

## SOLARENZ



### **Origine**

Une planète nommée Galitaia, parcelle issue d'un bout de pays ressemblant au littoral méditerranéen.

### **Epoque**

Cela ressemble à un équivalent technologique des années 30, 40 terrestre.

### **Langue**

Galitan fortement mêlé de patois (avé l'assent), et Shamien.

### **Ancienneté**

100 ans.



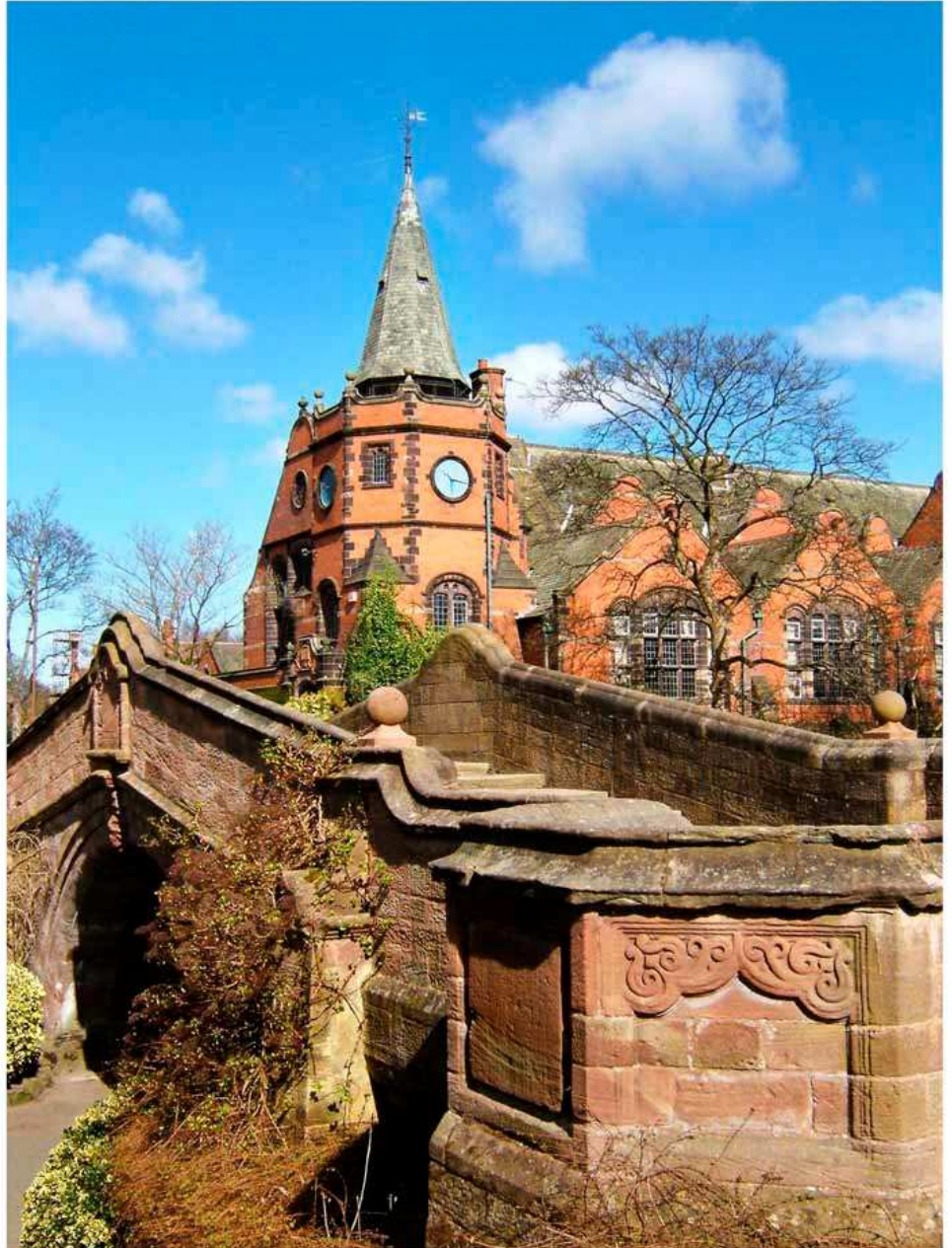


## Description

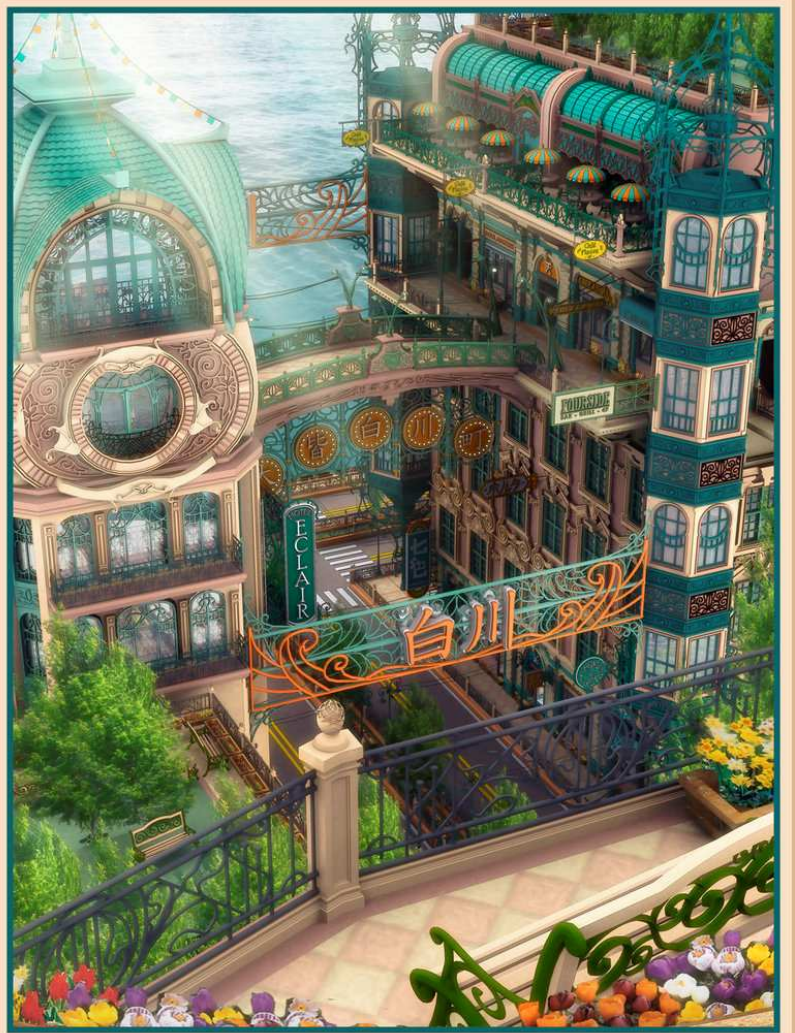
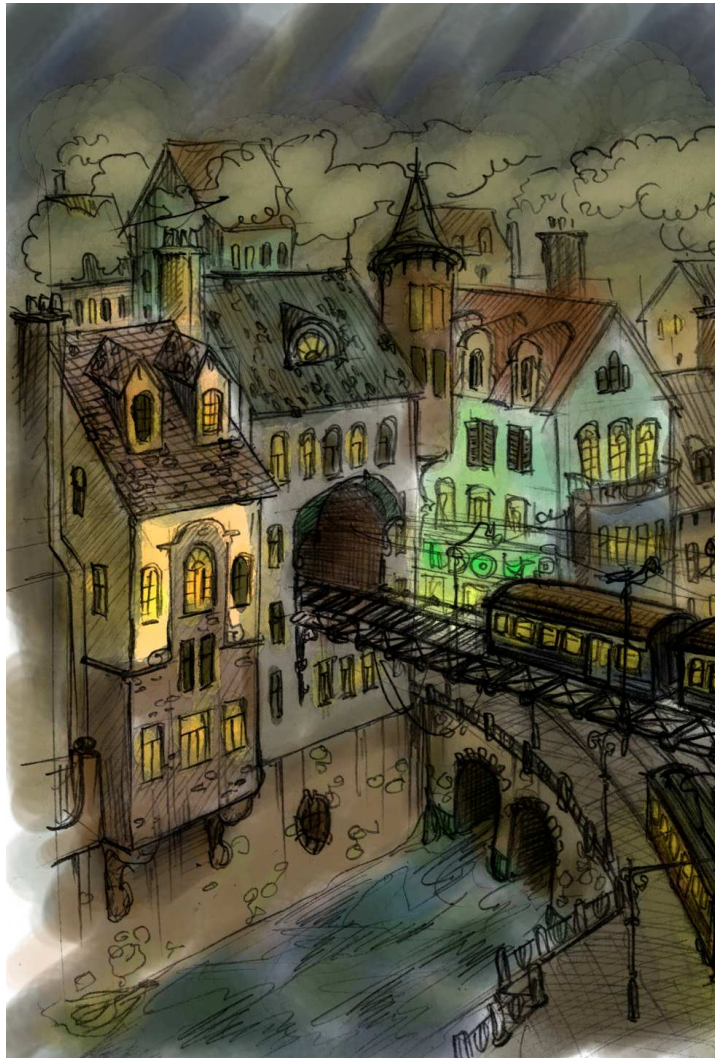
La principale particularité de Solarenz est d'avoir un port, Soulandre (G 8), bien équipé, avec ses entrepôts, et c'est donc là que sont stockées les diverses marchandises « transitées » depuis d'autres univers et que Shamazanthe ne fournit pas (essence des véhicules, une partie de la nourriture, etc...). Soulandre possède aussi des cales sèches où l'on répare les bateaux, assez nombreux dans ce petit monde. Enfin, de là partent les boutres qui ravitaillent les autres points du littoral de Shamazanthe.

