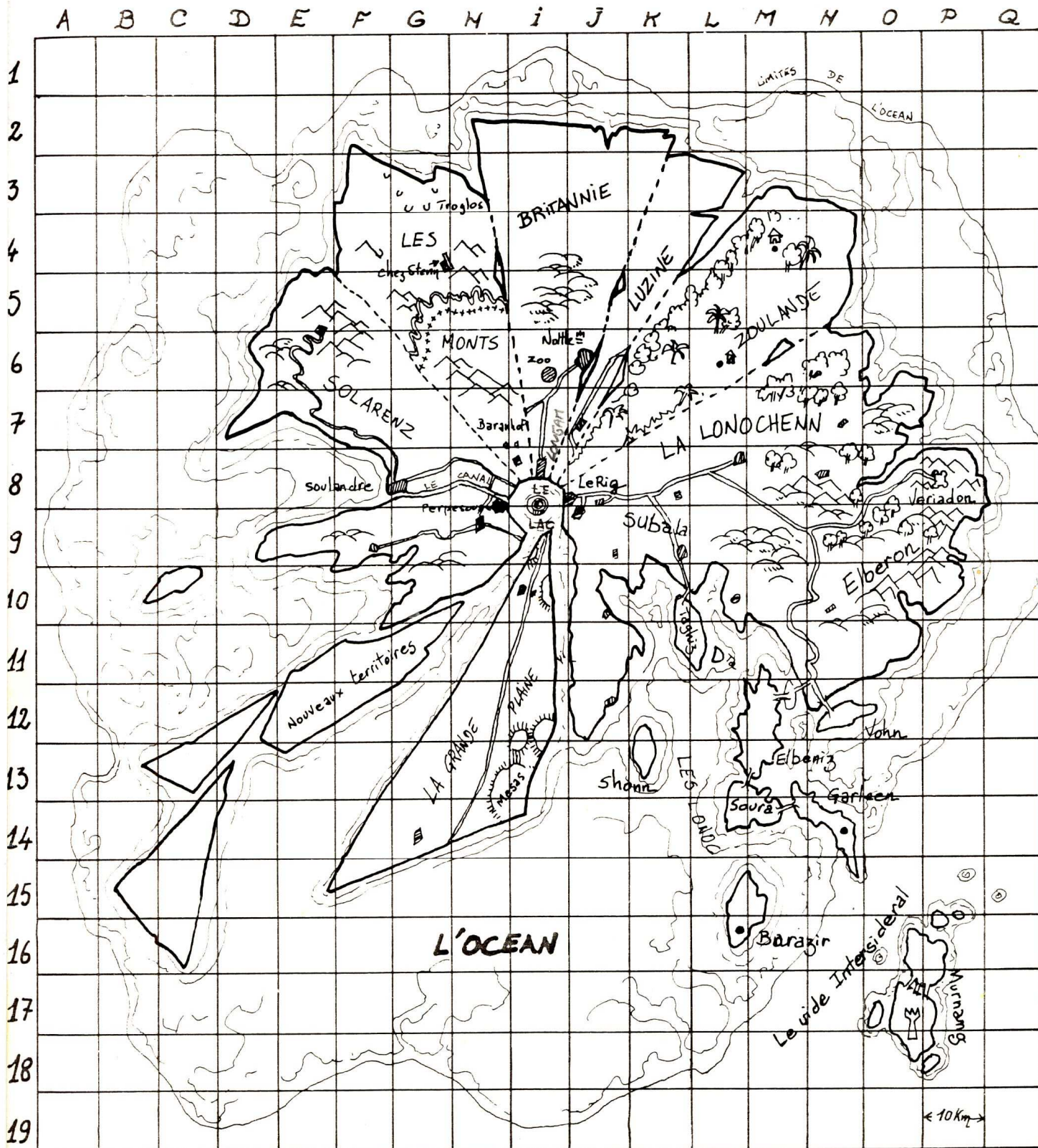
SHAMAZANTHA

<u>Situation :</u>	Quelque part hors de l'espace et du temps, peut être une sorte de prison temporelle dans le non-lieu.	<u>Système solaire :</u>	Faux soleil, hologramme créé par la tour.	<u>Créateur(s) :</u>	Caristolphe D'Elvergalande et son allié le Maître du Temps.
<u>Orbite :</u>	Murmangh, l'île des Lonoc, a quitté l'orbite comme un micro-vaisseau spatial.	<u>Type :</u>	Type astéroïde « multi-terraformé » Par transits Gouluz de portions de territoires.	<u>Pression :</u>	1 (normale) sur le dessus, basse pression insuffisante pour respirer au dessous.
<u>Atmosphère :</u>	Oxygène – azote. Respirable mais à peine sur 350 mètres d'épaisseur.	<u>Océans :</u>	35% mais se jetant dans le « vide ».	<u>Diamètre :</u>	180 km.
<u>Densité :</u>	5,5. moyennement ferreux.	<u>Gravité :</u>	1 G sur le dessus, 0,3 G au dessous.	<u>Inclinaison sur l'axe orbital :</u>	0°.
<u>Effets saisonniers :</u>	Déréglés, se suivant trop vite et dans le désordre.	<u>Longueur de jour :</u>	24 H.	<u>Composition du sol :</u>	Plus de roche que de métal.
<u>Climat :</u>	Multiple : de glacé à tropical en fonction des parcelles.	<u>Températures :</u>	Basses -20°, moyennes -- 20°, Hautes 35°.	<u>Relief principal :</u>	Plaines, et collines.
<u>Relief secondaire :</u>	Montagnes, et jungles.	<u>Longueur de l'année :</u>	365 J.	<u>Lune(s) :</u>	2 fausses lunes, hologrammes créées par la tour.

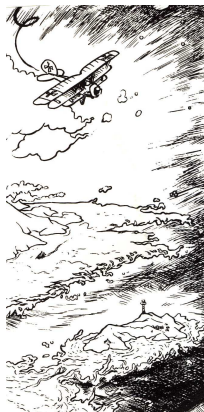
Tableau des ressources :

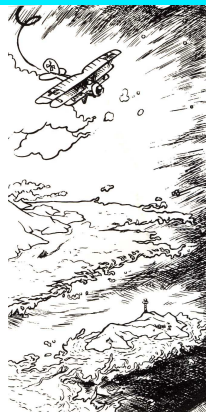
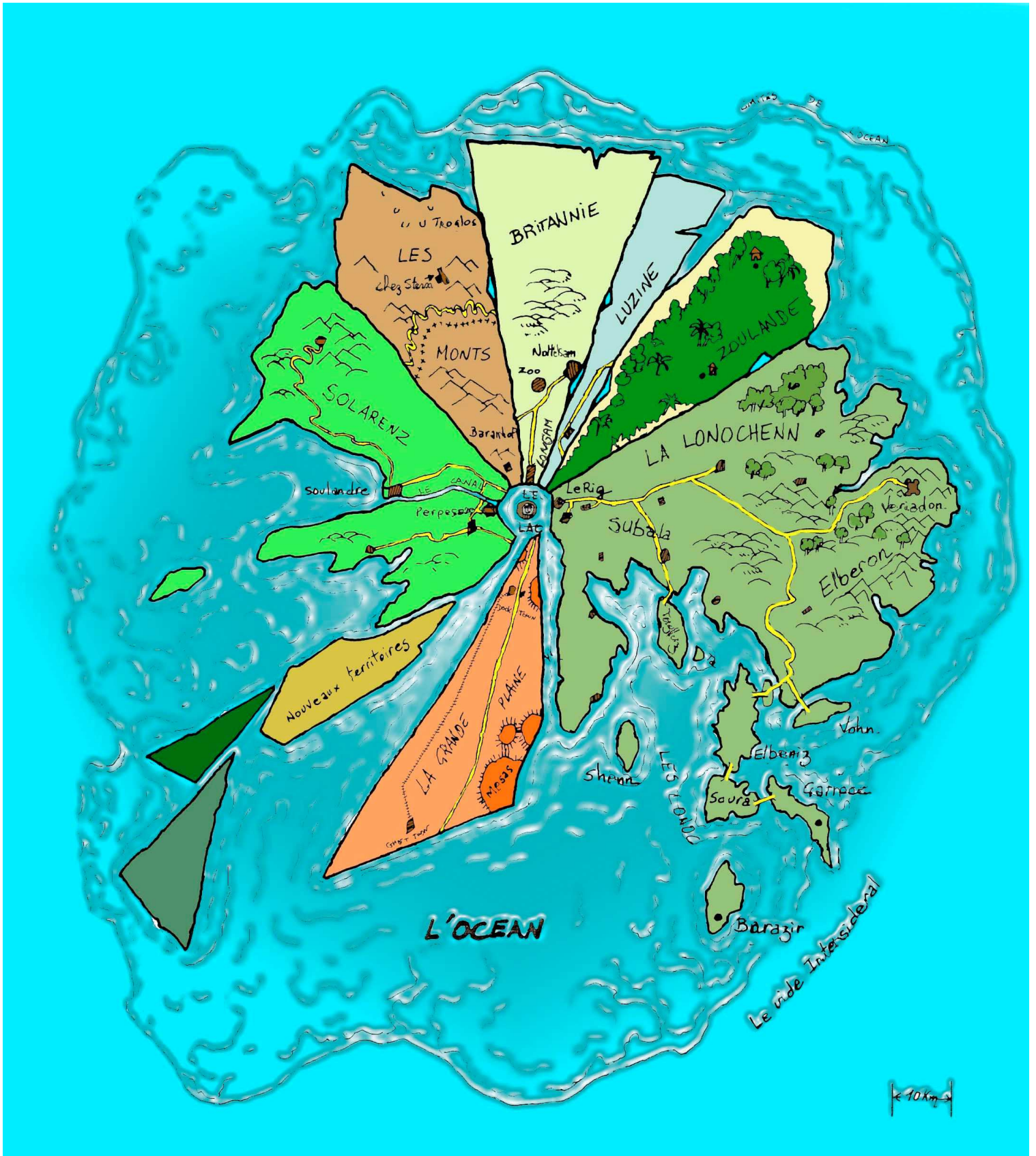
Ressources	Planète
Matières organiques	Dépourvu
Matières radioactives	Rare
Métaux industriels	Rare
Métaux légers	Ample sans surplus
Métaux lourds	Rare
Minéraux spéciaux	Dépourvu
Cristaux précieux	Rare
Biosphère	Flore multiple en fonction des parcelles. Faune multiple en fonction des parcelles. 1 seule espèce intelligente : l'homme ! Il est à noter que même en Lonochen (portion de Féerie) il y a peu d'autres races...





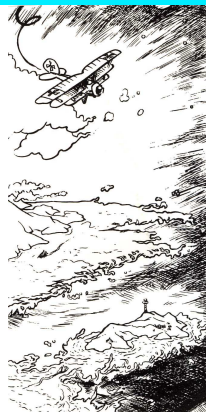
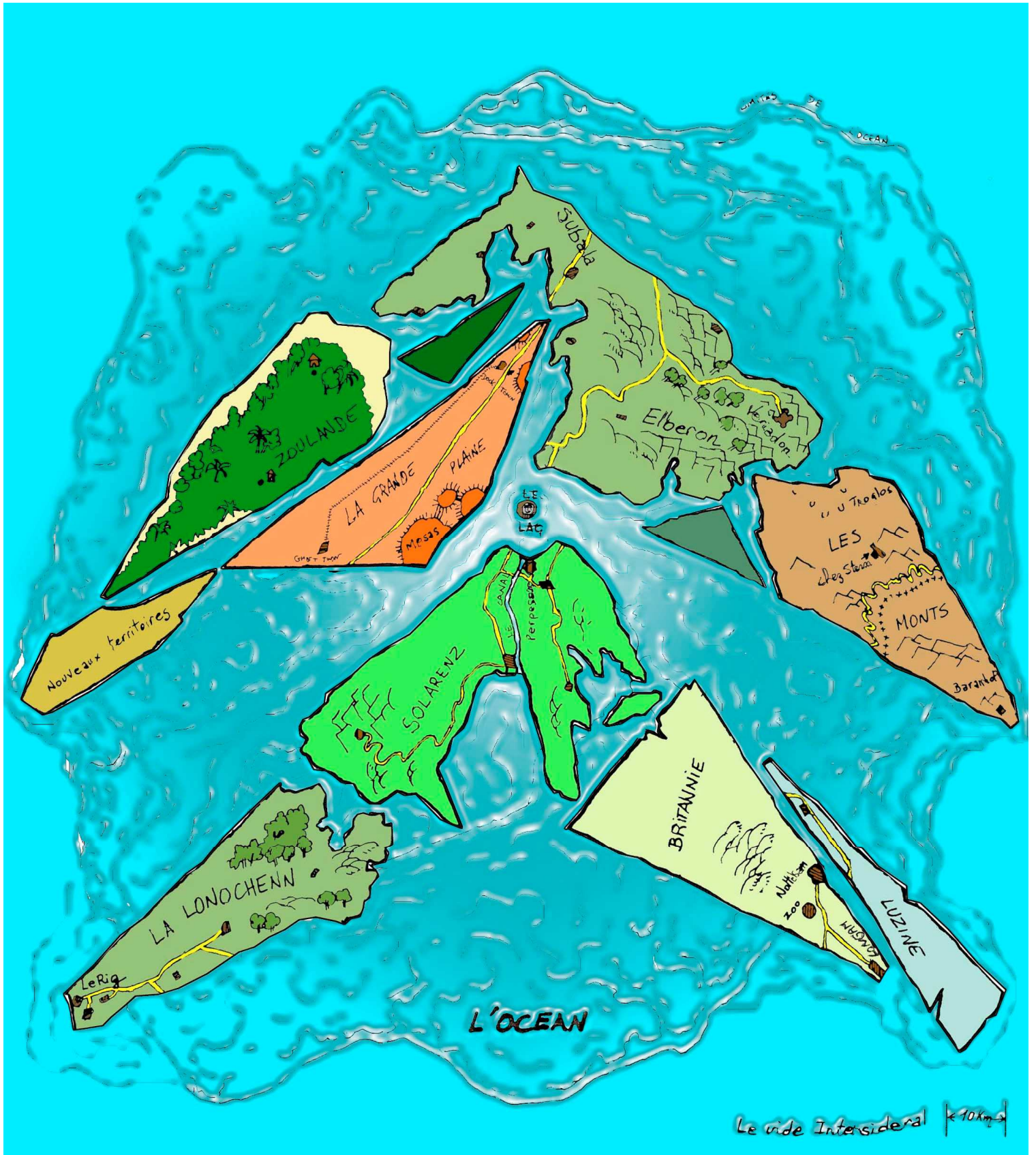
note : le "nord" se trouve toujours en direction de la tour du Lac, le Soleil semblant aller de E4 vers O 19





CHEVRONZANTHA





GENERALITES

Shamazantha est constituée de terrains pris en diverses origines spatiales, et raccrochés à un astéroïde qui sert de base.

