

## GHARKANE L'ARDENTE

**Voici les informations que les PJ découvriront en partie par hypno-éducation avant la mission, ou à travers vos descriptions, une fois sur place, selon leur Sphère d'intérêt.**

Ce petit Guide, à fournir aux joueurs, peut-être téléchargé dans sa version « sans les secrets du MJ » sur le site [Mega5.fr](http://Mega5.fr) à la Rubrique Gharkane

### **Matière (géologie, géographie, climat)**

Gharkane est une petite planète, très dense. Sa gravité est assez faible (0,4 g). Elle ne possède pas de satellite naturel, mais un amas compact d'astéroïdes en orbite proche témoigne de l'existence probable d'une lune ancienne. Elle n'est pas inclinée, donc non sujette aux saisons. Sa rotation sur elle-même s'effectue en 20 de nos heures terriennes (10 heures de jour/10 heures de nuit).

Son atmosphérique a une pression standard. Elle se compose d'un mélange azote-oxygène et d'une petite partie (croissante du fait des éruptions) de dioxyde de carbone.

Une grande partie de la surface (70 %) est occupée par un relief volcanique. On y trouve des chaînes de volcans (plutôt de type effusif qu'explosif), des trapps (plateaux en « escalier »).

Le reste est un immense océan (30 %) parsemé d'îles. Il est bordé de grandes plages de sable, mais les raz de marée y sont fréquents.

Le jour, il y fait assez chaud (30 °C). Depuis la catastrophe, c'est encore pire.

La plupart des habitants vivaient dans des zones urbaines, dans des tours élancées (il n'est pas rare qu'elles dépassent les 1000 m de hauteur). Les habitants des îles ont un mode de vie plus rural.

### **Vivant (écosystème)**

La population est talsanit, avec la peau tannée, les yeux clairs et la silhouette généralement élancée. Avant la catastrophe, elle comptait un milliard d'habitants. Maintenant, on estime qu'il en reste entre 300 et 400 millions.

La flore comporte très peu d'arbres et autres plantes ligneuses. Les feuilles des végétaux sont très larges et les fleurs présentent une grande variété de couleurs vives.

Les animaux sont souvent de plus grande taille que leurs versions terrestres. Il y a de nombreux oiseaux géants aux larges ailes diaphanes et chatoyantes, les yéros. Les autochtones les utilisent comme montures. Il n'est pas rare de croiser des glissants, sortes de salamandres géantes vives et rapides.

Les îles abritent de nombreux singes.

## Relations (structures sociales, personnages importants)

Gharkane est une Planète Naïve, en développement lent mais régulier.

### Les mégalofoles

La vie s'articule autour de six mégalofoles :

#### *Sanedys*

Souvent vue comme la « mémoire » de la planète, elle comporte de nombreux musées, bibliothèques, monuments scripturaux... Elle a la réputation d'avoir les meilleures écoles.

#### *Jel'Zaen*

C'est une mégalofole plus touristique, l'une des plus proches de l'océan. On y célèbre la douceur de vivre. On reproche souvent à ses habitants d'être superficiels et charmeurs.

#### *With'an*

Sans nul doute la mégalofole la plus industrielle. Proche du plus grand volcan, elle possède d'importantes ressources énergétiques et de nombreuses usines.

#### *Nornaald*

C'est la mégalofole la moins riche. Ses habitants y vivent plus simplement, en étant plus proches de la nature environnante.

#### *Kraveth*

C'est la mégalofole la plus à la pointe du progrès. Elle finance de nombreuses recherches et laboratoires. La plupart des innovations en sont issues.

#### *Dulaanis*

Elle est considérée comme sacrée. Les plus grands capnomanciens y officient. De nombreux cultes s'y sont formés, avant de se répandre dans les autres mégalofoles.

Ces mégalofoles sont éloignées les unes des autres d'un millier de kilomètres et reliées par une piste carrossable et une voie de chemin de fer, par endroits un large canal.

Tous les Gharkaniens ont, durant leur éducation, séjourné dans chacune des autres villes, afin de les inciter à ne pas oublier les ressources des autres cités dans leurs recherches de solutions.