Sur ses petites routes circulent quelques automobiles et camionnettes, mais les chevaux et ânes y sont fréquents. Hormis Soulandre, (dont seul le centre reste habitué et animé), on trouve quatre villages, ayant en commun la présence d'un curé (Solarenz est ici depuis deux générations), dans chaque église de village, ainsi que les auberges les plus réputées de Shamazanthe. (Citons à Perpesous, celle de Simone Ricougne, célèbre pour son « Lapin aux herbes » essspécial.

Quelques zones sont cultivées (olives, tomates, vignes, etc...). Commerçants, les habitants ont de plus le contact facile. Les joueurs ont pas mal de chance de trouver, parmi les marins, les enfants ou quelques jeunes filles désœuvrées, ou même l'un des curés, une aide précieuse, depuis des renseignements importants sur Shamazanthe jusqu'à une aide active.









## GRANDE PLAINE



### **Origine**

La Terre. C'est l'arrivée de cette portion d'Arizona, contenant un point de transit qui a entraîné la première mission de mégas à Shamazantha. Ce bout de territoire présente des paysages équivalents à ceux d'un western.

### **Epoque**

Dérobé au 20<sup>ième</sup> siècle à la Terre, ce morceau de désert contenait des vestiges de décors d'un film hollywoodien, en cours de démontage. Ces ruines de villes de far-west et les accessoires trouvés sur place ont permis aux shamiens envoyés coloniser cette nouvelle parcelle de s'inventer une culture supplémentaire, à partir d'un western de carnaval.

### **Langue**

Le Briton principalement (à part pour les « indiens » zoolandais) et le Shamien sur les côtes.

### **Ancienneté**

15 ans.

### **Description**

Désert traversé par une route bitumée sur 50 km, et un bout de voie ferrée en cours de construction, la Grande Plaine abrite 2 villes fantômes de western ré exploitées par les colons shamiens.

Il y a au sud plusieurs monades knocks (Mesas) y créant un relief impressionnant, c'est là que se sont réfugiés les zoolandais bannis à cause de leur cannibalisme, les nouveaux indiens de ce far-west sauvage.

Au sud, les rivières souterraines et les mines peuvent se retrouver accolés aux couloirs souterrains de l'astéroïde depuis l'arrimage... Loki a caché un gluon de l'homme aux chevrons à une de ces jonctions, sur la côte sud.

Le point de transit méga se trouve lui au milieu de la route, au centre de la parcelle.

Les villes (Dock-town au nord, et Ghost-town au sud) ne sont constituées que de tripots et de saloons, pour les rejetés des autres parcelles.

La loi du plus fort y règne...

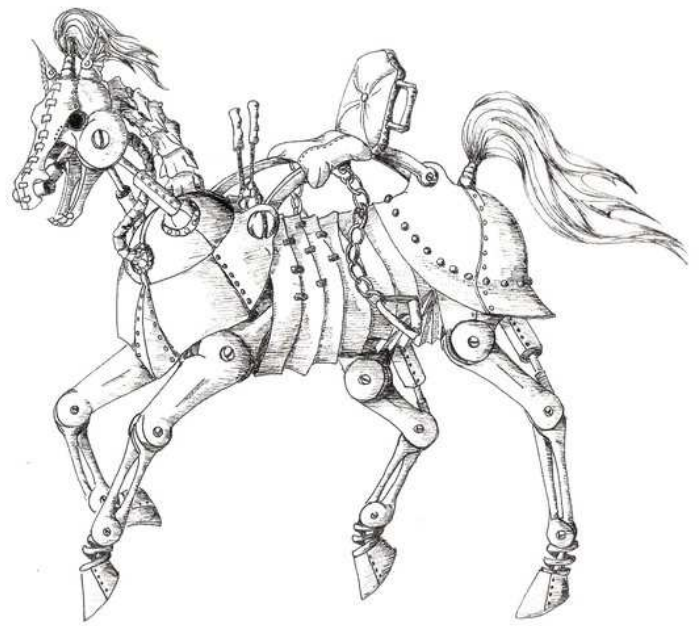




©2009 R.J. Carroll Photo







Montures mécaniques





## Lieux notables

- \_ Dock town est un port donnant sur le lac, avec un marshal aux ordres de la tour blanche, et ses 8 adjoints.
- \_ Ghost town est une cité minière, où seul un shérif représente la loi.

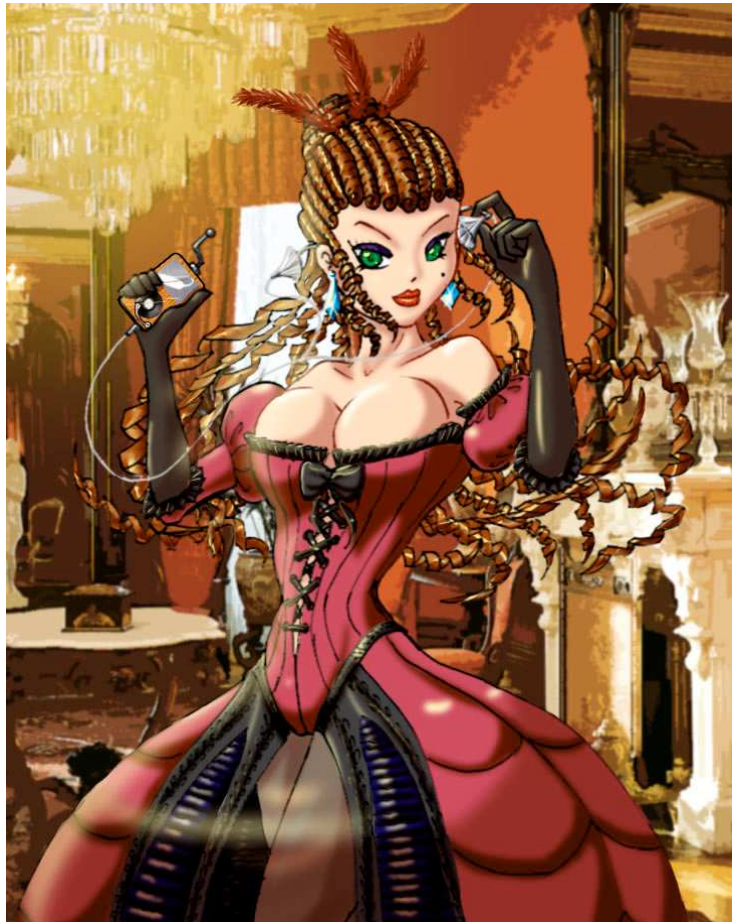
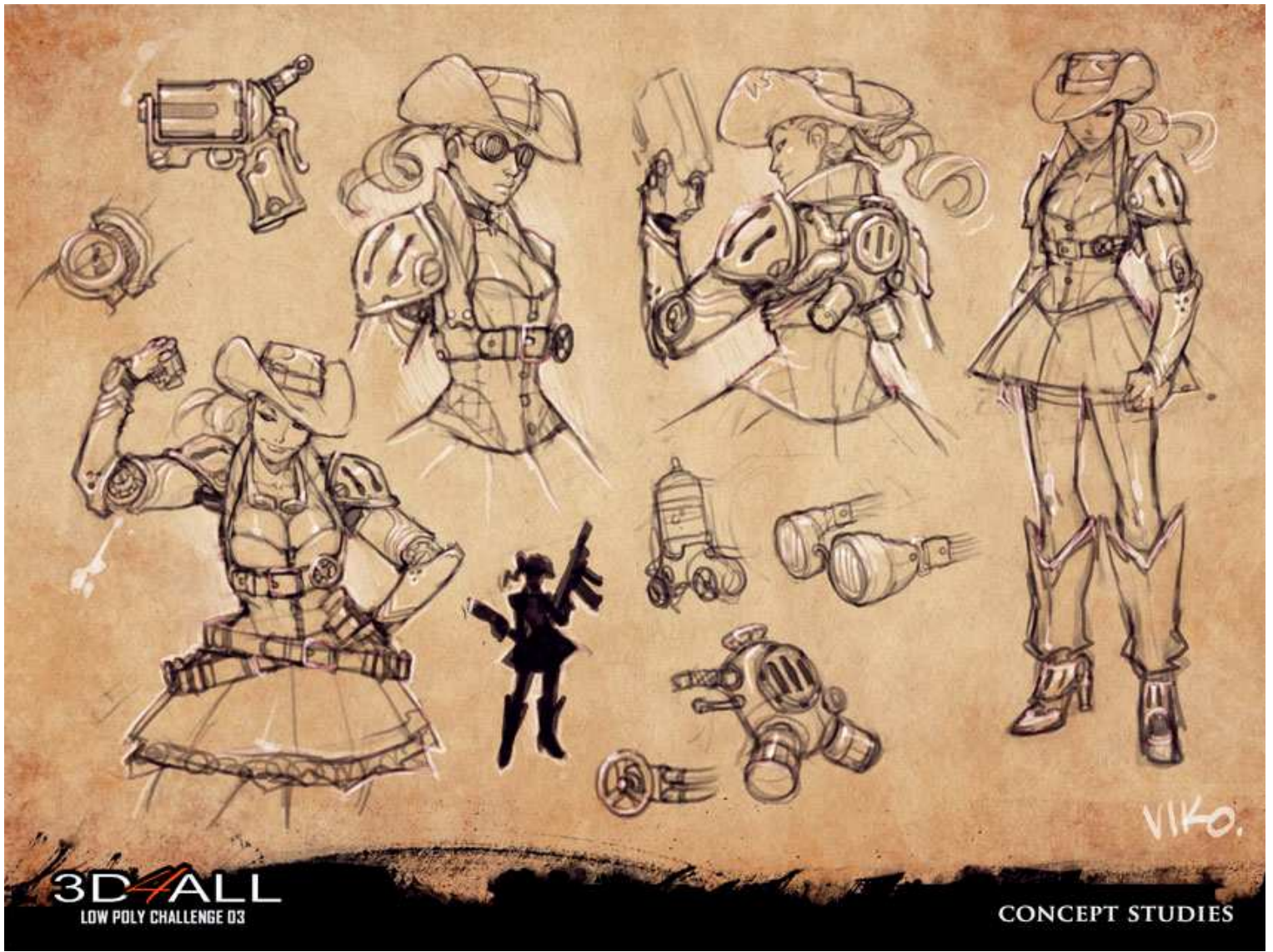
## PNJ important(s)

Les colons de la Grande Plaine ont un look briton (victorien) mais avec des spécificités de cow boys (colts, chapeaux).