Le responsable de ces rapt territoriaux se nomme lui-même le Dandy, c'est un gouluz dont le vrai nom est Caristolphe d'Elvergalande, fils de l'empereur gouluz.

Allié au Maître du Temps, et indifférent à la guerre secrète et hypocrite de la cour de l'empire gouluz, il fugua pour créer cet oasis en dehors de l'espace et du temps, où il règnerait sans partage grâce à ses pouvoirs mégas et à sa technologie la décuplant.

En effet, sa principale occupation était de participer incognito (par transferts interposés) aux activités de son monde, aventures, conflits, chasses, mais aussi opéras, quêtes magiques, ou expériences scientifiques.

Sa machine permettant les transits interdimentionnels des cônes de sols planétaires, se trouve dans la tour blanche, au milieu du lac central.

Elle maintenait la cohésion des diverses régions volées aux quatre coins de l'espace et du temps.

La tour repose sur l'astéroïde, l'énergie de cohésion est elle aussi volée mais à l'intercontinuum.

Toutes les fonctions (gravité, climat, lumière, etc...) sont dirigées depuis la tour.

Un faux soleil et 2 fausses lunes recréent un semblant de rythme jour/nuit.

La couleur du ciel varie du bleu au jaune, le vert annonce des orages très violents.

Des systèmes recréent, plus ou moins, en température et en précipitations (pluies) les conditions naturelles de chaque parcelle.

Les villes et villages sont de 3 sortes : ceux qui sont administrés directement par le Dandy et sa police de la tour sont sur les rivages du lac, ceux qui cherchent à échapper à cette autorité sont sur la rive de l'océan extérieur, et ceux entre ces 2 extrêmes, vivent en acceptant leur sort, ignorant la présence du dandy (expliquant les transfert par une maladie d'amnésie partielle).

EVOLUTION

Depuis le dernier passage d'une équipe de mégas (Guillan – Lorwan – Chasseur) il y a 15 ans, Shamazantha a légèrement changé : les mégas l'ont débarrassé de son dictateur Gouluz, Caristolphe d'Elvergalande, dit le « dandy », qu'ils ont emporté paralysé et en hibernation dans leur QG secret de Chutterox 14. Ils ont aussi volé une machine gouluz de téléportation (Lorwan s'est enfui avec, avant les autres), et créé une porte de transit dans la tour blanche pour pouvoir retourner dans l'oecumène de l'A.G. (Guillan récupérant d'abord tous les sorts magiques sauvegardés en microfilms avant l'autodafé de Vériadon, pour passer ensuite 10 ans à les apprendre)...

Certes libérée du Gouluz, Shamazantha n'en demeure pas moins une énigme, défiant les lois de l'espace et du temps.

Un usurpateur semble avoir repris le trône laissé vacant par le dandy, et même sans aucun pouvoir méga, il profite de la réputation de l'ancien maître des lieux pour faire croire à toute la population que rien n'a changé.

En effet, les gens pensent que le dandy est toujours là, les notables de chaque parcelle jouissent toujours de la même autorité, et les commandos-gezpos de la tour blanche font toujours régner une loi dictatoriale.

Cependant, le nouveau maître des lieux n'a sûrement pas les connaissances nécessaires en science gouluz pour faire fonctionner correctement les machines de la tour blanche, et tout se détraque de plus en plus : les parcelles se cognent entre elles comme des plaques tectoniques instables, entraînant des tremblements de terre fréquents, et leurs côtes s'effritent toujours davantage, envoyant des morceaux entiers de terrains vers l'extérieur de cette dimension parallèle... ce petit monde est voué à disparaître à petit feu, désintégré dans le non-lieu !

Entre-temps, la civilisation shamienne a évolué, car une quinzaine d'années sans la surveillance sévère du dandy a quand même assoupli beaucoup de choses : du coup les passages et échanges entre les 7 parcelles se sont accrus, et toutes les 7 cultures se sont mélangées et harmonisées pour n'en faire plus qu'une.

Bien sûr les spécificités locales demeurent, mais un métissage improbable a quand même fini par avoir lieu entre toutes ces civilisations différentes. On obtient donc une sorte de culture « steampunk », c'est à dire un curieux dosage entre rétrofutur et mythologies païennes.

Le niveau technologique global s'est amélioré donc, atteignant une sorte de révolution industrielle du début du 20^{ième} siècle terrestre, mais avec un retour au paganisme et aux superstitions occultes, du aux séismes et autres catastrophes naturelles harcelant les habitants, et défiant toute logique.

Depuis le passage de Loki, une nouvelle évolution semble avoir eu lieu, puisqu'une machine gouluz est de nouveau effective, empêchant donc Shamazantha de se détériorer davantage...

Il semblerait que, depuis le passage de Duke et Trent, l'usurpateur, Olobodondhoï le grand architecte, est été renversé et remplacé par un nouveau dirigeant secret : l'Homme aux Chevrons lui-même !

Ce dernier a carrément restructuré toute la carte de ce monde, réarrangeant les parcelles pour dessiner des chevrons, afin de glorifier son ego mégalomanaïque, sous l'emprise de la machine gouluz...

LONOCHENN



Origine

La Féérie (dimension magique hors de l'A.G.). Ce bout de territoire présente des paysages équivalents à ceux de l'Armorique ou de l'Écosse.

Epoque

Médiévale mais ingérée progressivement par les gadgets technologiques et l'utilisation de l'électricité.

Langue

Le Lonochois est un mélange de Gutturl (commun de Féérie, assez proche du germanique ancien) et de Yad (vielle langue elfique très chantante), mais les habitants les plus savants pratiquent aussi le Shamien (langue commune bricolée de bribes de chacun des langages utilisés sur ce monde).

Ancienneté

6 générations, soit environ près de 2 siècles. C'est le territoire le plus ancien de Shamaznatha, et donc le plus près à se désagréger pour se séparer de l'astéroïde.

Description

Plaines et collines herbeuses, montagnes couvertes de forêts de sapins, zones cultivées, pâturages d'élevage, villages de pêcheurs sur les côtes, villages de fermiers dans les terres. Les propriétaires terriens ont la tradition de séparer leurs possessions par des murets en pierres. Les maisons sont construites comme des chaumières moyenâgeuses mais avec des éléments de mécanique mélangés : engrenages, câbles, pistons, etc... des moulins recueillent la force du vent pour créer de l'électricité.

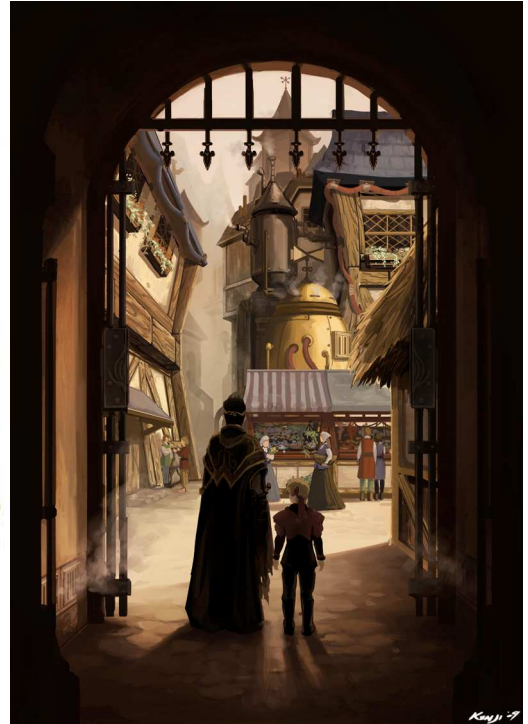


Exemples d'architecture lonochoise :



Lieux notables

- _ Vériadon : monastère renfermant toute l'histoire de la magie en Féérie, ré-invoqué par Guillian à sa place il y a 15 ans.
- _ Elberon : vieux massif raviné par des rivières (antérieures à la venue en Shamazantha et donc asséchées) et assez torturé, mais très herbeux et boisé (sapinières).
- _ Les Lonoc : partie qui part en morceaux, l'île de Murnangh en vient. Ce sont des rochers couverts d'herbes, parfois de moutons...
- _ Le Rig : petit port sur le lac de la tour. On y trouve le marché des Alouettes, qui vend les produits de la pêche, de la culture et de l'élevage, ainsi que tout type de matos pour n'importe quelle monnaie. L'auberge du port fournit la bière fameuse, la « Subite Mort », aux propriétés hallucinatoires (donnant des visions du non-lieu et de gardiens ectoplasmiques veillant sur la bulle protectrice de Shamazantha). Il y a au Rig une milice de 50 gardes.



PNJ important(s)

Les lonochois portent plutôt des vêtements médiévaux, mais n'hésitent pas à les mélanger avec des couvre-chefs ou des accessoires modernes.

Les femmes riches préfèrent quand même les robes et corsets du Moyen-Âge, en y rajoutant des parures venant de Solarenz, ou des fourrures de Zoulande.



_ Archibald Goldwind : 45 ans, allure sportive. Sous une tignasse blonde, il est habillé en lonochois, mais avec des accessoires saugrenus (comme ses protections de baseball). Il conduit une voiture moderne à a carrosserie plaquée or, qui ne passe pas inaperçue en territoire médiéval. Né en Britanie, mais tôt orphelin, il a été élevé en Lonochenn, dont il aime beaucoup la musique (il en écoute à l'autoradio). Il est assez connu et apprécié (surtout des demoiselles). A priori neutre, c'était un accompagnateur des géomètres envoyés faire des relevés lors de l'arrivée de la Grande Plaine, il y a 15 ans.



Jazilne des Vents

Apparence : 45 ans, visage ovale émergeant d'une abondante chevelure ondoiyante auburn. Elle a des yeux immenses, mais regarde souvent les gens sous ses paupières mi-closes, d'un regard de félin. Elle mesure environ 1,80 m, et semble plutôt frêle.

Rôle : Sa science magique opérant dans le domaine des vents, des tempêtes, Jazilne apprit des sorts simples, puis se mit à chercher ses propres formules, car les climats étant dirigés depuis la Tour de Lac, elle voyait souvent ses sorts détournés ou anihiliés. Le hasard lui a permis de découvrir un sort qui déplace une masse d'air entière : elle peut ainsi faire le vide en un lieu, créer une pression accablante, ou emporter son air avec elle dans le vide... C'est un sort très gourmand en énergie psychique, aussi a-t-elle consacré ces dernières années à cristalliser le processus dans un objet, une pierre informe (mais d'une sorte très spéciale que l'on trouve parfois en Elberon) et qu'elle a dissimulé au milieu d'autres cailloux anodins au fond du grand aquarium qui orne sa chambre, dans la Tour Dentue de Murnang. C'est grâce à cela que l'île peut espérer survivre dans l'espace en quittant Shamazantha. Notons que Jazilne possède une amulette d'Alyazitt.

Attitude : Il est peu probable que les Messagers ne la rencontrent pas,

mais ayant préparé son évasion dans le cosmos depuis si longtemps, elle ne prêtera que peu d'intérêt pour les plans des personnages. Elle acceptera néanmoins de les cacher ou les aider si c'est possible.

Sort : « Délocalisation d'air »

Ce sort permet de prendre une masse d'air et de la téléporter en un autre lieu à portée du sort.

Temps lecture : 2 min.

Consommation de pVo par unité de temps : 4 pts pour la téléportation, puis 4 pts pour conserver l'air ainsi déplacé dans des conditions anormales (ajouté à un endroit déjà pourvu d'air, il se crée une surpression, et l'air tend à s'échapper. Au contraire dans le vide il se diluerait immédiatement.) Notez que ce sort peu permettre de respirer quelques minutes sous l'eau, écarter une atmosphère empoisonnée, faire exploser ou imploser des récipients hermétiques et fragiles.

portée maximum : 100 m.