### Niveau social principal

OS 5 (gouvernement planétaire) : le Conseil des Puissants. Chaque mégalofole est dirigée à la manière d'une corporation par une personne qui la représente au Conseil, dans un lieu tenu secret. Le Puissant gère principalement les ressources cruciales de sa ville. Il est choisi par cooptation (un Puissant nomme son

successeur avec l'aide du Conseil), en repérant dans le peuple les personnes qui excellent dans des rôles à responsabilité.

Dans toutes les mégalofoles, la société est assez hiérarchisée (en fonction du pouvoir décisionnaire et des mœurs locales). Elles sont divisées en de nombreux districts (une centaine dans chaque ville). Ils constituent l'échelon administratif auquel s'identifie un Gharkanien, après son appartenance à la mégalofole (chaque district a son hymne, ses coutumes particulières...). Plus on progresse vers le centre de la mégalofole, plus les bâtiments sont élevés.

### Les îliens

Six grandes îles et des centaines de petites ponctuent l'océan. Leurs cultures sont très diverses et elles ont peu de relations avec les « continentaux », hormis Jembr et quelques cailloux investis par des communautés de citoyens utopistes ou technophobes.

### Logique (technologie)

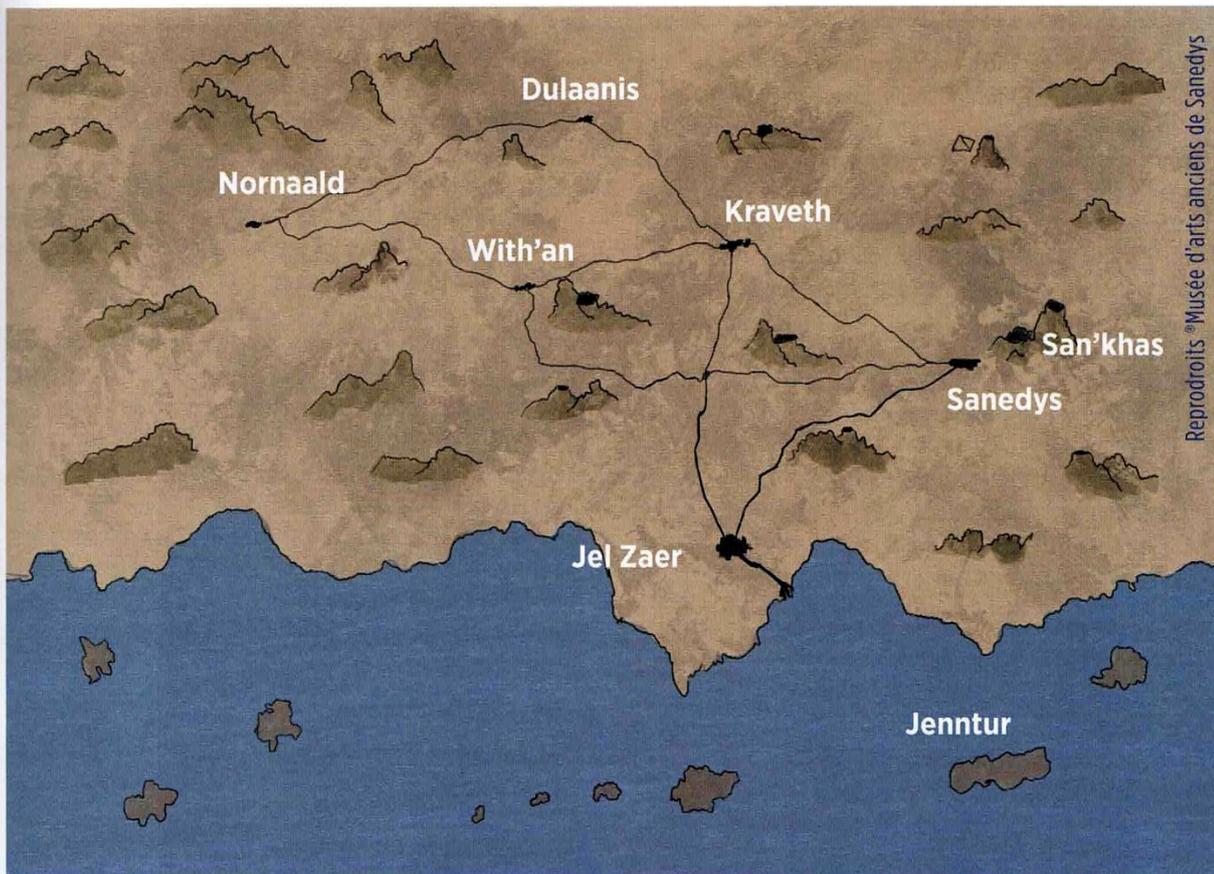
NT4 : machines alimentées par les énergies de la planète, début d'exploration spatiale (satellites), début d'énergie atomique. Des zones reculées ou moins riches vivent en mode NT3 ou même NT2. Les sources d'énergie principales sont l'énergie solaire (depuis quelques décennies), la géothermie et le gaz (exploités depuis plusieurs siècles, avec des installations modernes près des mégalofoles, et des équipements anciens et dangereux dans des zones délaissées).