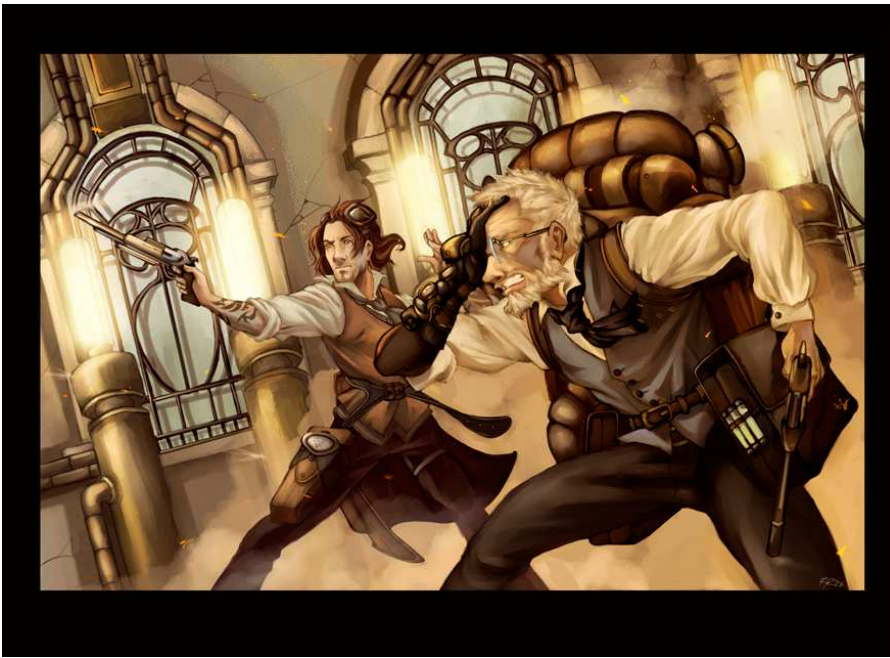


Il y a de très nombreuses prostituées dans les rues de ces villes, et elles sont armées pour assurer leur propre défense contre leurs clients souvent alcooliques et brutaux.









Les zoolandais ont emportés de leurs jungles des vélociraptors dressés comme montures.







## TOUR BLANCHE



### **Origine**

La planète gouluz (nom inconnu). Sûrement à la base la résidence secondaire du prince héritier Caristolphe d'Elvergalande. Difficile de déterminer si l'astéroïde servant de base à Shamazanthe est donc un morceau de la planète gouluz téléporté avec la tour, ou si la tour s'est téléportée justement sur cet astéroïde...

### **Epoque**

Difficile à déterminer aussi... si la suprématie gouluz sur le multivers se situe probablement dans le futur, on peut néanmoins supposer que l'époque dont s'est échappée le Dandy lui est antérieure, car sa technologie gouluz est inférieure à celle des vaisseaux s'étant téléportés dans le temps... de plus si il en avait déjà la possibilité scientifique pourquoi aurait-il fait appel aux pouvoirs du Maître du Temps ?...

### **Langue**

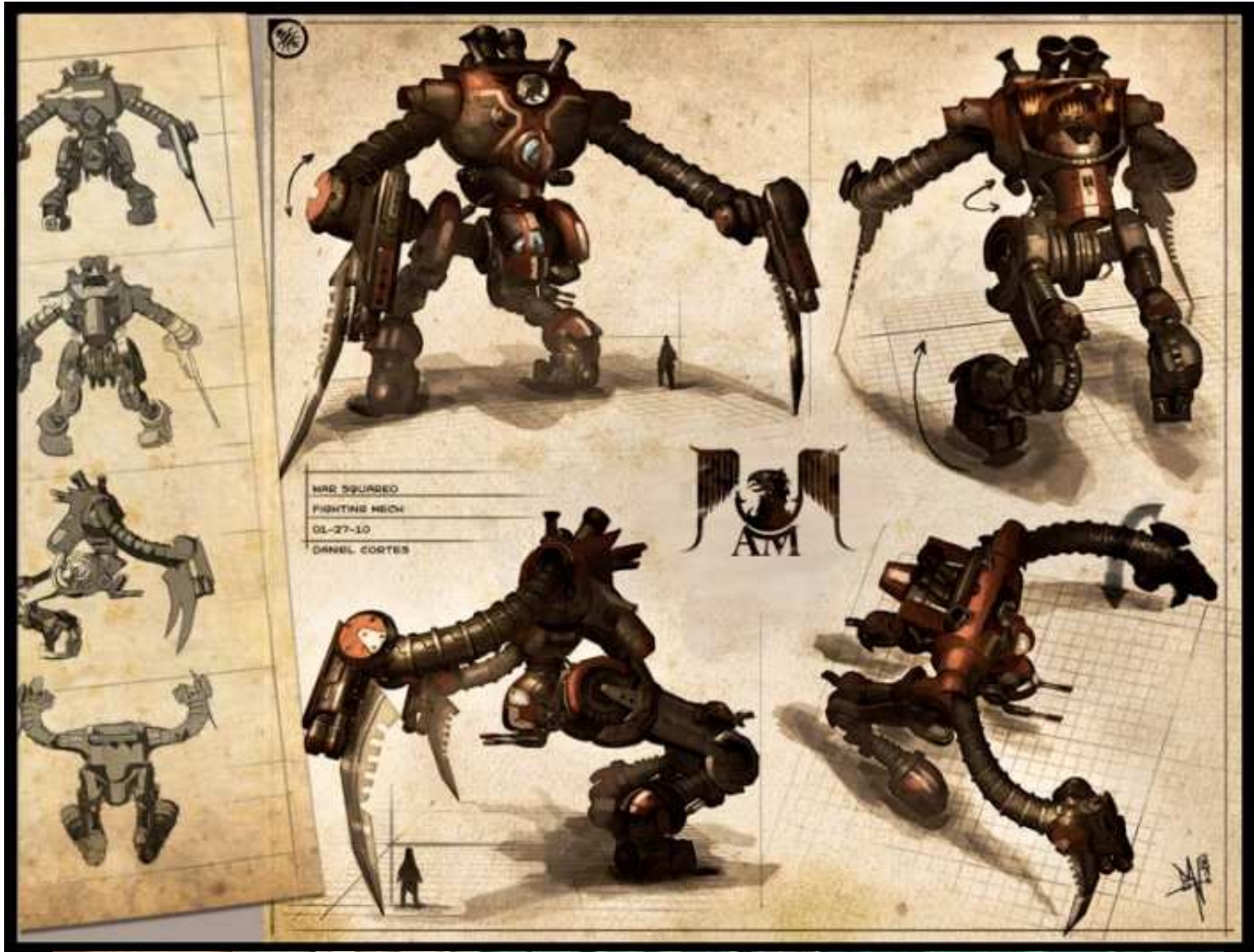
Seuls le Dandy et son frère Broycalta le voleur y parlaient le gouluz, c'est pourquoi les scientifiques y travaillant parlent le shamien, et qu'on peut y dénicher l'équivalent gouluz d'un tradmod 3.



### **Ancienneté**

La tour date donc du tout début de Shamazanthe, mais c'était déjà une construction chargée d'histoire bien avant sa téléportation... elle a au moins un millénaire depuis sa construction (qui n'aura pourtant peut-être pas lieu avant plusieurs autres !!!).