Diamètre max. : 10 m (attention, ce sort ne consomme pas 1 mais 4 pVo par mètre de diamètre).

Cumul max : -. *Type :* neutre physique.



Eugène Auguste Rigaloun

Apparence : la quarantaine, un visage méridional rieur aux cheveux noirs, il a l'allure décontractée et une silhouette de bon vivant. Toujours vêtu de vêtements amples.

Rôle : son aspect décontracté ne l'empêche pas d'être un passionné de phénomènes naturels ou magiques. Il fut météorologue de la Tour du Lac, et donc l'ennemi involontaire de Jazilne, il y a de cela plus de dix ans. Son poste à la Tour lui interdisait de rechercher qui pouvait bien être l'individu qui perturbait ainsi ses réglages météo, aussi le jour où, à la suite d'un accident, il put se faire passer pour mort, il le chercha clandestinement, et ... ils sont toujours ensemble aujourd'hui. Eugène déteste le Maître, qu'il appelle « le pôvre tordu ». Si les personnages discutent avec lui, il leur donnera de nombreuses informations sur la Tour (emplacement de la salle de contrôle des Transferts, des salles de garde, des issue, etc...)

Attitude : Il tentera, si possible, de se présenter aux personnages comme un simple invité des lieux, faisant des plaisanteries faciles pour obtenir des confidences des Messagers rendus moins méfiants. Il n'aime pas les armes, surtout les armes à feu, et s'il s'en sert pour défendre quelqu'un, son % est de 25.





_ Hex : mage musicologue, Hex s'est fixé une quête ultime qui occupe tout son esprit : il veut pénétrer dans la tour blanche pour réussir à y dérober le manuscrit d'un opéra composé par sa défunte mère et volé par le Dandy. Il croit fermement au pouvoir de l'art, pensant que jouer au moins une fois cet opéra magnifique saura ramener l'espoir aux peuples de Shamazantha. Il tire sa magie de sa musique, et se balade donc avec une harpe télescopique, dont il joue de son bras mécanique. Recherché pour pratiques magiques interdites. Allié de Loki lors de son périple en solo.

_ Torque : chèvre unicorne, Torque a autant de sagesse et de pouvoirs qu'une licorne chevaline. Il a prêté serment de suivre Hex tant qu'il vivra pour le soutenir dans sa quête, car il l'a aidé à mettre bas, alors qu'elle allait mourir à la naissance de Cribbi. Sa boucle d'oreille est un focus d'énergie magique. Alliée de Loki lors de son périple en solo.

_ Cribbi : chevreau unicorne, rusé, malicieux, coquin, agile, farceur, et débordant d'énergie. Cribbi rêve de découvrir un jour la Féerie natale de sa génitrice. Allié de Loki lors de son périple en solo.

PNJ types








Крепёвство



SKAZKA

ZOULANDE



Origine

Inconnue. Ce bout de territoire présente des paysages équivalents à ceux de l'Afrique ou de l'Amazonie au Brésil.

Epoque

Primitive mais ingérée progressivement par les gadgets technologiques et la pollution de l'industrialisation des autres parcelles.

Langue

Le Zoulandais dont les mots sont incompréhensibles mais dont les intonations sont, par contre, très expressives. Les zoulandais ne parlent que quelques mots de shamien.

Ancienneté

85 ans environ (les pygmées y habitant ne vivent pas très vieux, 50 ans maximum).

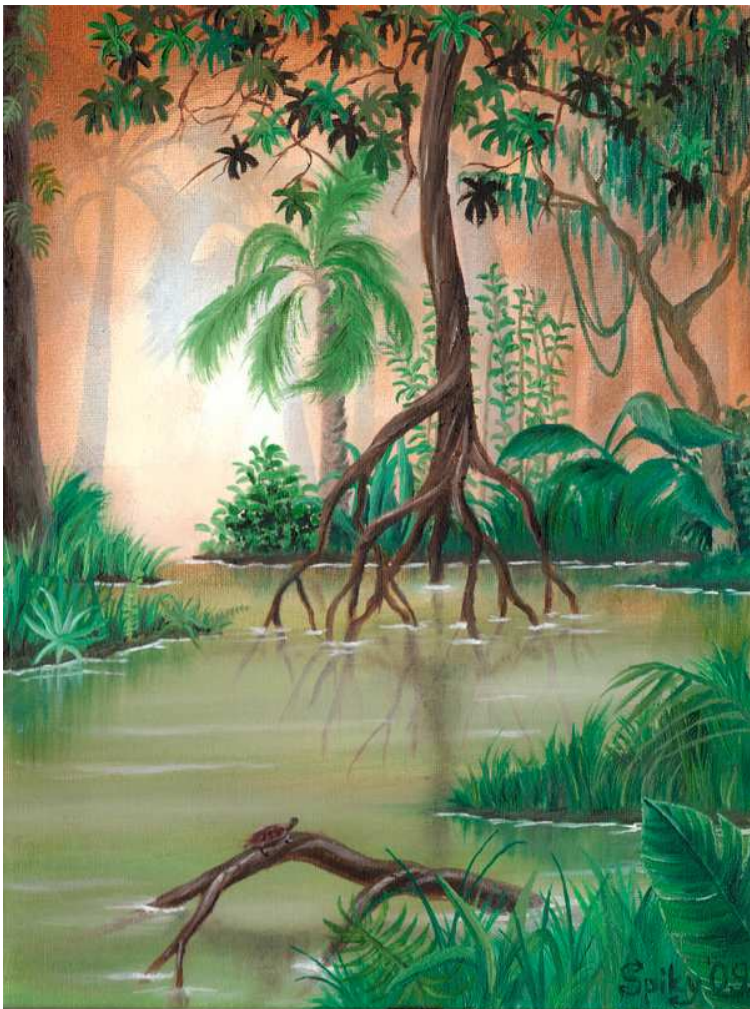
Description

Ce territoire est composé à 80 % de mangrove (c'est-à-dire de jungle reposant sur un lac ou une rivière).

Hormis quelques zones, on ne s'y déplace qu'en bateau, ou d'arbre en arbre.

La Zoulande possède un climat tropical, humide bien sûr, mais sans moustique... par contre, y pullulent les serpents, crocodiles, hippopotames, sans oublier les singes et autres oiseaux exotiques.





Lieux notables

Cette région est habitée par deux tribus de pygmées, parfois très liées, parfois en guerre.

L'une, les Goyangko, étant plutôt soumise au maître de ce monde, l'autre, les Tarmaranaki, lui étant plutôt hostile.

Chaque tribu habite sur des hauteurs, plus sèches, dans des villages d'une vingtaine de cases familiales (les Goyangko en M4 et les Tarmaranaki en L6 sur la carte).

PNJ important(s)

Ces pygmées sont assez curieux, peu hostiles, sauf si on les vexé ou si on les agresse.

Dans ces cas, c'est une guerre à mort !

Leurs principales occupations sont la chasse, la cueillette, la musique, les danses, etc...

Notons qu'ils ne quittent presque jamais leur territoire.

Les seules exceptions sont les cannibales qu'ils ont bannis dans les déserts de la grande plaine.



Un Goyangko



et



2 Tarmaranakis

M'morod Chef Goyangko

Apparence : suivant les occasions, il est vêtu de trois bouts de tissu (au combat), ou d'une parure de plumes et de fleurs (lors de fêtes par exemple). Il serait presque plus petit que ses concitoyens, autour de 1,30 m, mais très carré, musclé et vif.

Rôle : M'morod est plutôt pour l'ordre et le respect du Maître, mais sans excès. Sa tribu, qui vit dans le village situé en M4, est composée d'excellents musiciens, et leurs fêtes s'entendent fort loin. M'morod entre parfois en désaccord avec son homologue, Toyough-laoun, et des petites guerres s'ensuivent, que M'morod regrette ensuite car il y perd toujours des guerriers qu'il apprécie.



Toyough-Laoun chef Tanaranaki

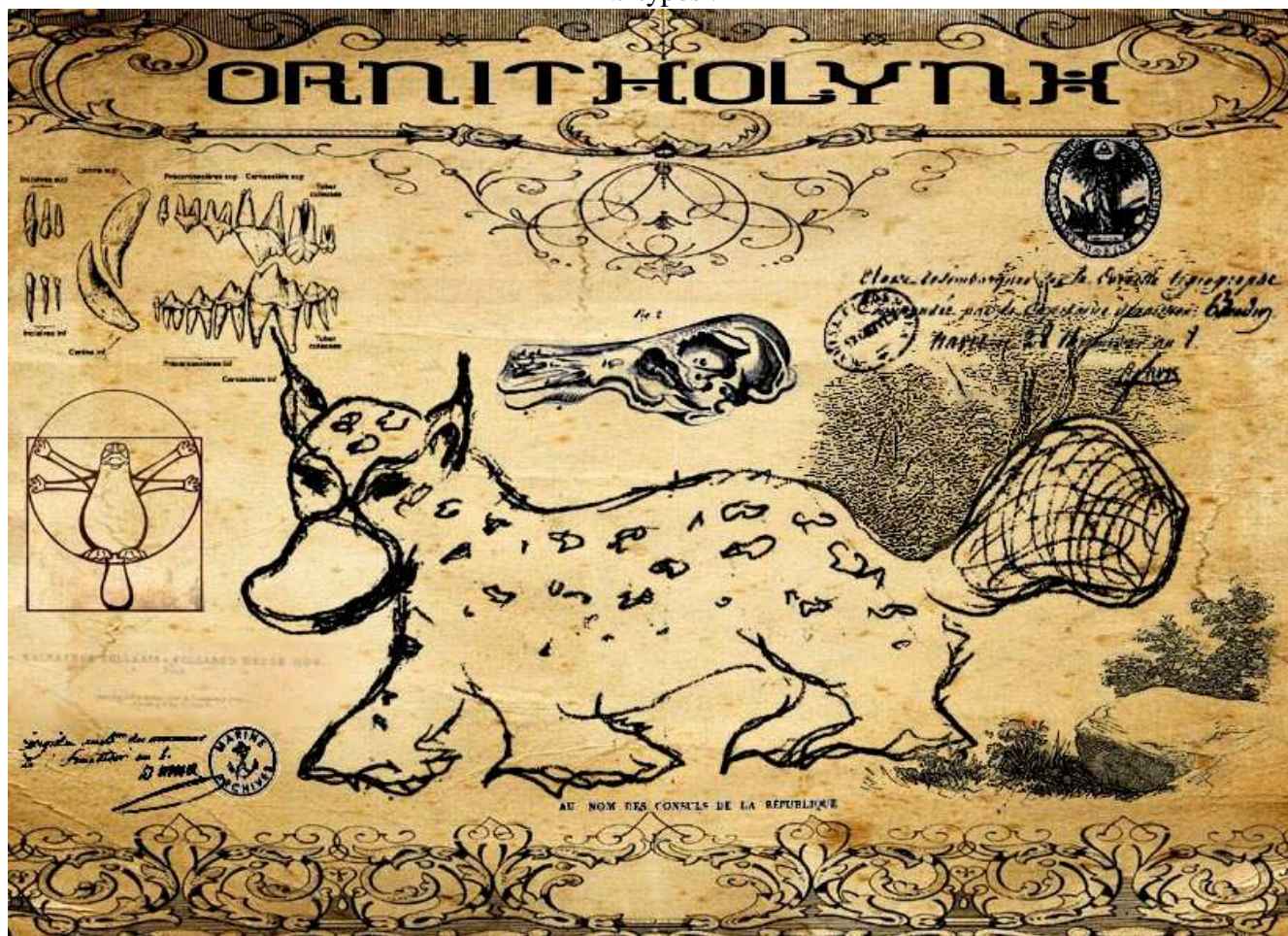
Apparence : identique à M'morod, mais lui est plutôt grand (1,55 m).