Dans les villes, les bâtiments altèrent des murs imbibés d'eau, où poussent des cultures hydroponiques et des larges baies de verre teinté ou de vitraux. Les toits et certains balcons sont aménagés pour permettre aux autogires et au yéros d'atterrir. Dans chaque district, une place dégagée permet également l'atterrissage et le stationnement des véhicules volants.

Du fait de la faible gravité, les véhicules volants (autogires et ailes volantes) sont aussi répandus que les roulants, ces derniers servant surtout pour les marchandises. Les moteurs sont essentiellement des turbines à gaz. Les tricyles et les rollers sont courants.

#### Autogire

Contrairement à l'hélicoptère, c'est le vent relatif produit par la vitesse, engendrée par le système de propulsion, qui fait tourner sa grande hélice sustentatrice. S'il lui faut moins de piste qu'un avion pour s'envoler, il ne peut toutefois pas décoller à la verticale, sauf si on relie son moteur à l'hélice porteuse. L'autogire est plus stable et plus économe en carburant, il se pilote sagement et ne permet pas les acrobaties d'un hélicoptère.



Reproduits © Musée d'arts anciens de Sanedys

### Invisible (légendes, mysticisme)

La plupart des Ghakaniens apprécient les couleurs vives et chatoyantes, et arborent souvent des tatouages végétaux.

De nombreuses légendes existent sur les « Esprits des volcans ». Les capnomanciens, sortes d'oracles-prêtres, s'occupent de la vie spirituelle. Ils pratiquent la divination en observant les fumées qui s'échappent des volcans. Les éruptions donnent lieu à des interprétations très discutées.

Toutes les mégaloilles utilisent la crémation comme rite mortuaire. La plupart des habitants honorent les mânes, les esprits des ancêtres disparus, et des autels sont présents partout, à l'extérieur comme dans les habitations.

Dans les îles, les rites sont plus variés.

### Plus de décor pour le MJ

Même si les PJ sont concentrés sur leur mission, les joueurs peuvent s'intéresser aux paysages qu'ils traversent durant leurs pérégrinations. Voici sous forme de notes des éléments pour enrichir les descriptions du MJ.

### Haciendas

L'exode rural vers les cités a été long et progressif, et les zones agricoles se sont adaptées. Aujourd'hui, ces territoires sont répartis entre d'immenses exploitations, privées, ou gérées par des organismes contrôlés par la mégaloille la plus proche. Au centre de chacune se trouvent les bâtiments agricoles et à 10 ou 15 minutes de marche, le « village » où les employés dorment et se changent les idées dans quelques bars, commerces et temples multiconfessionnels.

L'essentiel de l'exploitation est accompli par des machines, les tâches les plus simples restant dévolues à des mécaniques très anciennes; les plus complexes, surveillance, réparation d'infrastructures (pipeline, clôtures, ateliers) à des robots modernes. Les quelques dizaines de personnes nécessaires à la gestion des lieux se divisent en deux clans: les inspecteurs, dits les « péteux », venus pour quelques jours ou semaines de la cité vérifier que tout se passe comme il faut, et les chargés d'entretien, dits les « bouseux », qui résident quasiment à vie sur place, la plupart ayant fui la ville pour des raisons diverses.