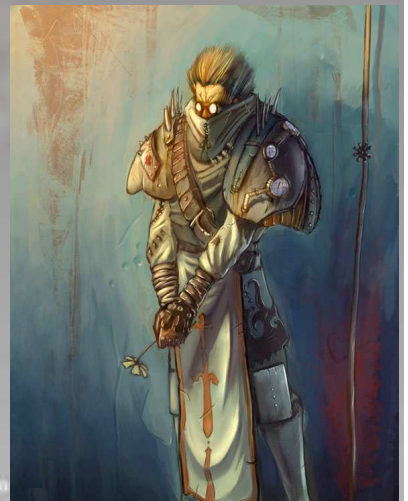












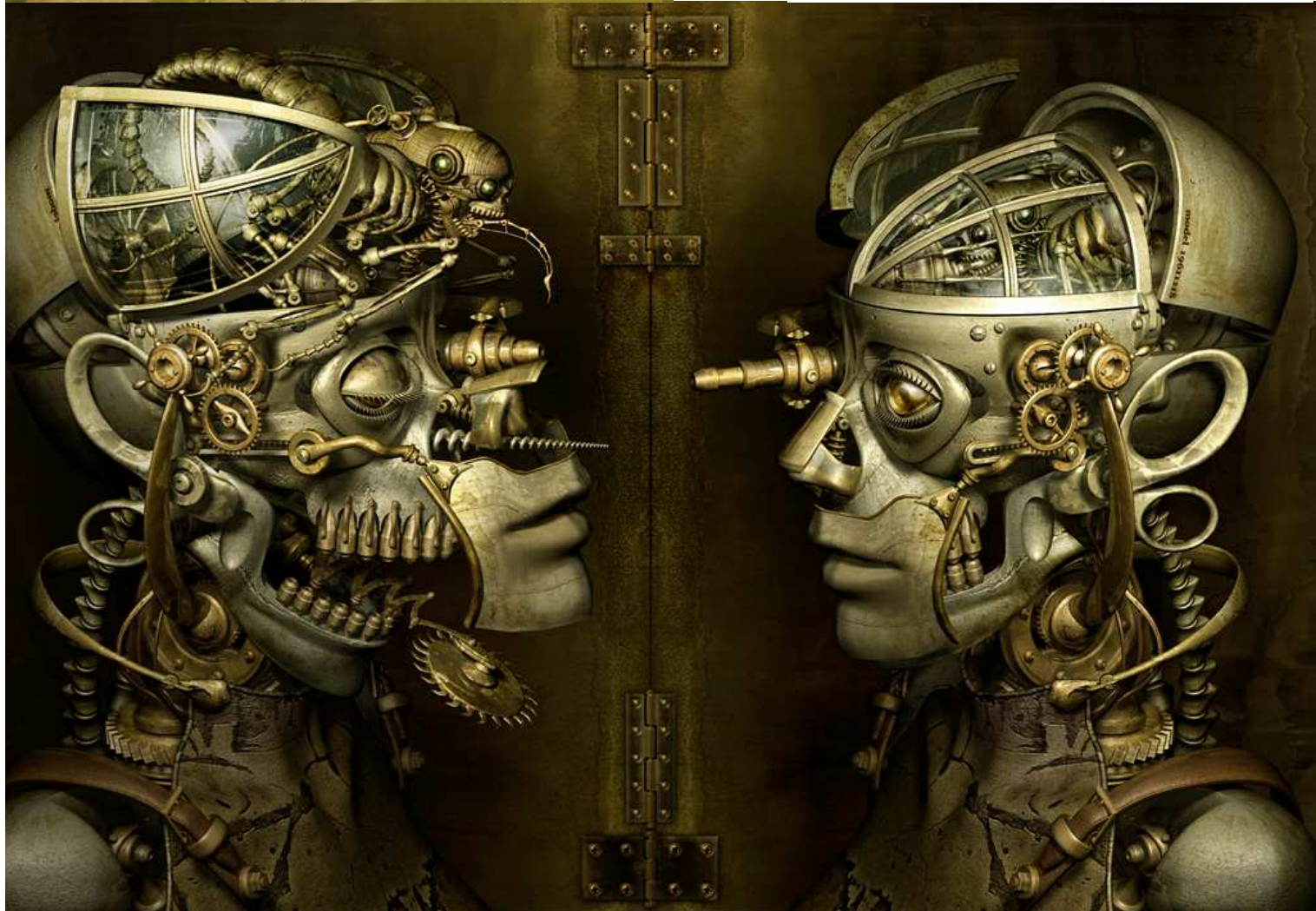
Copyright (C) P...





KT  
05

<http://www.keiththompsonart.com>

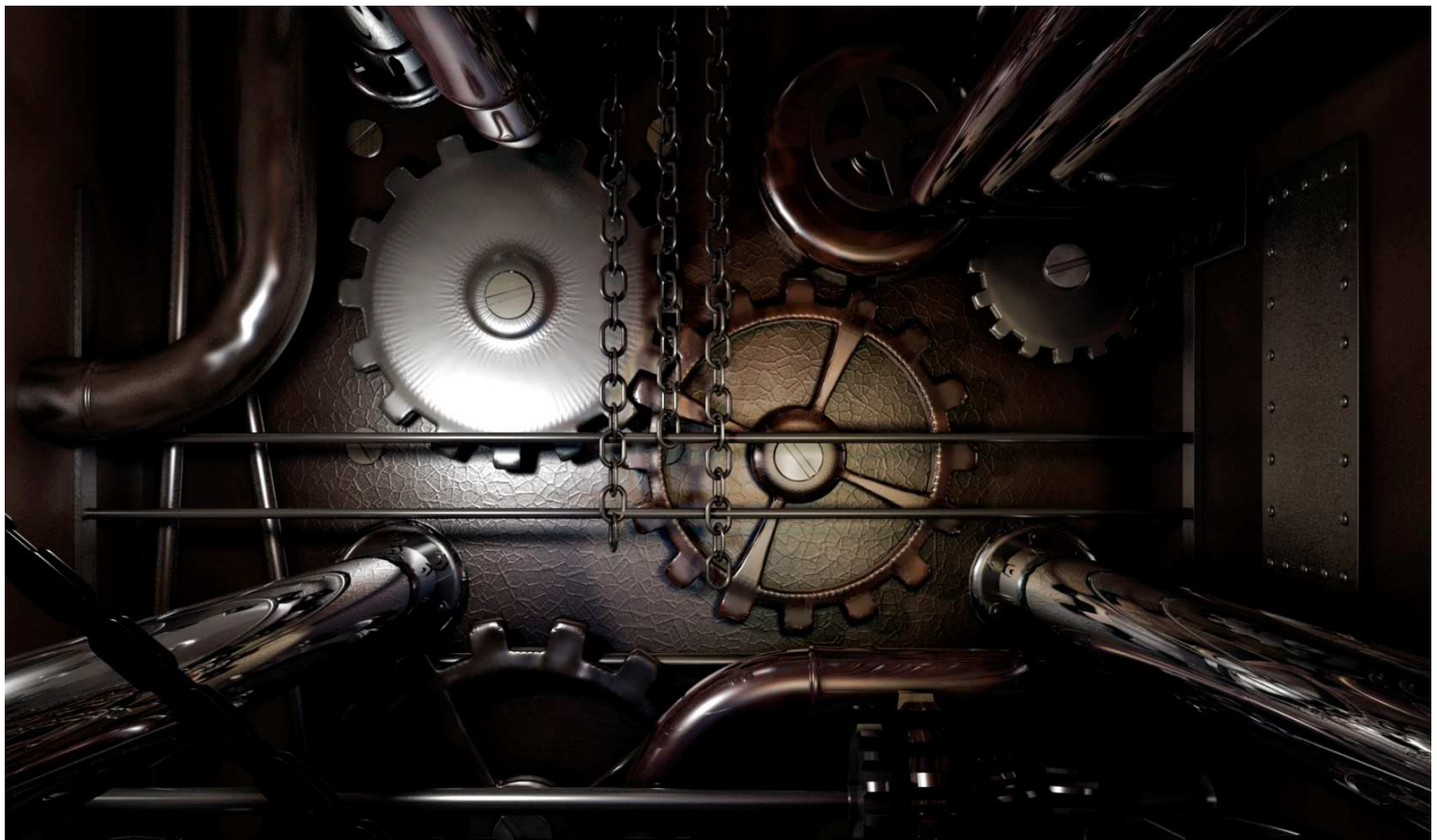






*J. K. '07*





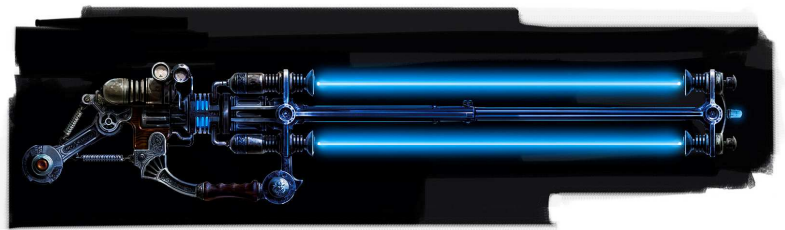
INSIDE



OUTSIDE



THE INVENTOR





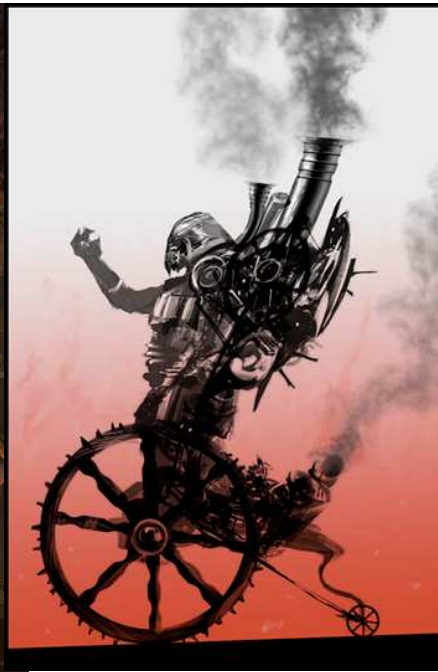




# Oloborondhoïn

**Apparence :** le visage parcheminé dissimulé par une longue barbe blanche, maigre, de haute taille, il a le regard fier et autoritaire. Il est vêtu à la façon des mages anciens, d'une longue robe bleue azur rehaussée de broderies. Sa démarche est un peu raide mais très alerte pour quelqu'un qui doit visiblement approcher de son centenaire.