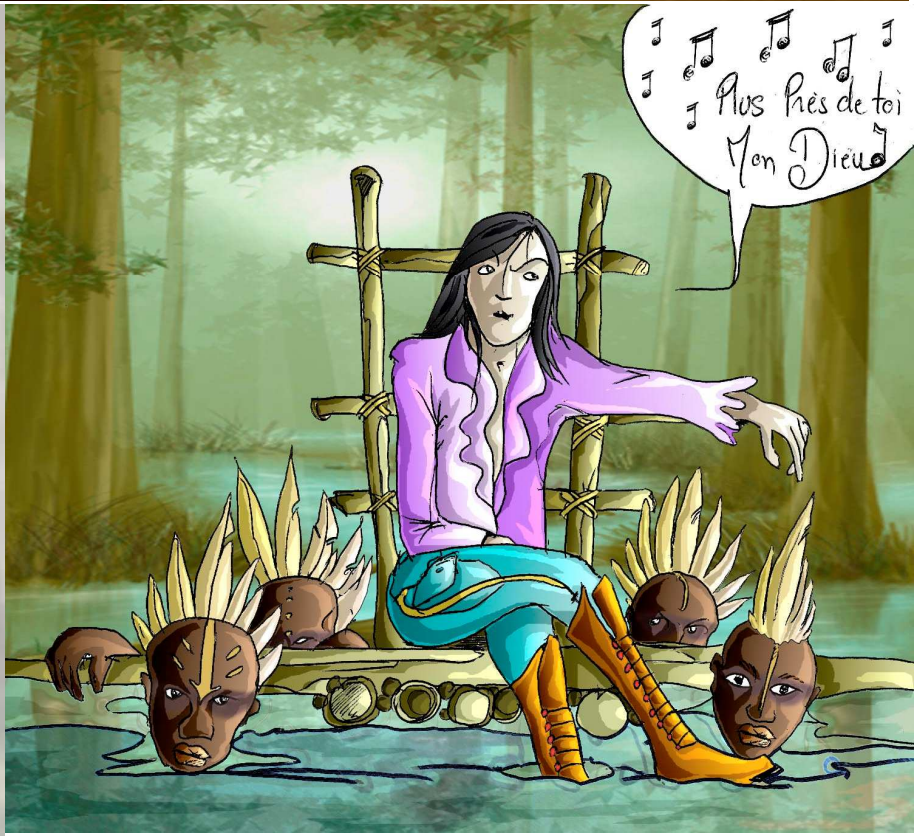
Rôle : hostile au Maître, sans excès, il aurait tendance à protéger ceux qui pensent comme lui mais agissent. Au cours de son initiation, il a vécu deux ans en divers lieux de Shamazantha, et en connaît assez bien les langages, ainsi que certains problèmes techniques et humains qui se posent en ces lieux. Assez « sanguin » il supporte mal parfois, la servilité de M'morod, mais le regrette ensuite également. (Précisons que ces affrontements reviennent tous les deux trois mois et durent une semaine environ).

Attitude : Toyough est assez intelligent pour comprendre la mission des Messagers si l'un d'eux lui explique. Après un temps de réflexion, il proposera l'aide de sa tribu si elle peut être utile à un retour des choses à la normale, et les soustraire à l'emprise

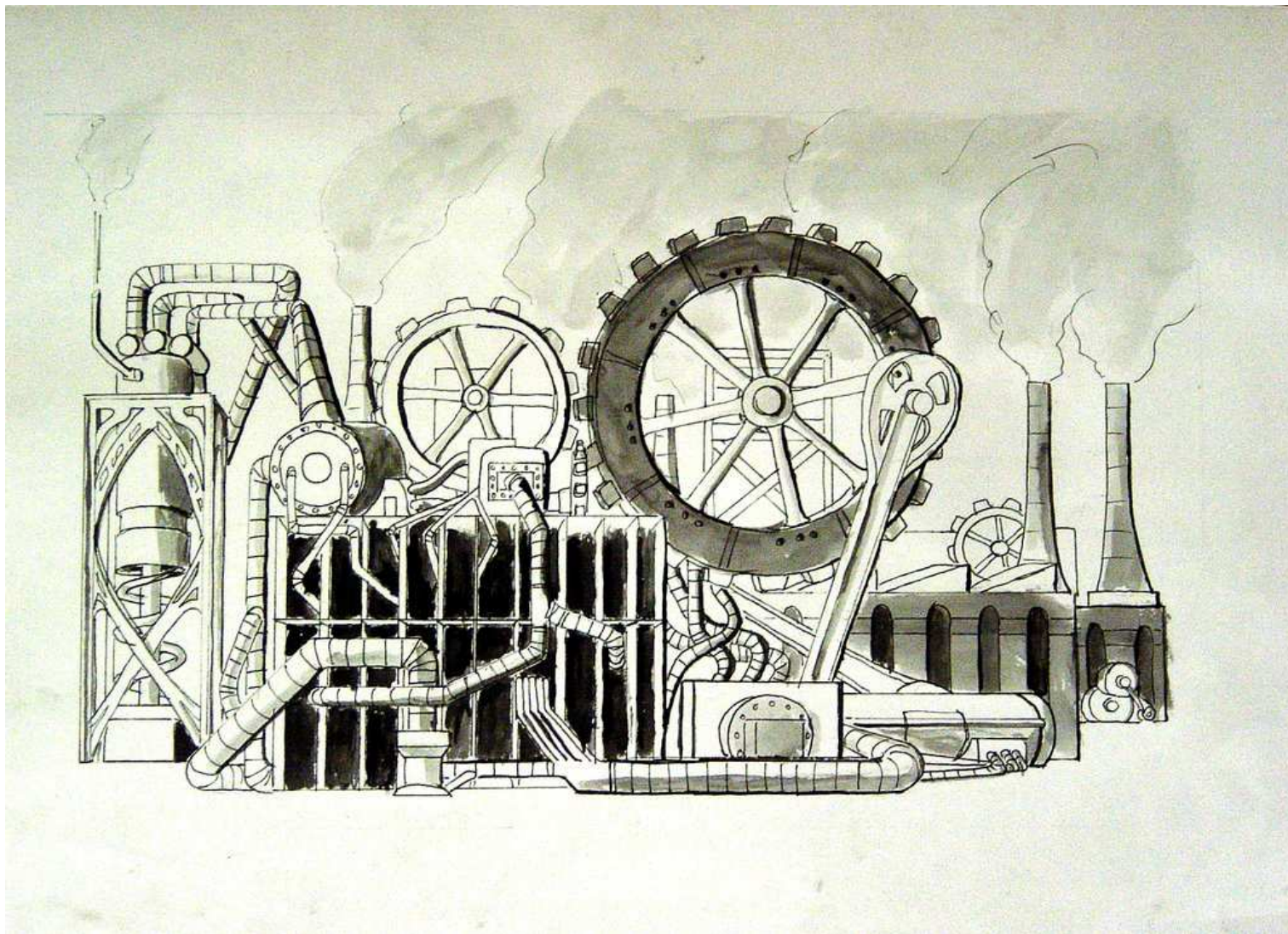


PNJ types :





LUZINE



Origine

Inconnue. Ce bout de territoire présente des paysages équivalents à ceux de Suède.

Epoque

Révolution industrielle extra-terrestre (équivalent du début du 20^{ième} siècle terrien).

Langue

Luzien (proche en intonations du suédois) et shamien (surtout les termes techniques).

Ancienneté

17 ans à peine.

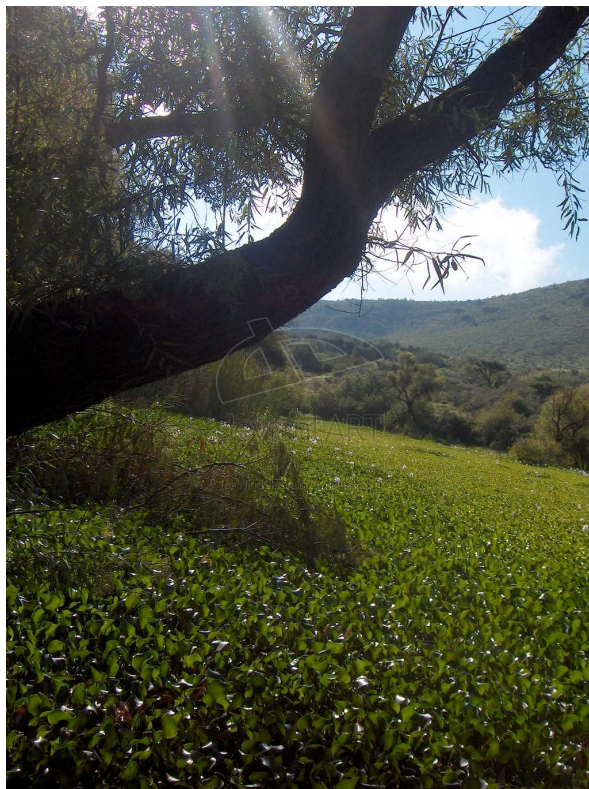
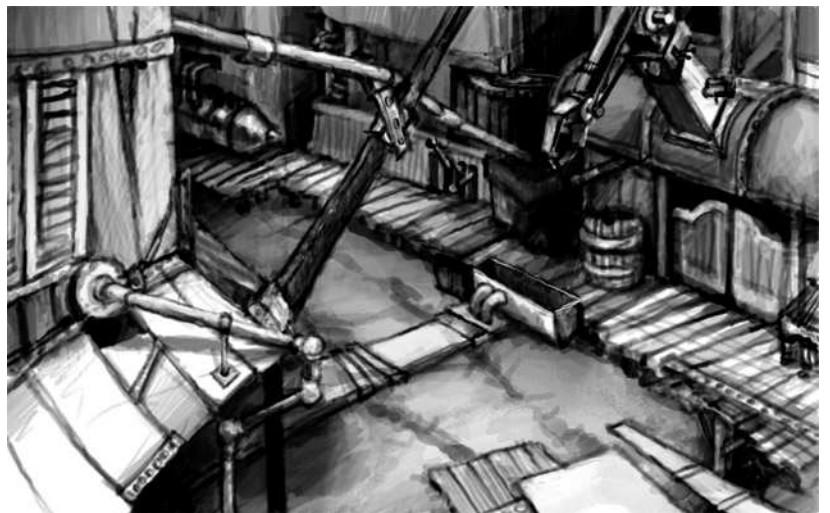
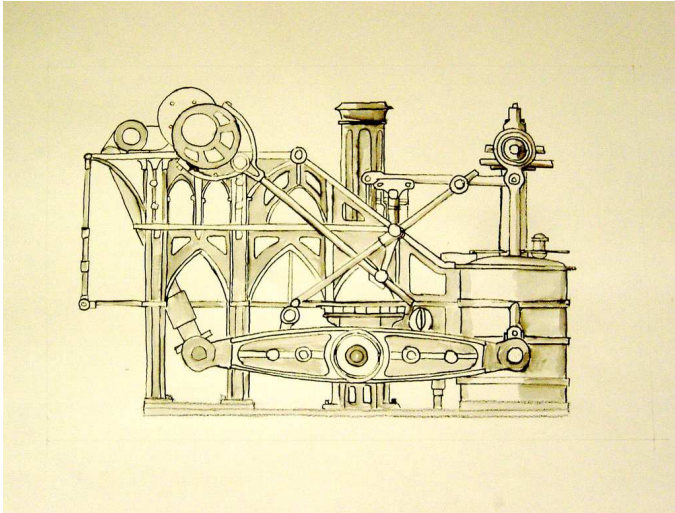
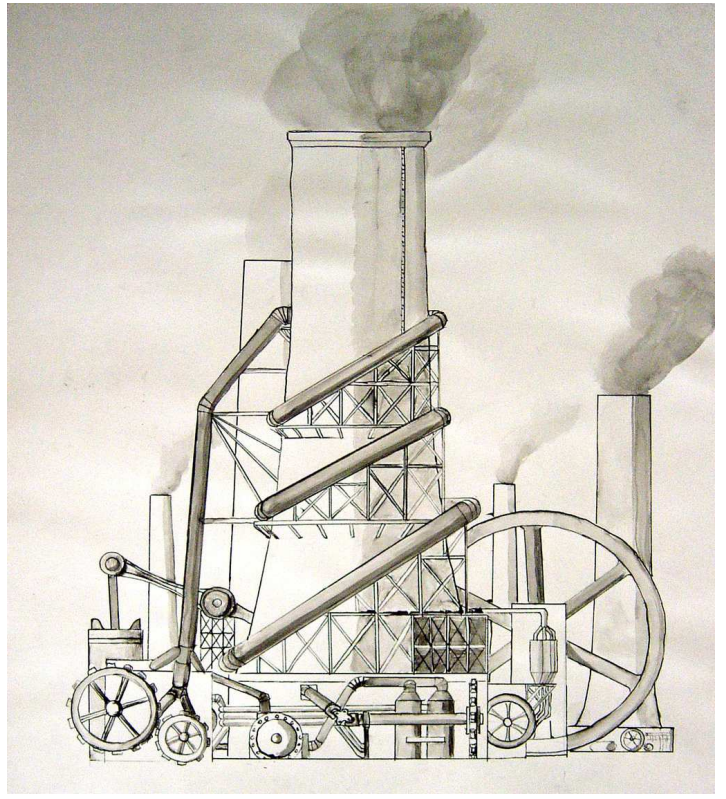
Description

Cette bande de terrain est très étroite, couverte de collines et de bosquets. L'usine dont elle tire son nom est très propre, située en J7 sur la carte.

C'est un enchevêtrement de mécanismes, d'engrenages, de tuyauteries et de réservoirs multiformes, tout en aluminium. Mais on y trouve aussi, curieusement, des machines gouluz de formes et de tailles diverses, cachées dans les structures complexes (c'est ici que Lorwan a volé la sienne).

L'équipe d'une douzaine de scientifiques (7 hommes et 5 femmes), travaille surtout sur des produits à utilité agronomique ou forale.

3 techniciens les assistent, notamment pour la maintenance des appareillages.



Lieux notables

- _ La distillerie couvre environ 50 m sur 100 m, et une moitié seulement est en service, le reste étant envahi par des plantes bizarres, dont un haricot géant.
- _ Les labos, bâtiments modernes, sont pourvus d'une vaste salle d'accueil avec bar et d'une quinzaine de chambres d'amis.
- _ Les anciens bâtiments administratifs sont transformés en habitation. Luzine possède un véhicule monte-charge, 5 chevaux et une camionnette.