Depuis l'exode récent, les haciendas sont désertées (bien que quelques héros motivés restent à leur poste). Seules les machines travaillent, et certaines productions déperissent dans des zones de stockage.

## Voies de déplacement

Entre les mégalopoles, la circulation se fait sur des pistes de gravier fin régulièrement tassé par d'énormes rouleaux compresseurs, ce qui suffit au trafic de surface (quand il y en avait), principalement des camions. Les déplacements individuels se faisant par les airs en autogire, avion léger, dirigeable. Une antique voie de chemin de fer, bien entretenue, sert à l'occasion pour des transports exceptionnellement lourds. Elle est empruntée par des convois modernes ou plus régulièrement pour le tourisme dans d'anciens trains à vapeur qui s'aventurent entre les volcans sur des tronçons datant de trois siècles ou plus et desservent d'anciennes mines ou des villes fantômes.

Dans quelques endroits, de larges canaux rectilignes restent en eau malgré leur très rare utilisation.

## Dessèchement

Du fait du rayonnement UV, tout le paysage se dessèche inexorablement. Des îlots de végétation, taches vert sombre, brunissent de jour en jour. Les zones végétalisées, agricoles ou sauvages, se clairsemment et les plantes rabougries laissent peu à peu place à la terre poussiéreuse. Les lacs et rivières rétrécissent, sauf lorsqu'une éruption violente déclenche des orages et des torrents dévastateurs.

## Volcans

Jetés à la surface de la planète comme des grappes de raisin, ils présentent des zones anciennes dont la masse et l'altitude découragent toute lave d'en explorer les conduits et cheminées (ce sont ceux où s'abritent les réfugiés) et des bandes de jeunes bouches noires crachantes et fumantes, striées de coulées ardentes, encore plus impressionnantes dans la nuit (la faible gravité leur confère des silhouettes plus sveltes et élancées vers le ciel que les volcans terriens).

## Cadavres

Bien des animaux n'ont su où se réfugier (les migrants ont fui vers les pôles). Rares sont les survivants et des carcasses traînent partout. Celles d'humains également : ceux qui ont attendu les limites de leurs forces pour fuir ont souvent perdu le contrôle de leur autogire ; passagers et machines brisées s'empoussièrent ensemble de-ci de-là dans le paysage aride.

## NT et mœurs sociales

Pour faire une comparaison avec notre Terre, le degré de sophistication des technologies est proche du nôtre, mais varie entre les années 1930 et les années 2050 (en admettant que les projets fous en cours voient le jour), selon les domaines. Il y a peu de véhicules terrestres indi-

viduels, car les déplacements physiques sont aisés et tout le monde se rencontre en ville grâce à des navettes, des trottoirs roulants, des bi et tricycles divers, des autogires dont le modèle a peu évolué depuis quasiment un siècle (hormis la propulsion solaire). Le smartphone est inconnu, de même que le réseau cellulaire, bien que les ordinateurs soient courants et qu'un réseau de type Internet existe. Le téléphone reste filaire, et les communications des forces de sécurité (police, secours) se font par radio.

Castes, classes et rapports humains sont assez similaires à ceux de notre Terre, mais dans des proportions différentes. Les rivalités inévitables sont résolues par les sports de combat individuel entre « héros » des quartiers ou des mégalopoles, ou par des concours de prouesses techniques (machines surprenantes, buildings incroyables), et la dernière vraie guerre remonte à deux siècles. Les révoltes sont par contre récurrentes dans les mégalopoles, surtout dans les districts qu'on pourrait considérer comme confortables, mais que leurs habitants jugent « à la traîne des derniers progrès acquis par les districts voisins ».