**Rôle :** Méprisant et se sentant important



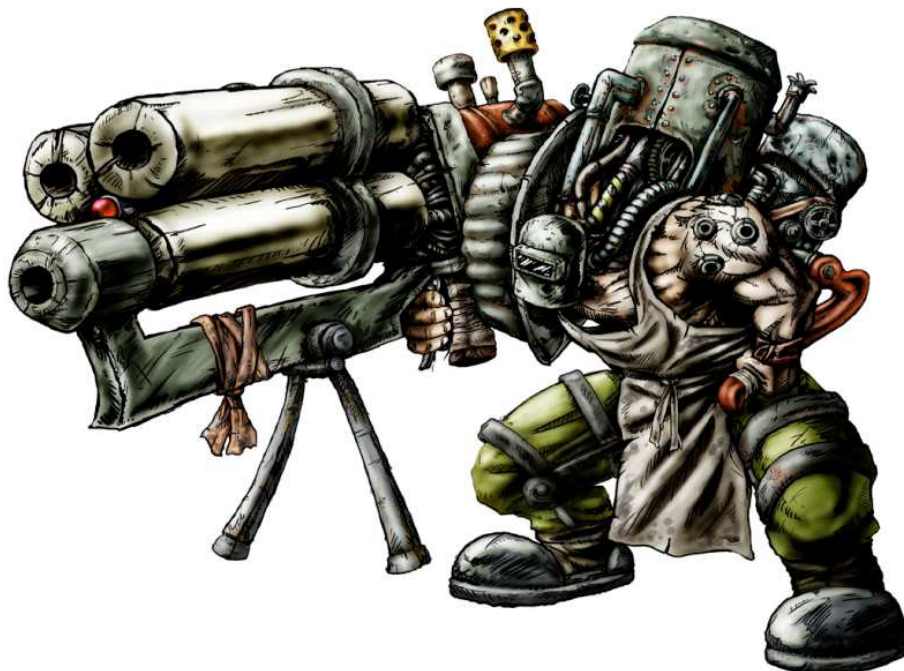
## La « police »

Si la garde défend spécifiquement la Tour du Lac, il existe également une police de Shamazantha, constituée de volontaires épisodiques dont le rôle est surtout d'intervenir au niveau des menus larcins ou de l'ordre public. On y trouve cependant aussi une catégorie d'individus tirant plutôt sur l'espion du Comité de Salut Public.. Ceux-là sont le plus souvent en civil, alors que leurs congénères ont une tenue ressemblant à celle des « mounties » canadiens.

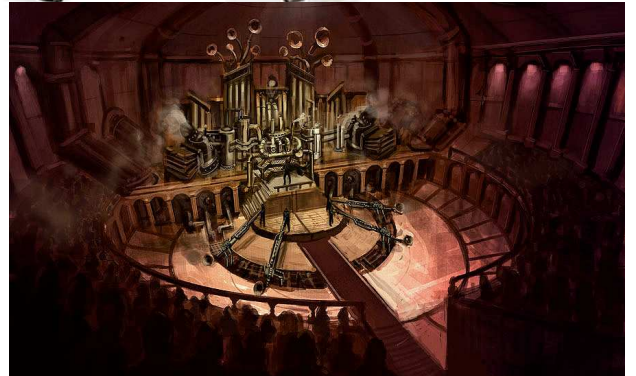
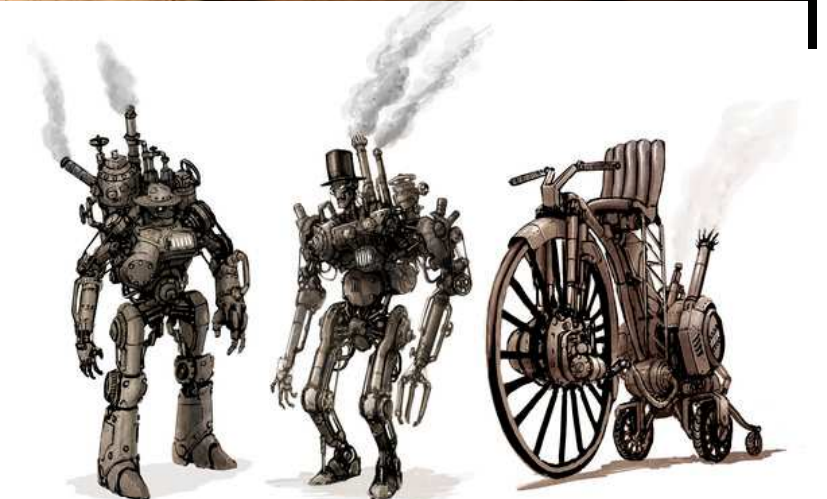
Ils sont en général en patrouille, et du fait de leur appartenance brève à la police, sont prêts à aider ou dépanner les gens. Ils possèdent des véhicules et des chevaux, mais se déplacent, le plus souvent à pied. Pour des raisons imposées par Caristophle d'Elvergalande, ils utilisent, parfois au péril de leur vie, les armes correspondant à la région où ils opèrent, pistolets en Britannie, épées ou arc en Lonochenn, pistolets automatiques en Luzine, etc.. L'équilibre étant précaire en Samazantha, il est rare qu'ils tuent quelqu'un, essayant de préférence l'effrayer, l'immobiliser ou l'endormir.

Chaque village important à son poste de police, dont le chef, appelé le Gepzo (terme officiel) ou Policard, ou encore Estouff (termes officieux) communique directement, par radio, avec un Responsable de l'Ordre, voix anonyme résidant sans doute dans la Tour...

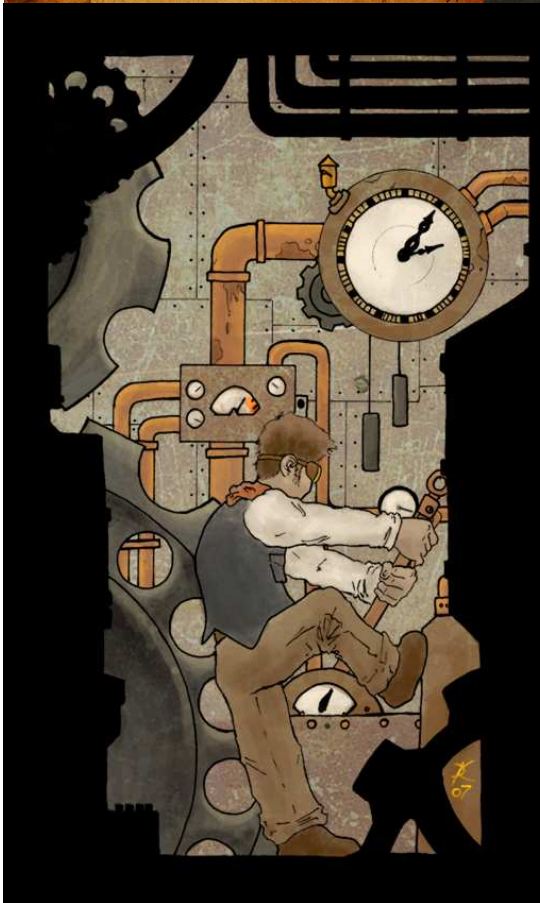
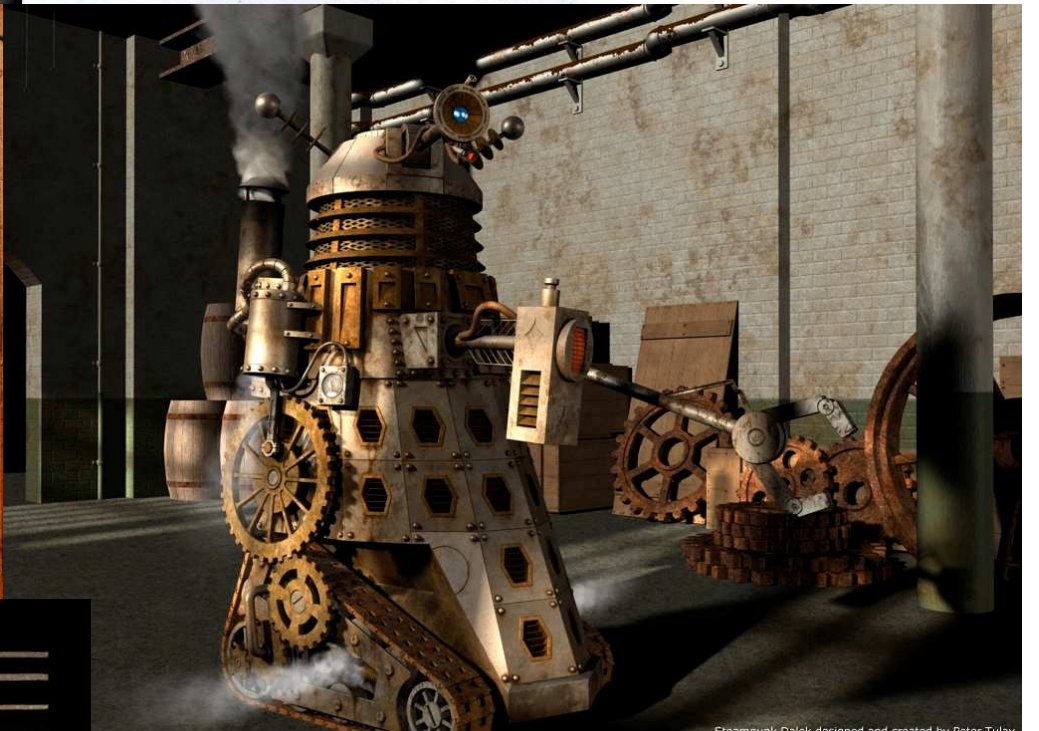
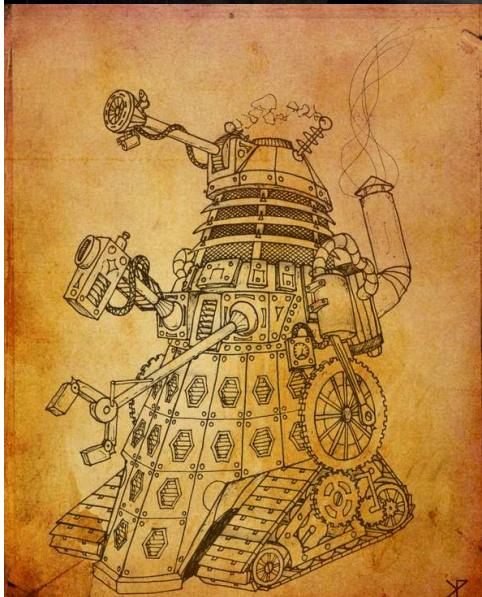
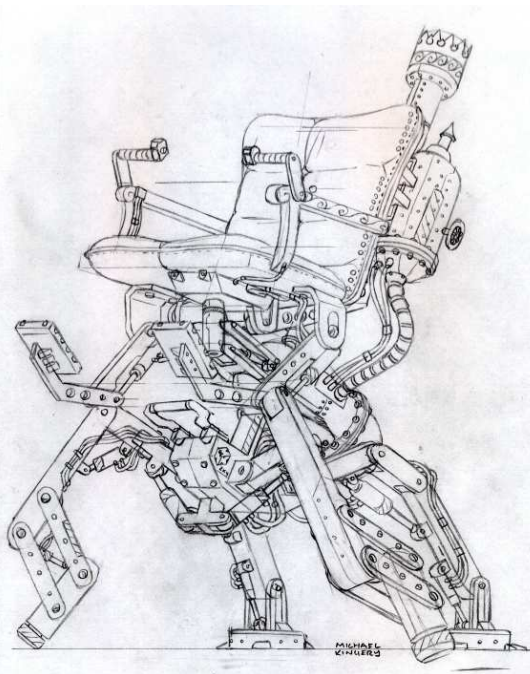
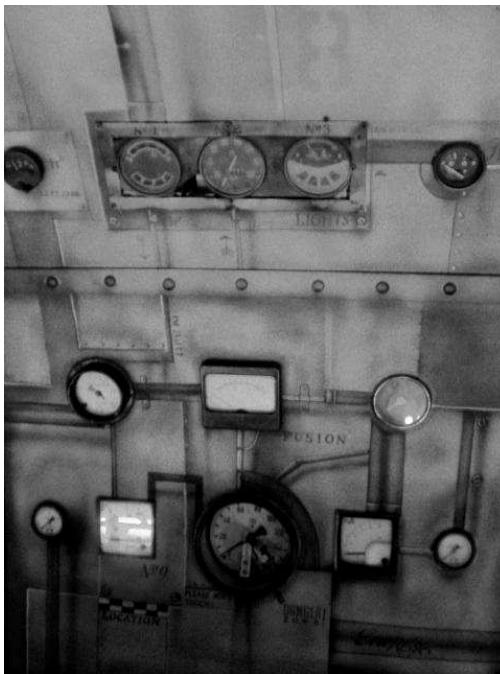
En général, sur une patrouille de douze hommes, seul le chef de patrouille et son second sont équipés d'armes à feu, les autres ayant des matraques, parfois des lacrymogènes, parfois des lances... □