PNJ important(s)

Les Luzois sont de grands blonds rieurs, à la peau pâle. Ils ont des goûts simples, et travaillent honnêtement. Ils se moquent de qui détient le pouvoir, du moment que leur rôle dans la société reste le même : faire avancer la science appliquée à l'agriculture intensive, seule ressource permettant la survie des habitants de Shamazantha. Parfois leurs cerveaux les plus brillants sont kidnappés par la police de la tour blanche pour grossir les rangs des savants de Baranhof, mais c'est arrivé rarement car leur domaine d'activité doit nécessairement continuer tel quel.



Ibn Shaun le notable de Luzine

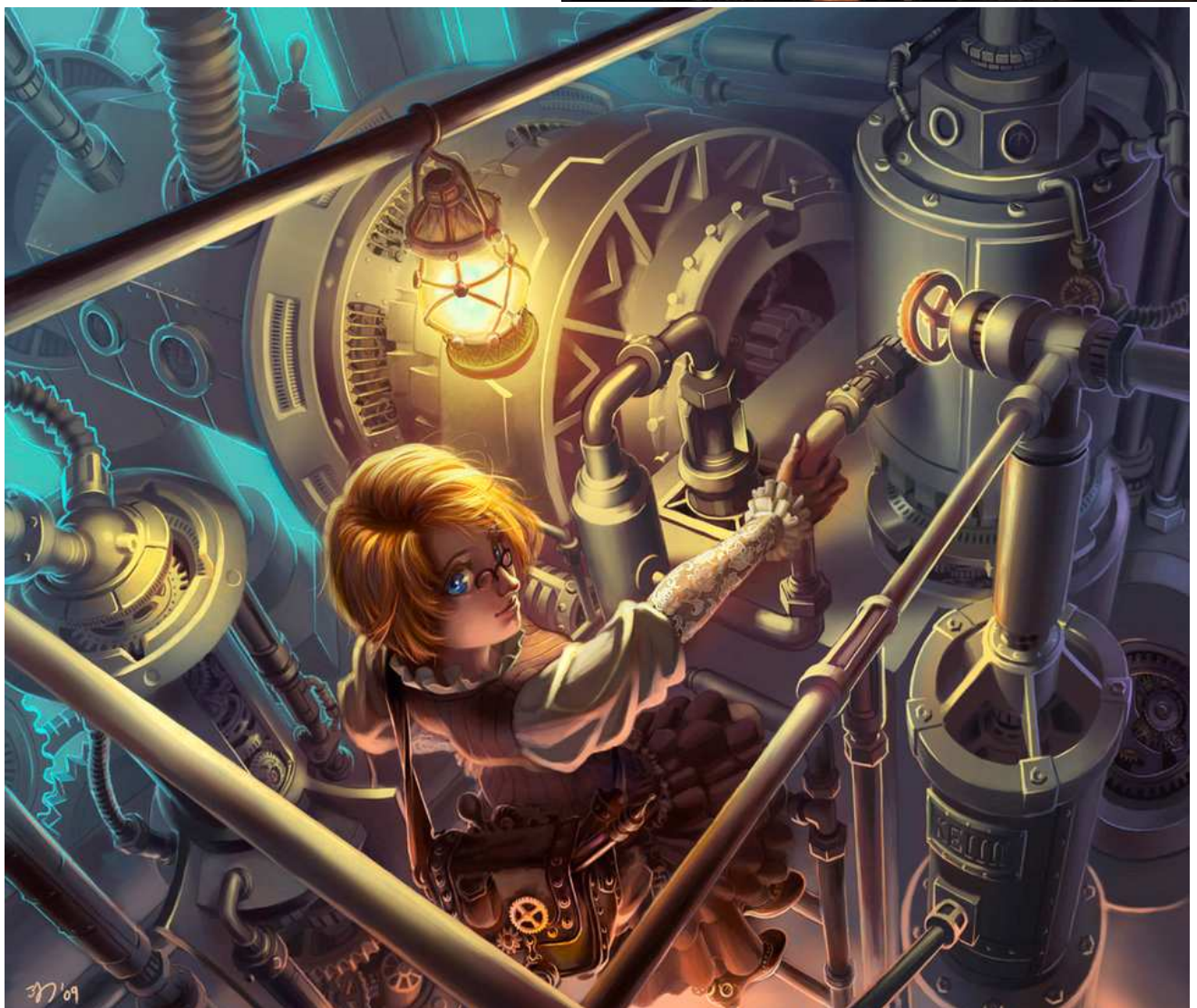
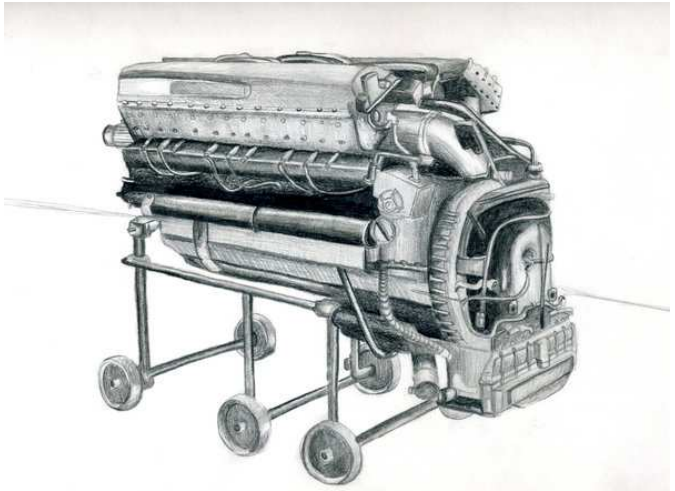
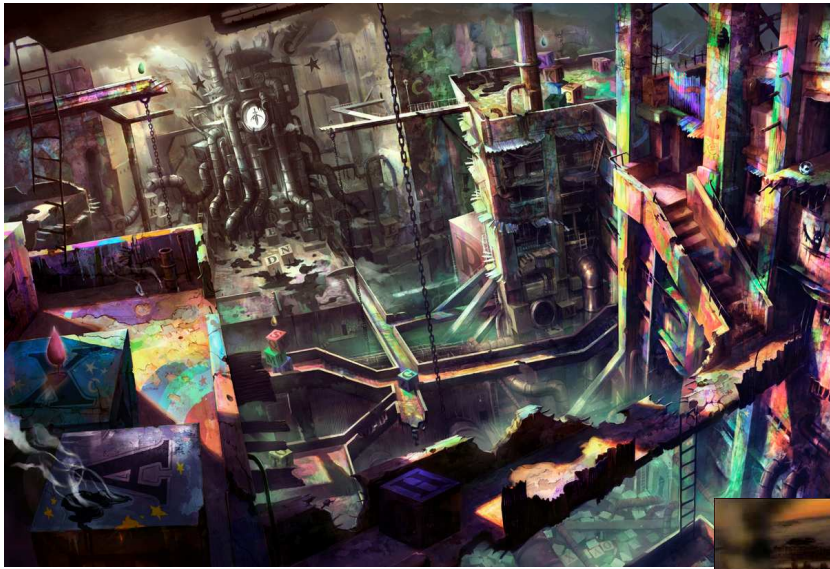


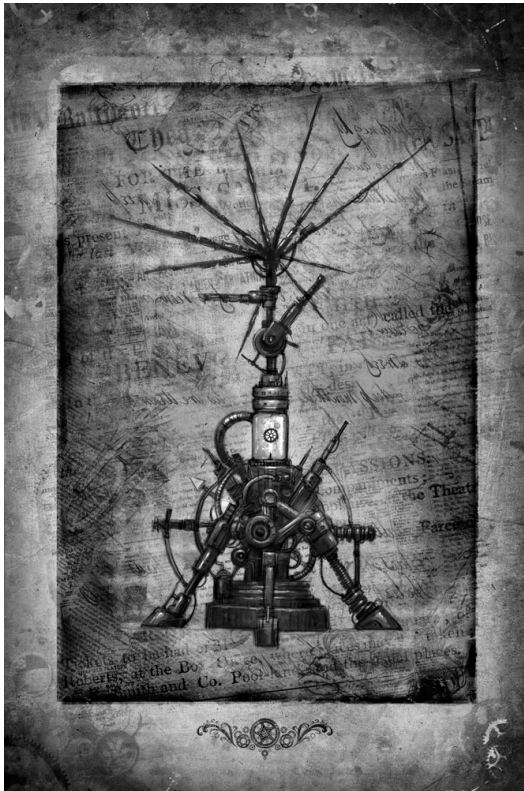
Yerin Yoo le chef de la sécurité



un savant ordinaire







BRITANNIE



Origine

Inconnue. Ce bout de territoire présente des paysages équivalents à ceux de l'Angleterre.

Epoque

Révolution industrielle extra-terrestre (équivalent du début du 20^{ième} siècle terrien, années 20-30).

Langue

Briton (aux intonations anglaises) et shamien.

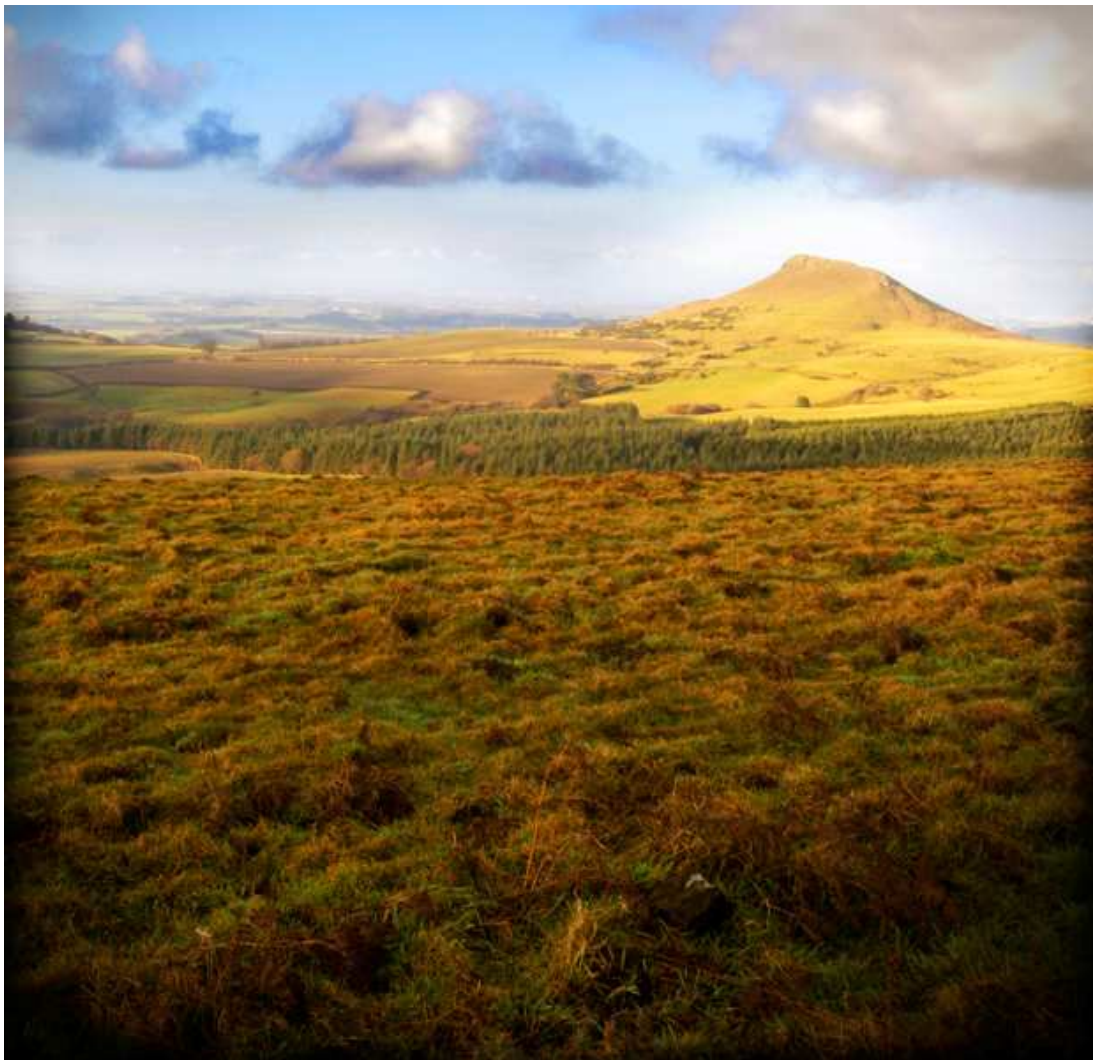
Ancienneté

Environ un siècle.

Description

La Britanie est une parcelle agréable, sans danger, avec des zones cultivées avec soin (style potagers hobbits), et des zones plus naturelles mais tout à fait praticables. Les routes sont des sentiers de terre, sauf en ville où elles sont pavées.





Lieux notables

_ Nottlesham (J6) : cette petite ville à l'architecture victorienne a été littéralement coupée en 2 lors du transit de ce territoire. Il y reste une église, quelques rues avec des maisons pimpantes et surtout un opéra.