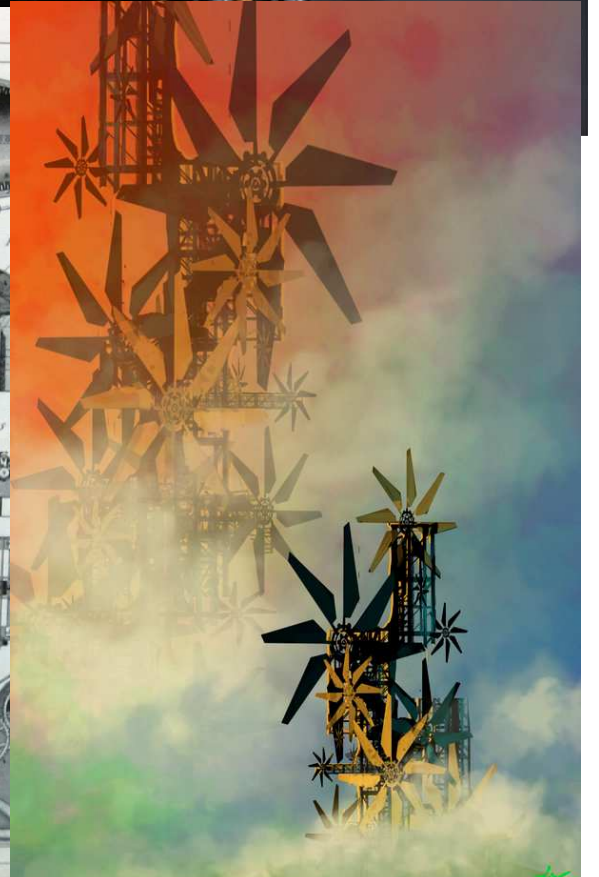
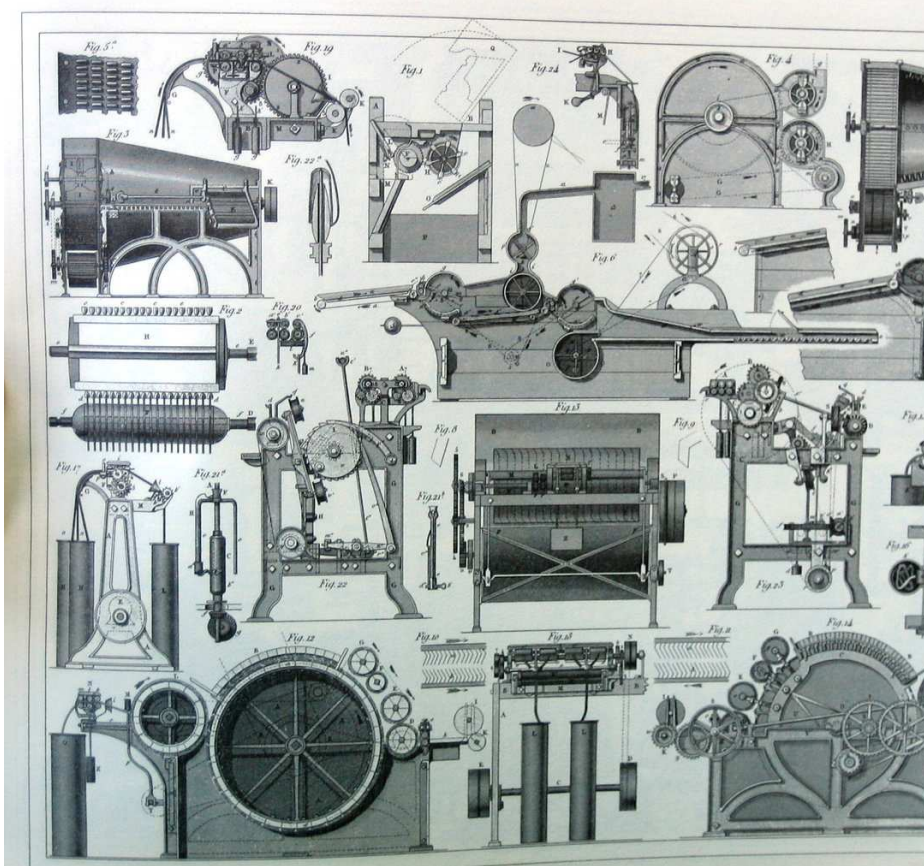
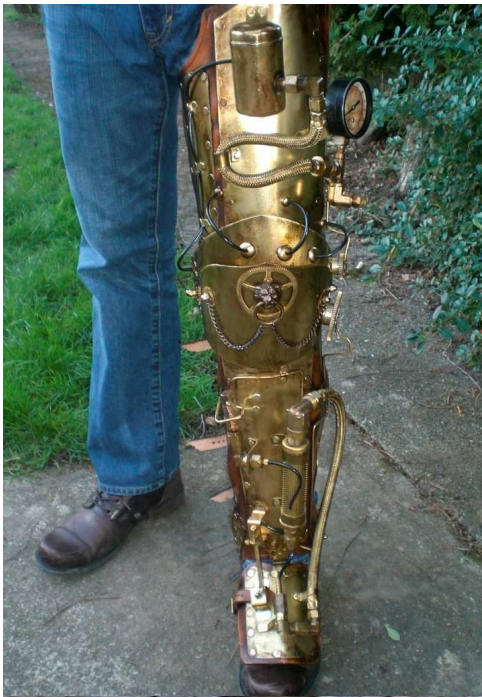
