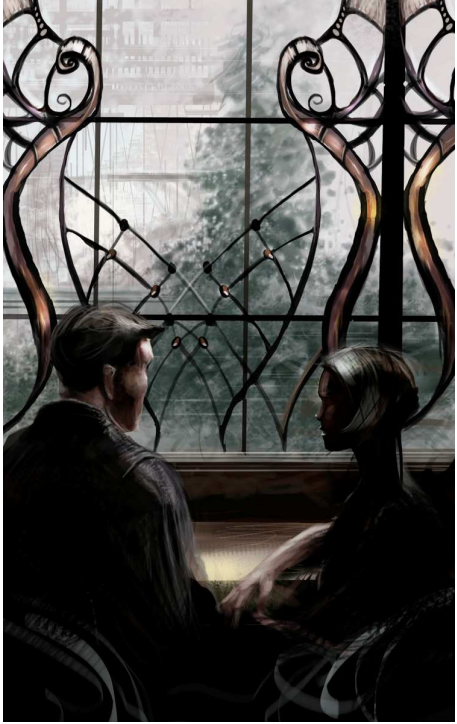
Les commerçants y sont courtois.

L'église a son pasteur qui prêche, imperturbable.

On y pratique également le foot avec ferveur, et le tir aux fléchettes à l'auberge Black Bear.

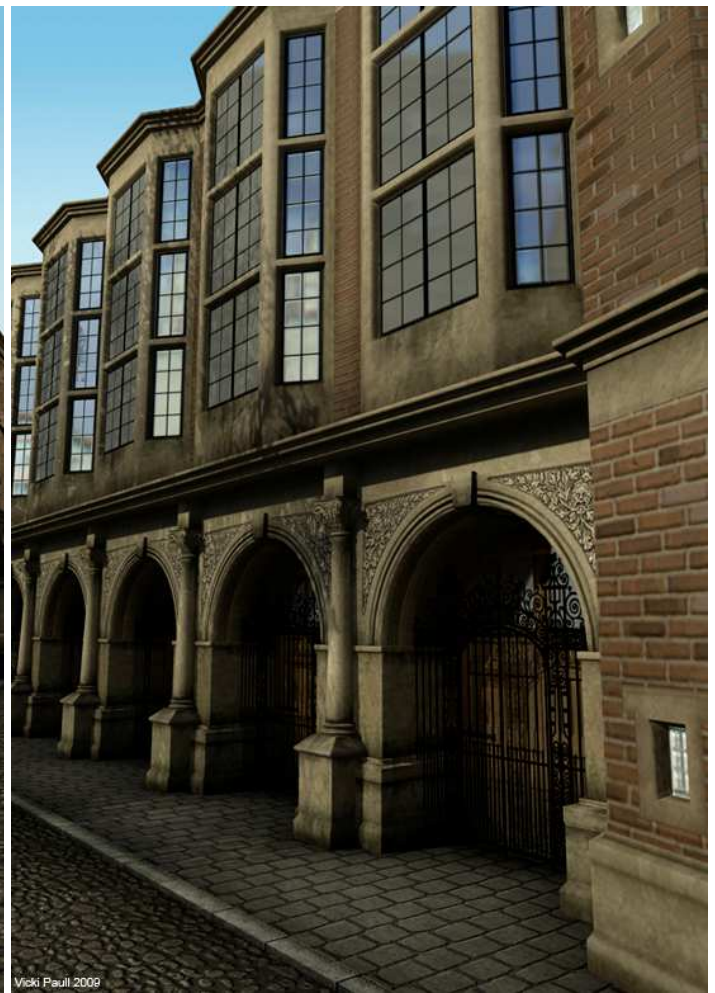
On y trouve 3 dirigeables, une dizaine de véhicules à moteur, très pittoresques, et des carrioles à chevaux.

Enfin l'ordre y est conservé par 2 constables assez bonhommes.





Vicki Paull 2009

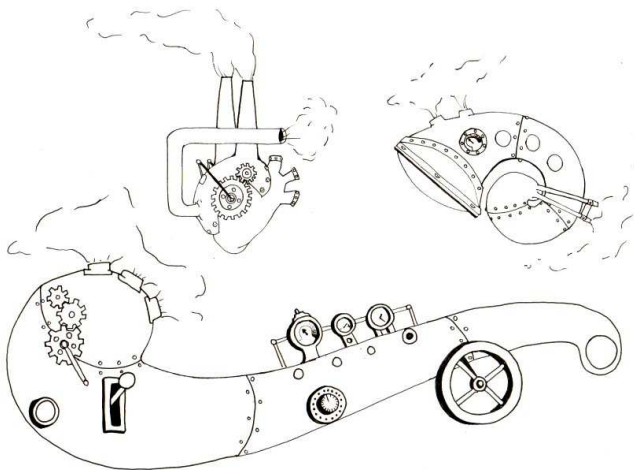


Vicki Paull 2009





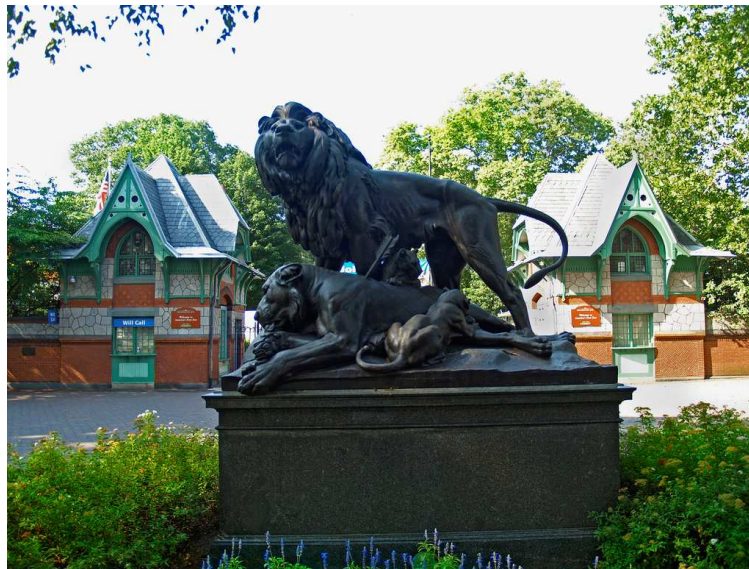
_ L'Opéra de Nottingham est un lieu de rencontre et de culture, qui présente de petits spectacles réguliers ainsi que des grands ballets ou concerts une ou deux fois par an.
Le directeur, William Smauley, un homme corpulent, fait partie des notables.



_ Le Zoo (I6) : il possède des tigres, des ours, des singes, des antilopes, et quelques autres curiosités dont un bassin d'otaries.

Il est tenu par 2 employés, Georges et Sam, et par un directeur, Albert Veryproud (notable), ancien militaire et chasseur de tigres.

Le zoo sert aussi de parc de détente, l'entrée coûte 5 montres ordinaires !



Le bus de visite du zoo de Georges et Sam

William Smauley

Apparence : la cinquantaine, il paraît plus âgé, visage empâté avec double menton, corps petit et replet, mais son visage est bonhomme, et ses yeux s'agrandissent dès qu'il parle de son métier : le spectacle. Il est vêtu d'un trois-pièces noir, tenue classique.

Rôle : il dirige le petit « opéra » de Nottlesham (J6), dont il habite une partie. Il lui arrive de se déplacer, incognito à la recherche de jeunes talents. Son épouse, Agatha Smauley, est plus jeune que lui, et l'assiste efficacement. Mais elle supporte mal les absences de mémoire de William dues aux transferts du Dandy.

Attitude : n'aime pas trop être dérangé, mais s'intéresse à tout ce qui est artistique. Il apprécie les compliments, s'ils sont intelligents. Il

sera bien sûr hostile à toute atteinte à l'autorité du Maître, et tachera s'il le peut, d'espionner les frondeurs. Il parle toutes les langues de Shama-zantha, plus ou moins bien, et avec un accent anglais.

Armes, objets : il possède un 6.35 chez lui, ainsi qu'une « camisole à champ »



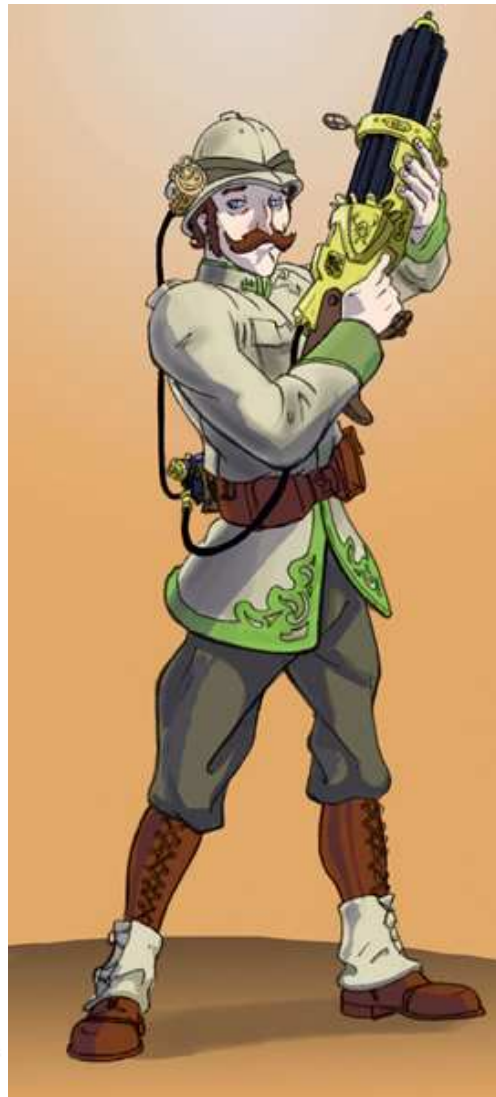
Albert Veryproud

Apparence : genre colonel en retraite, c'est un grand chasseur. Il porte rarement son uniforme (qu'il tient de son grand-père), mais possède toute une garde-robe du style « explorateur ». Sinon, c'est un homme autour de la quarantaine, moyen, blond, à moustache épaisse, et couvert de cicatrices.

Rôle : il organise parfois des expéditions en Zoulande, ou en Lonochenn, à la recherche d'animaux rares. Sinon, il dirige le zoo et bien que secondé par deux assistants, ses connaissances vétérinaires l'amènent à beaucoup s'occuper de ses pensionnaires. C'est un bon joueur d'échecs, amateur de bon vin et de musique.

Attitude : c'est également un notable. Il est plutôt renfermé, mais si les Messagers Galactiques attirent son attention, il se montrera très curieux à leur égard, et surtout, si nos joueurs font trop de problèmes et qu'on les recherche, Veryproud prendra certainement la tête des opérations...

Armes : 30/30 Winchester, Webley, couteau de chasse. (désarmé, il utilisera un objet à portée de main comme matraque).



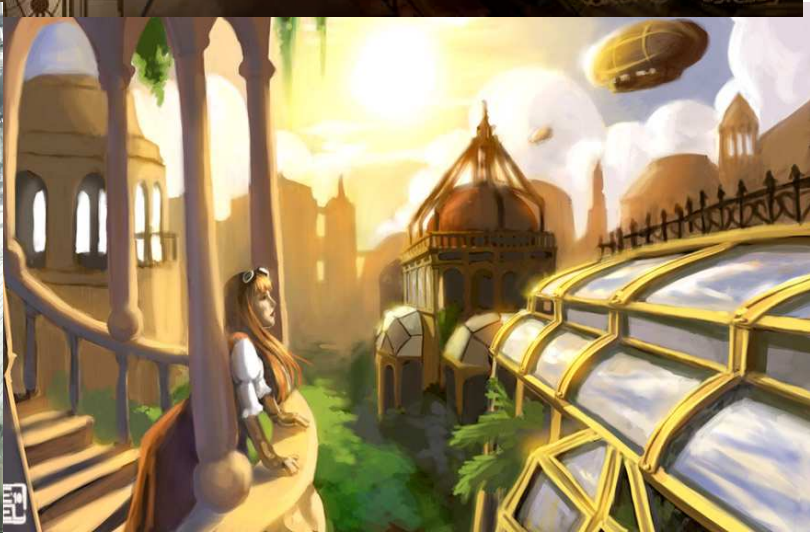
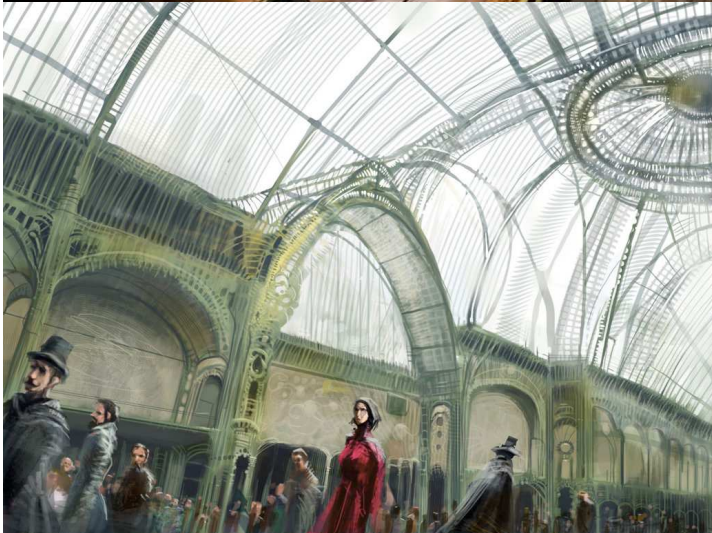
Passants britanniques



Kyniaf, sorcier assassin Lonochois vivant à Nottlesham

The Explorer







LES MONTS



Origine

Inconnue. Ce bout de territoire présente des paysages équivalents à ceux des Alpes suisses.