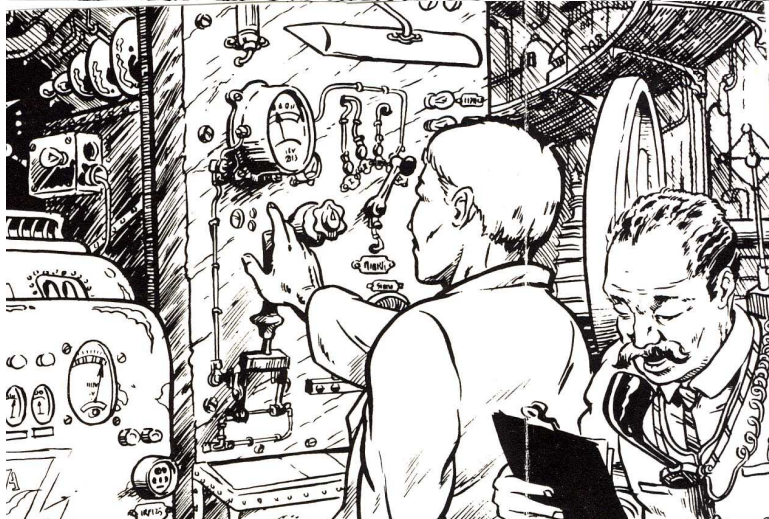
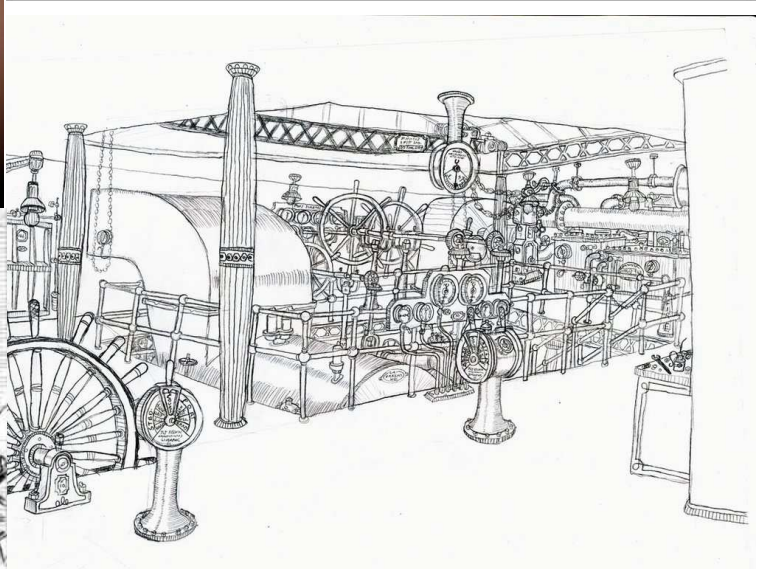
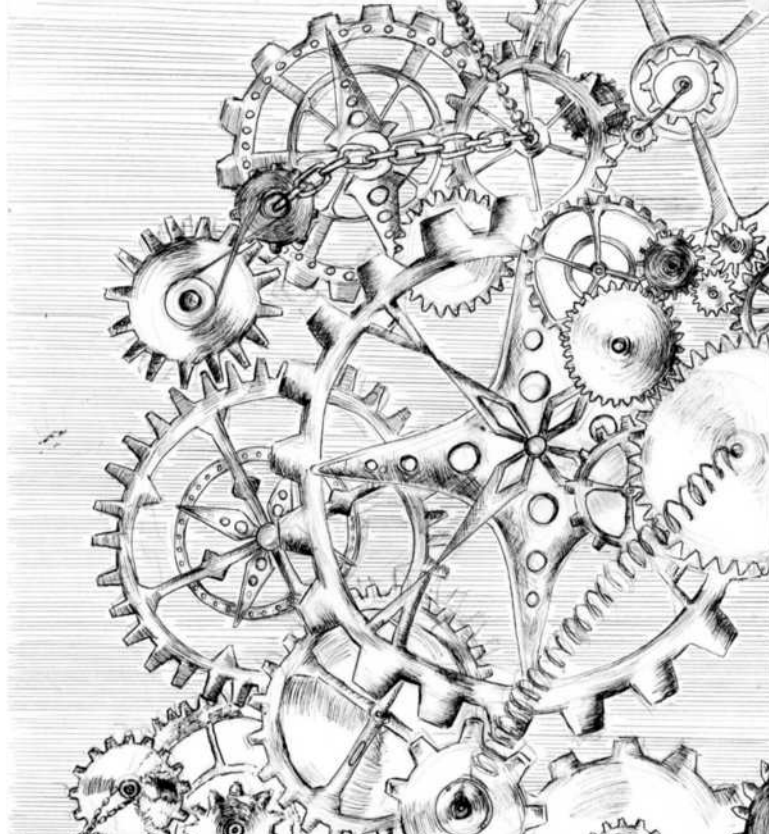
STEAMPUNK XBOX 360  
George Corona

Tris:3300

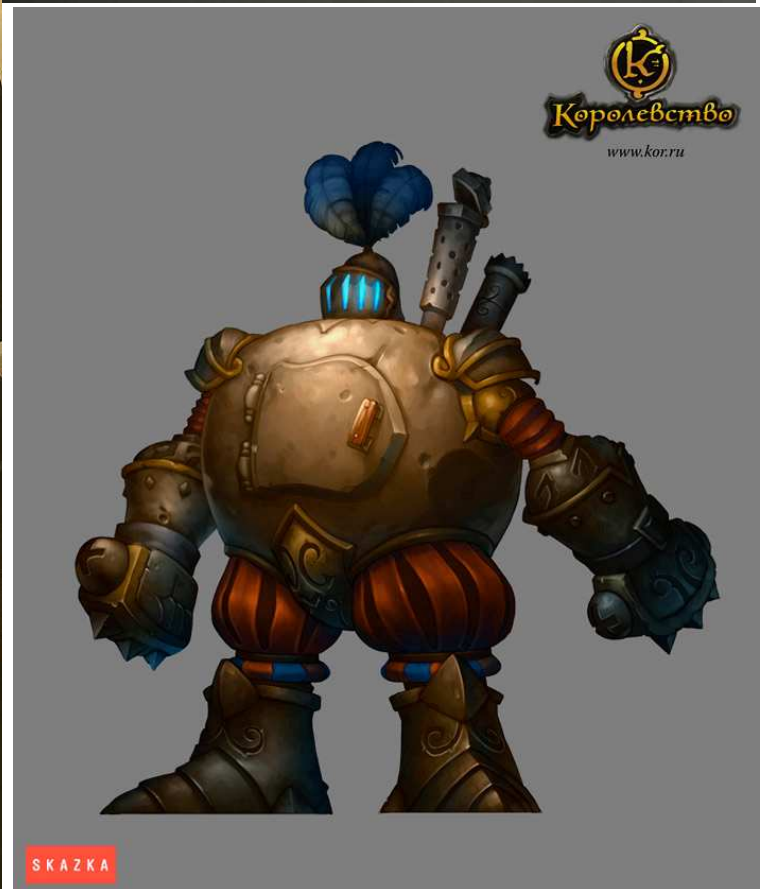
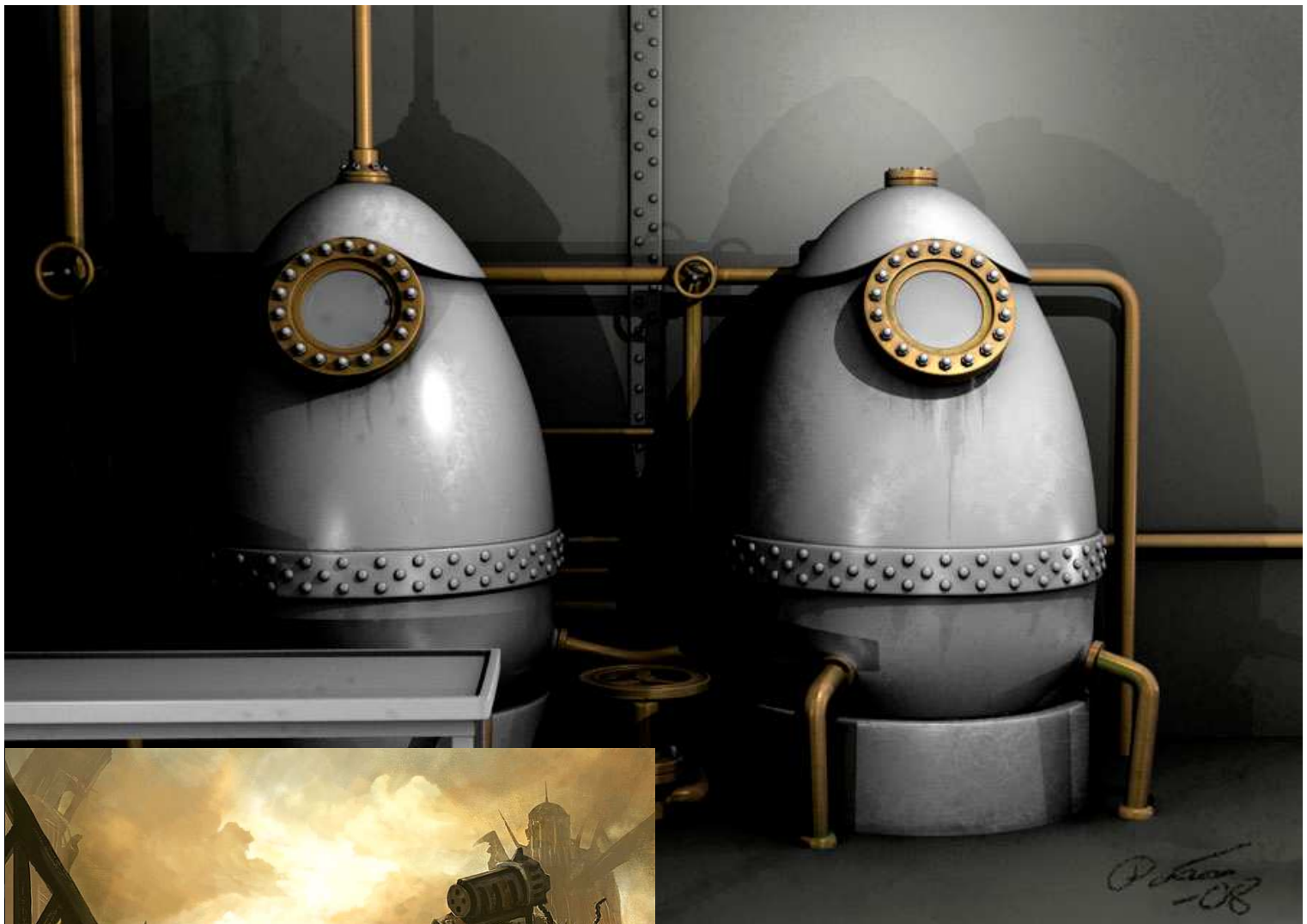
A collection of seven Xbox 360 consoles modified with steampunk aesthetics. Some are painted in metallic colors like gold and silver, while others are covered in dark, textured materials resembling leather or metal. They feature various mechanical details like gears, pistons, and gauges. One console is shown with a large, ornate metal casing and a prominent gear on its front panel.

deviantart.com  
www.deviantart.com  
corona

If you thought the red ring of death was bad, wait till you see the red steam of death of this baby.