Epoque

Pas de population d'origine donc pas d'époque au sens historique du terme.

Langue

Suivant les individus et leur parcelle d'origine.

Ancienneté

Plus de 2 siècles.

Description

Semblable à la Suisse par son relief, cette région est peu habitée.

En effet, ces cimes culminent à plus de 1000 mètres au dessus du lac, or l'air se raréfie dès 300 mètres et devient irrespirable, puis absent au dessus de 400 mètres.

Des colonies d'éleveurs se sont installées depuis la Britanie et Solarenz et on y trouve même quelques lonochois de l'Elberon.

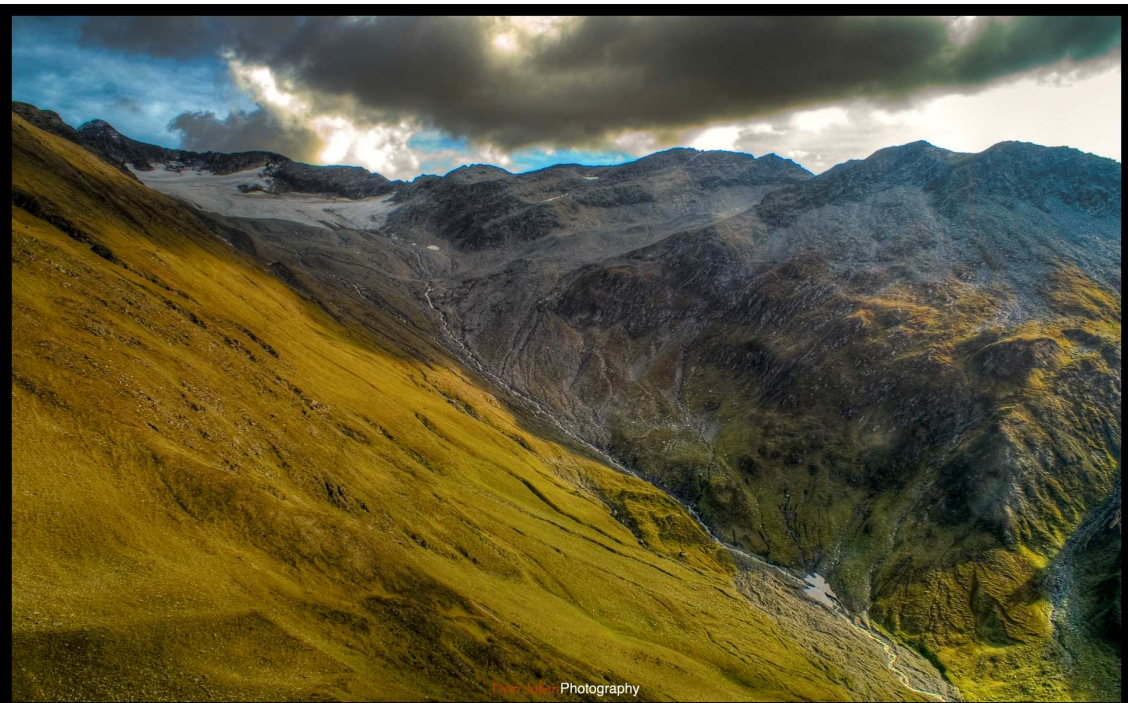
Il y a des pâturages herbeux, et des zones escarpées rocheuses, ainsi que des glaciers inaccessibles...



Les sommets ne sont pas atteignables donc à cause du manque d'air...

... mais ça ne gêne pas le Baron Rouge...

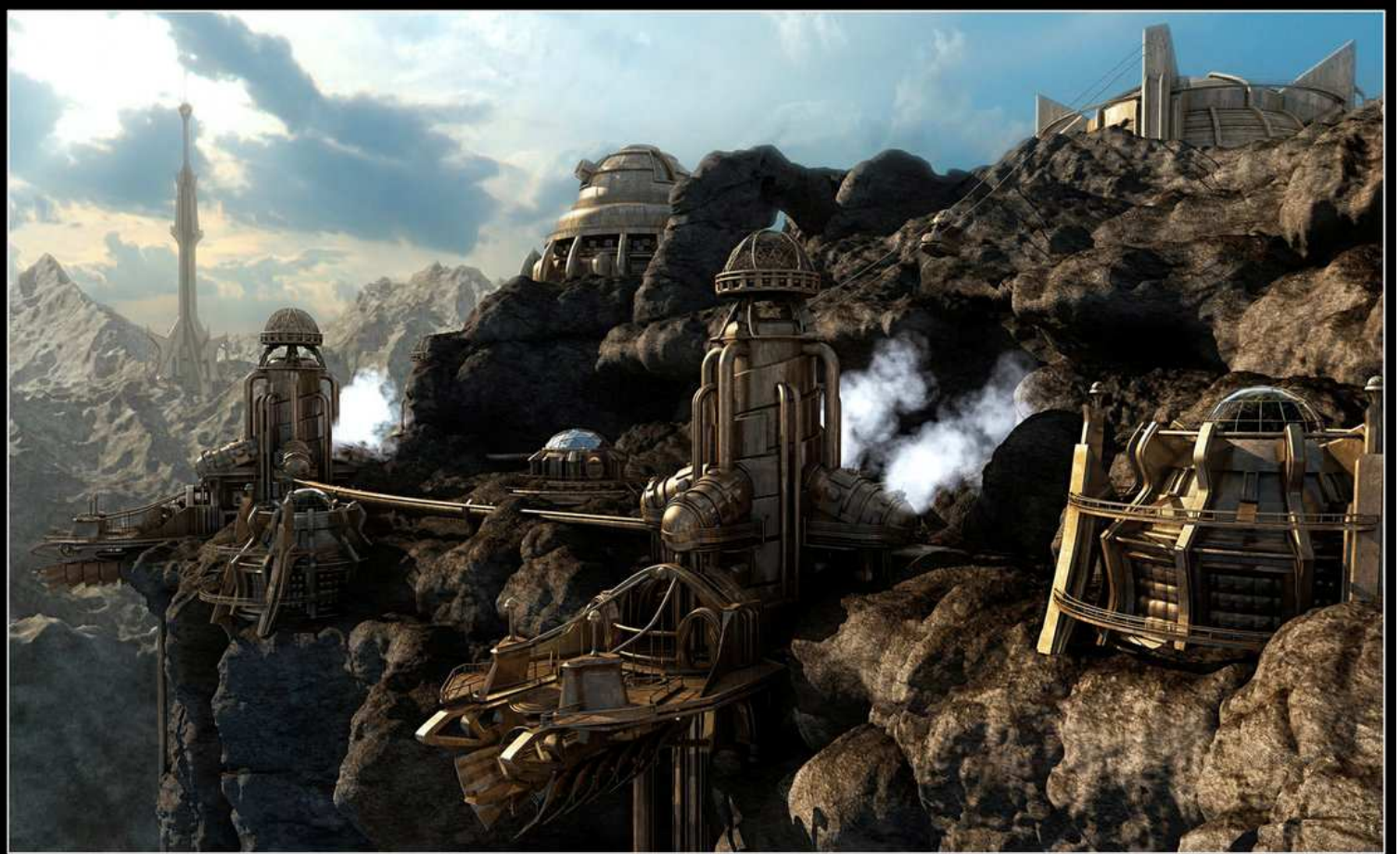
... il ne manque pas d'air, celui-là !



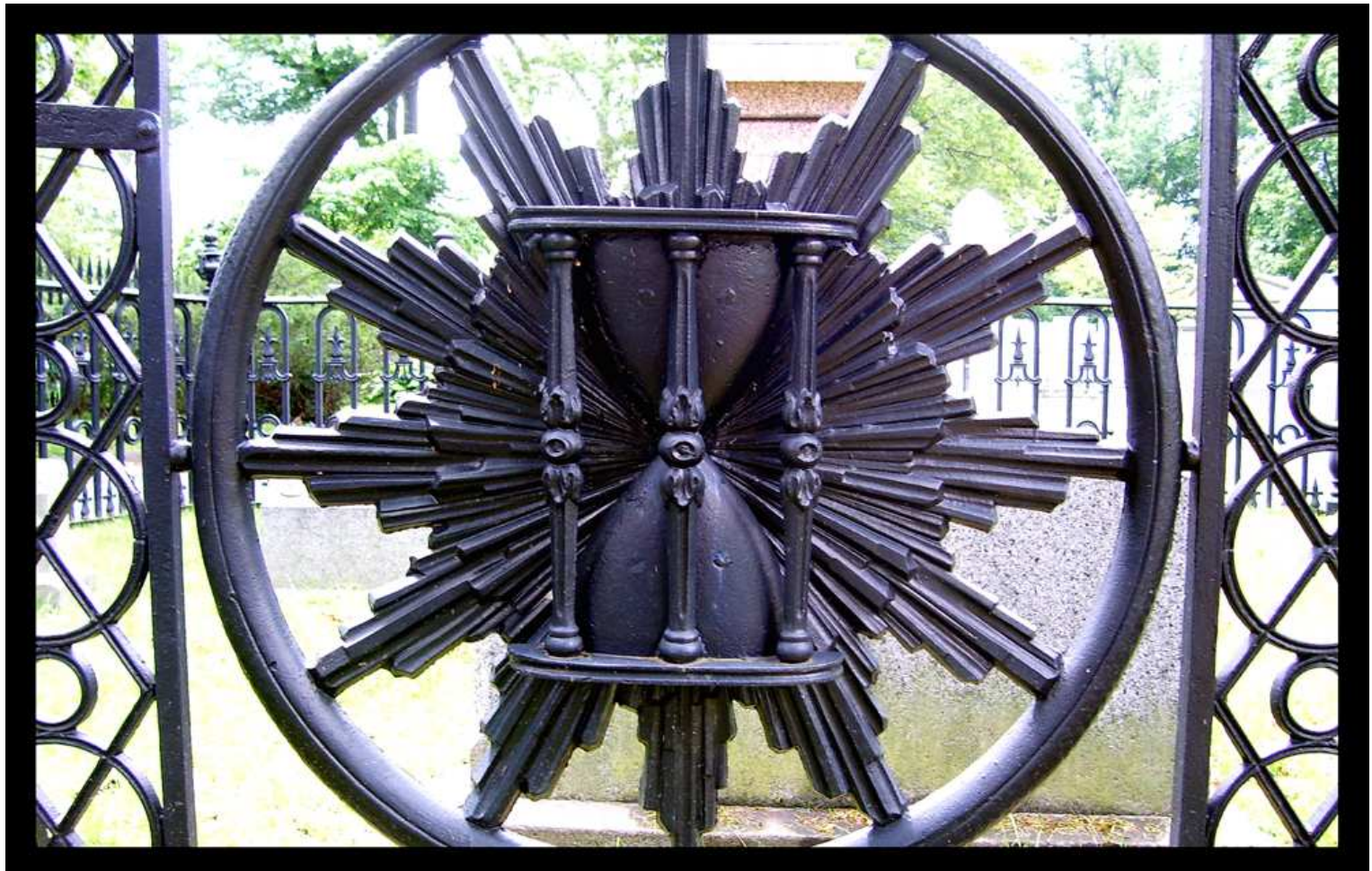




De plus en plus d'installations de surveillance des Gezpos sont placés au sommet des différents monts. Agrémentés d'aire d'atterrissage pour dirigeables, ils portent la marque du vrai maître des lieux : un sablier !

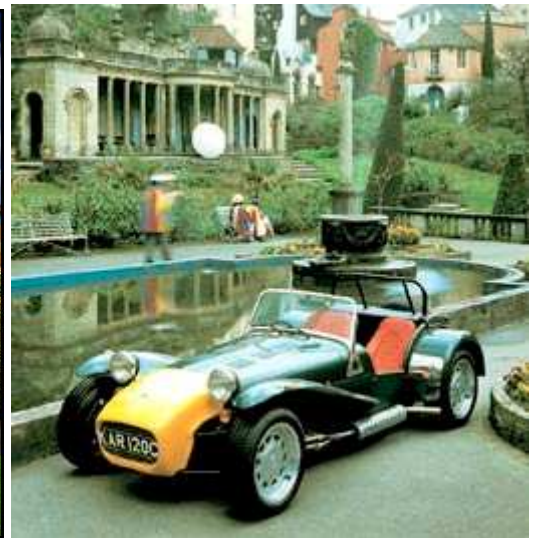


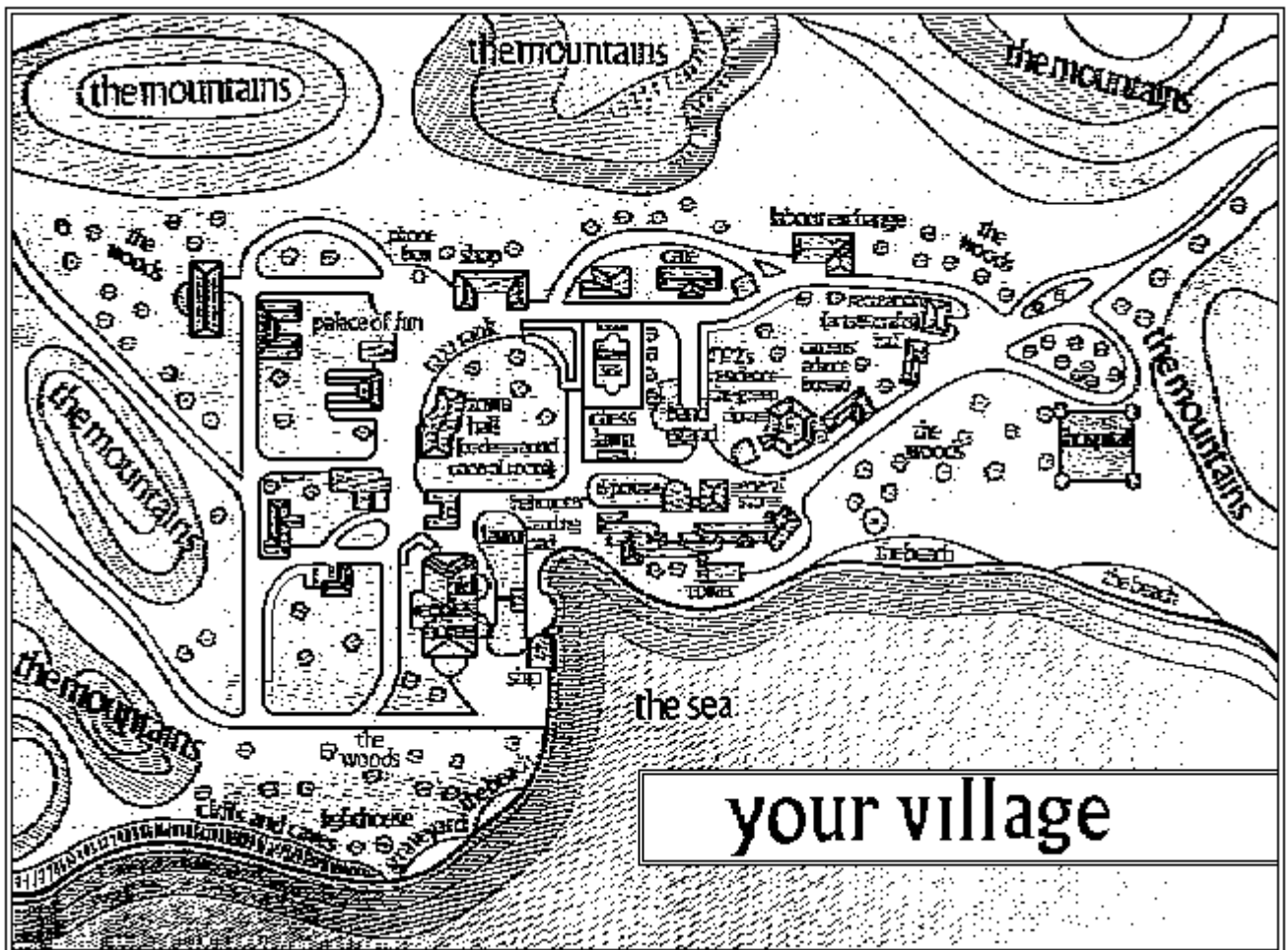
STELLAR DOME



Lieux notables

— **Baranohf (18)** : très *clean* ce village ressemble à celui du feuilleton « le Prisonnier », à part le style des villas qui varie du bunker au pavillon rococo en passant par la chaumière fleurie. La ressemblance avec le célèbre « village » s'étend à la surveillance. Baranohf est entouré d'un champ de force dont la seule ouverture est l'embarcadere sur le lac et dont la limite opposée est juste avant la « Passe du Corbeau ». Toute cette zone est aménagée avec soin, et les installations y sont nombreuses pour la distraction des habitants (piscines, jeux divers, équitation, ski, etc...). Il arrive que les habitants invitent des gens de « l'extérieur », mais cela est exceptionnel et très contrôlé. En fait, les contacts sont rares, et les scientifiques méprisent pour la plupart les « peuples » de Shamazantha. Notons que certains ont été « kidnappés » récemment et croient être là pour une durée de dix ans, après quoi ils retourneront riches sur leur monde d'origine. Quelle naïveté ! (et leurs collègues plus lucides, les laissent y croire...).





Plan de Baranohf

— **La passe des corbeaux (G6 à J5)** : col assez raide qui permet le passage de Britannie à Solarenz. Il culmine à 300 m d'altitude. L'ascension sur le chemin étroit et caillouteux, ne peut se faire qu'à pied



— **Les Troglos (G3, G4)** : petits villages isolés, près du littoral, habités par des tribus de 20 à 30 individus, revenus à un état semi-sauvage depuis deux générations. Ils vivent dans d'anciennes cavernes de cours d'eau, et (le Maître l'ignore) connaissent des accès aux boyaux de l'astéroïde, où ils se rendent parfois en quête d'objets. Leurs coutumes et leurs réactions sont mal connues (au gré des M.J.).

Notes : Les Habitants des Troglos résistent très bien au manque d'air, alors que les autres personnages y perdent leur souffle.





Wolfgang Von Stenn

Bien que nom et grade ne correspondent pas, Wolfgang n'est rien moins que le Baron Rouge, capturé par erreur au cours d'un essai des machineries de Transfert. Il est maintenant assez âgé mais, extrêmement bien conservé, il s'amuse beaucoup sur Sharnazantha, dont il passe le plus clair de son temps à explorer les recoins.

Personnage de caractère, il est à la fois craint et aimé des habitants de ce monde, un peu aussi à cause de son attitude irrévérencieuse vis-à-vis du Maître des lieux. Wolfgang est presque plus chez lui ici que Charistophle, trop inexistant... Irrévérencieux ne veut pas dire révolutionnaire et le Baron, qui fut autrefois colonel, prend ce monde tel qu'il est et s'en amuse, jouant parfois les redresseurs de torts, mais sans chercher à affronter d'Elvergalande.

Apparence : Don Quichotte à 60 ans, avec beaucoup de malice dans le regard et la parole. Il est souvent vêtu de manières invraisemblables, tenues de pilotes, de spéléo, etc...

Caractéristiques : I 20 - P 18 - D 17 - R 19 - Vo 21 - F 12 - E 15 - Vi 16 - C 14 - A 18.

Attitude : Si les personnages lui « reviennent », il sera capable de les aider. Sinon il sera neutre ou leur fera de mauvaises blagues. A cause de son ouïe très fine, il est difficile à surprendre.

Il habite une folle baraque aux flancs des Monts, hors de la zone protégée, où il possède un matériel très complet en double exemplaire car il se fait souvent accompagner dans ses équipées d'exploration, par des casses-cou de ses amis.

Sa demeure comporte bien sur une piste d'atterrissage pour son triplan, dont le réservoir de carburant est régulièrement rempli par ses amis de la Tour (en effet son avion lui permet de pénétrer dans la zone interdite, où il est donc également connu et apprécié de certains... Ce qui explique entre autres qu'il est relativement bien au courant de ce que la parcelle où débarquent les personnages contient en gros, et que si comme au cours d'un test de ce scénario, un joueur affirme qu'il y a sur ce territoire une base secrète importante, il répondra quelque chose comme « ach, né sérieux fou pas en train té mé mentir ? mmh ? ». Il possède une arme intéressante, peut-être trouvée dans les souterrains de l'asteroïde : une boîte carrée, qui tient dans la main, pourvue de trois trous, qu'il suffit de presser pour que tout être vivant dans un rayon de dix mètres soit pris dans un champ de force vertical et cylindrique oppressant sa victime et l'immobilisant comme une camisole, lui permettant à peine de respirer. Le lanceur garde à la main un angle de cube qui le protège de ces effets.

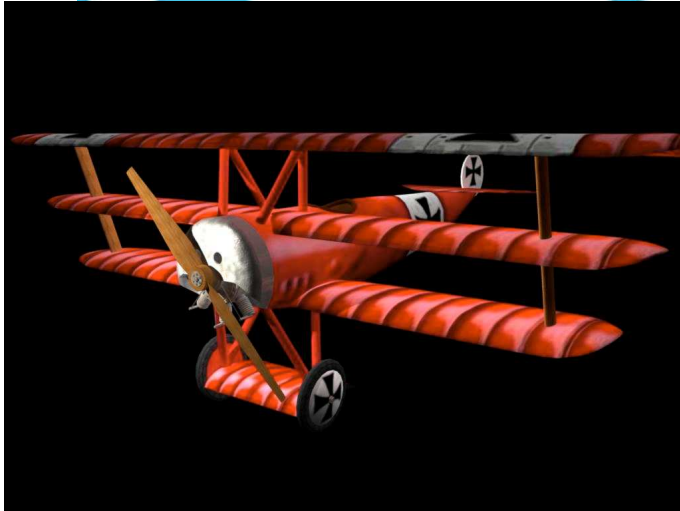
Ces « tubes » font jusqu'à 3 m de long, et s'élèvent à 2 m de haut. Il est donc possible de sortir une victime en la faisant glisser vers le haut. L'effet peut être intermittent, l'objet ayant 5 m d'autonomie mais évidemment Wolfgang l'ignore.

Note au sujet de l'avion : l'air est à peu près normal jusqu'à 100 m du sol. Au-dessus il devient froid et rare, on respire mal et l'avion peine à monter à 250 m des turbulences risquent de retourner l'appareil et le projeter vers le sol...



Kyle Calderwood 2006





Le « château ambulant » du Baron Rouge



NERF MAVERICK MOD 2

"THE RED BARON"

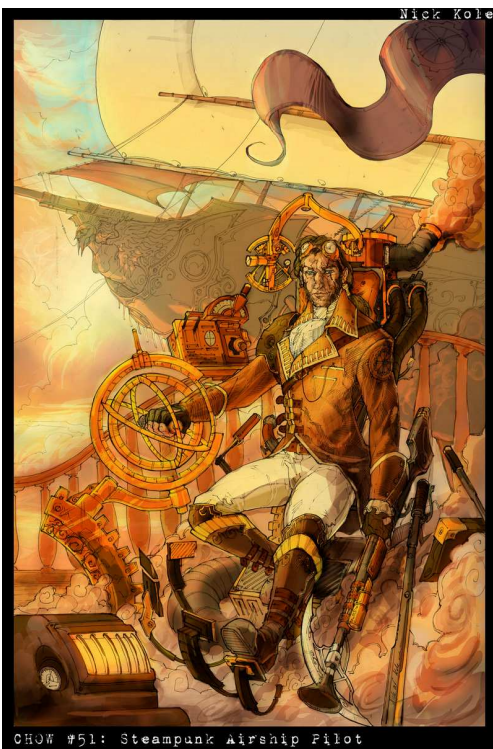
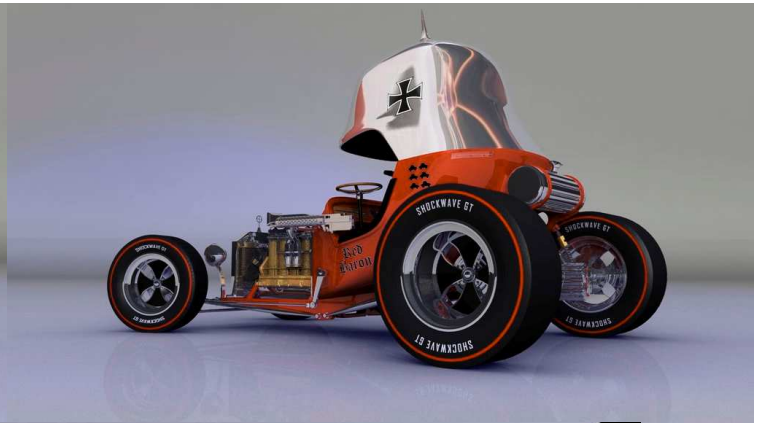
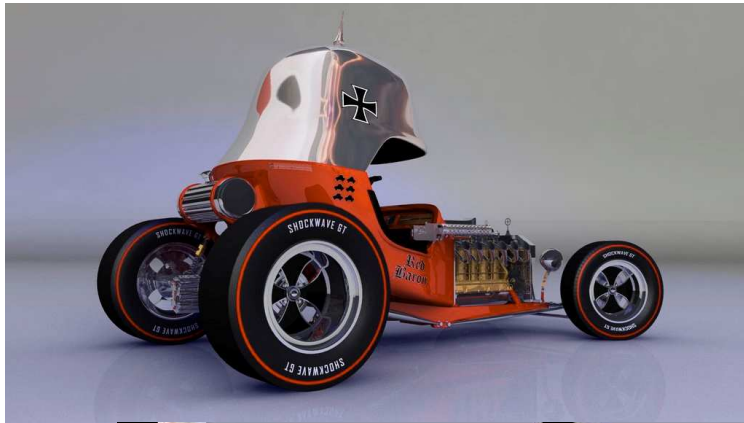


Handwritten signature

Le revolver du Baron Rouge



Le bolide du Baron Rouge



CHW #51: Steampunk Airship Pilot