La tour du lac est donc remplie de savants fous, de robots déments, de machineries zarbies, et de trucs farfelues, c'est une vraie usine à délires où s'entassent pêle mêle les inventions à vapeur et les engins de guerre, où les flics de la gezpo interrogent les suspects qui finiront au « village », et où les clones du « maître » sont produits en masse...



## LES SHAMIENS

Les habitants de Shamazantha ont donc mélangé leurs cultures, en y rajoutant une fascination pour la technique qui assure la survie de leur monde : du coup, on retrouve partout des morceaux d'engrenages, ou des éléments de bricolages (vis, écrous, outils,...), détournés de leurs fonctions premières pour devenir des éléments décoratifs, dans l'architecture comme dans la mode. Ainsi de nombreux pendentifs « steampunk » ornent les cous, et les poignets. L'influence du Maître du Temps se fait aussi ressentir d'une façon étrange : en guise de monnaie officielle (car elles peuvent toutes être acceptées, au marché aux alouettes du Rig en tout cas), les shamiens utilisent des montres, ordinaires pour la menue monnaie, et plaquées or pour les grosses sommes !

### Vêtements



Steampunk Aristocratic Bolero Jacket  
featuring a Laced Bodice

© 2009 Taeliac Studio :: BeAmme.com :: Taeliac.Etsy.com







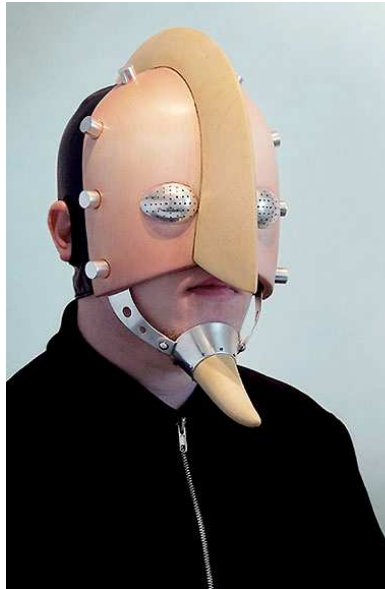














Accessoires







**Ordinateur**

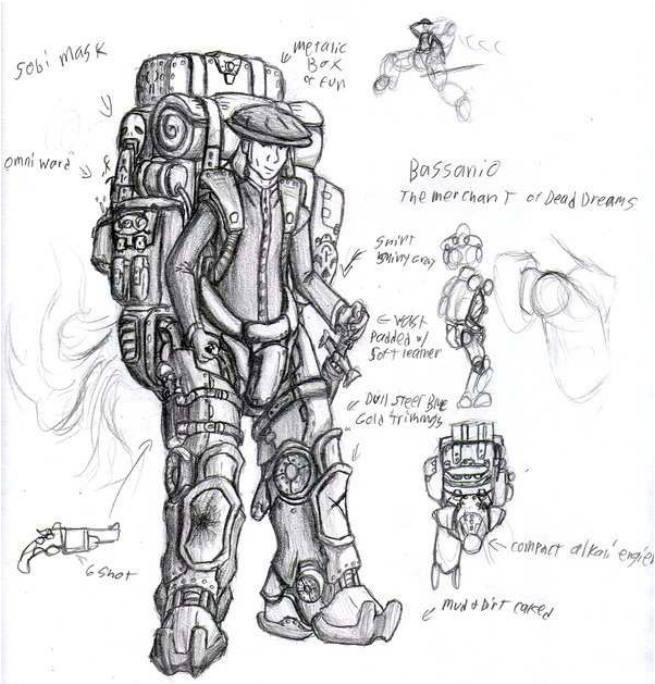


**Le Temps c'est de l'Argent !**





**STEAMPUNK**  
SUBCULTURE IDENTITY - PACKAGING







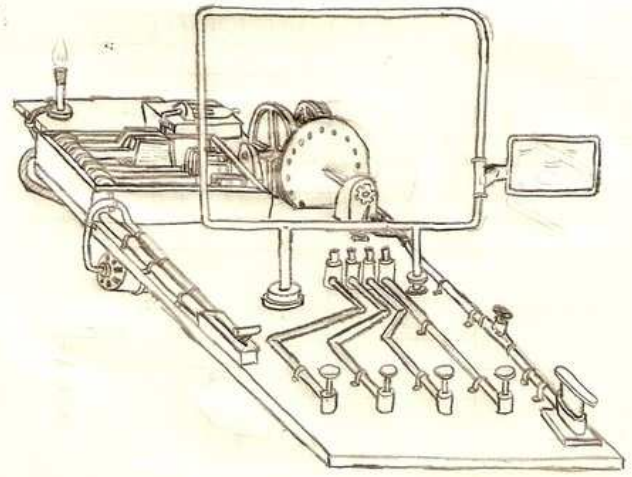
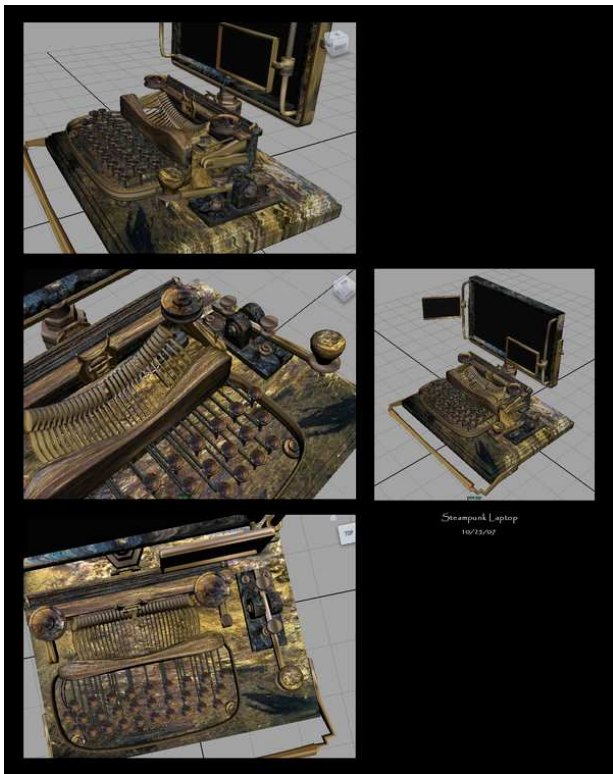
Diarment Creations  
Rafa Maya



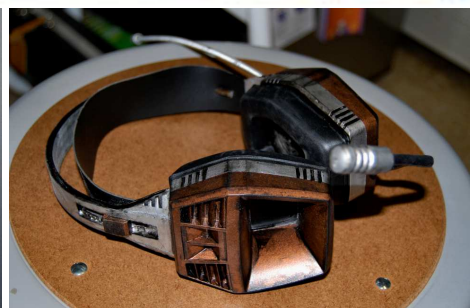
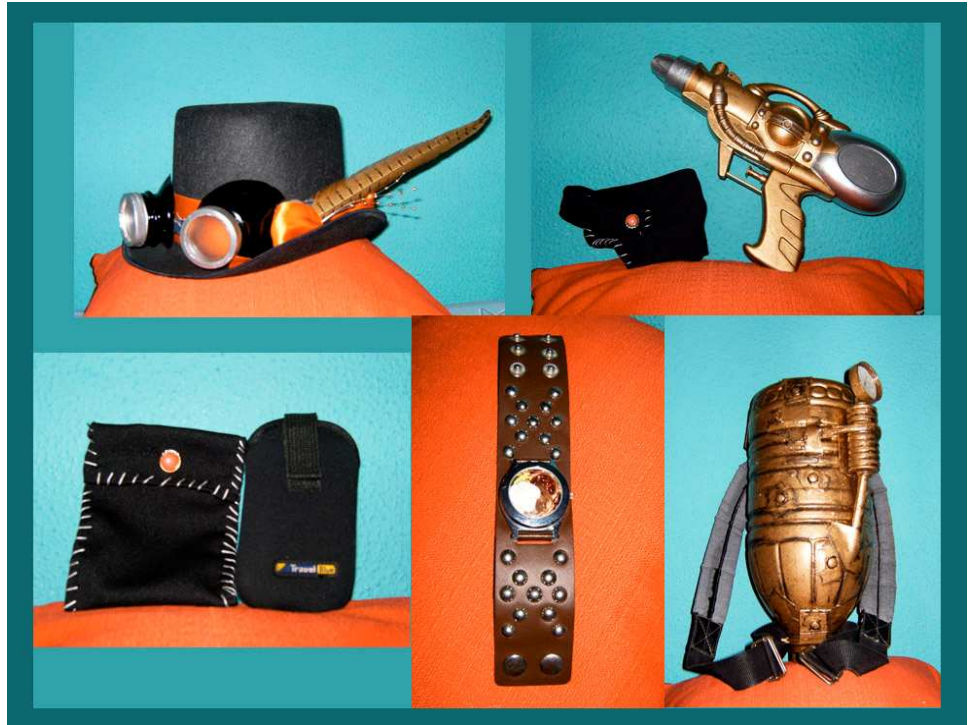














# Bijoux