## Détails planétaires

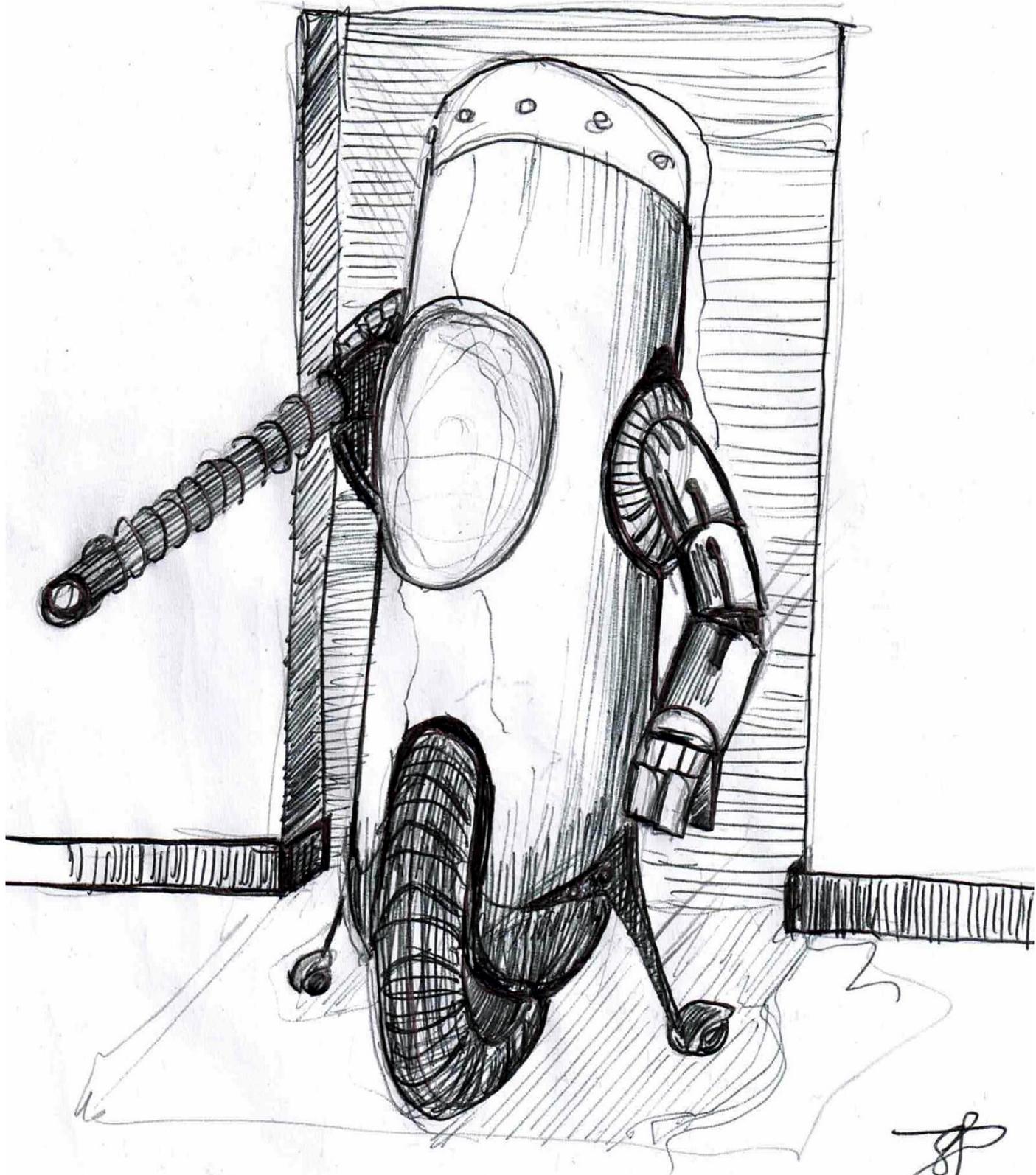
Gharkane est 4 fois plus petite que la Terre (taille de la Lune, gravité de Mars).

Elle est dans un univers Froid (cf. p. 77).

## Les Megas, des petits gros pêchus

Même si de nombreuses morphologies et couleurs de peau cohabitent parmi eux, les Gharkaniens sont en général plus fins et élancés que les Megas terriens, qui en comparaison seront tous vus comme des « petits gros ». Les canons de beauté et les signes de sympathie des populations rencontrées ne sont pas détaillés, mais le MJ peut jouer sur ce détail pour pimenter les relations diplomatiques des PJ avec certains groupes d'autochtones, que ce soit en bien ou en mal. Par contre, la tonicité musculaire des jambes des Megas sera un peu surdimensionnée (durant plusieurs semaines au moins), les conduisant en cas de stress à faire des bonds surprenants, et leur donnant en escalade un avantage certain.







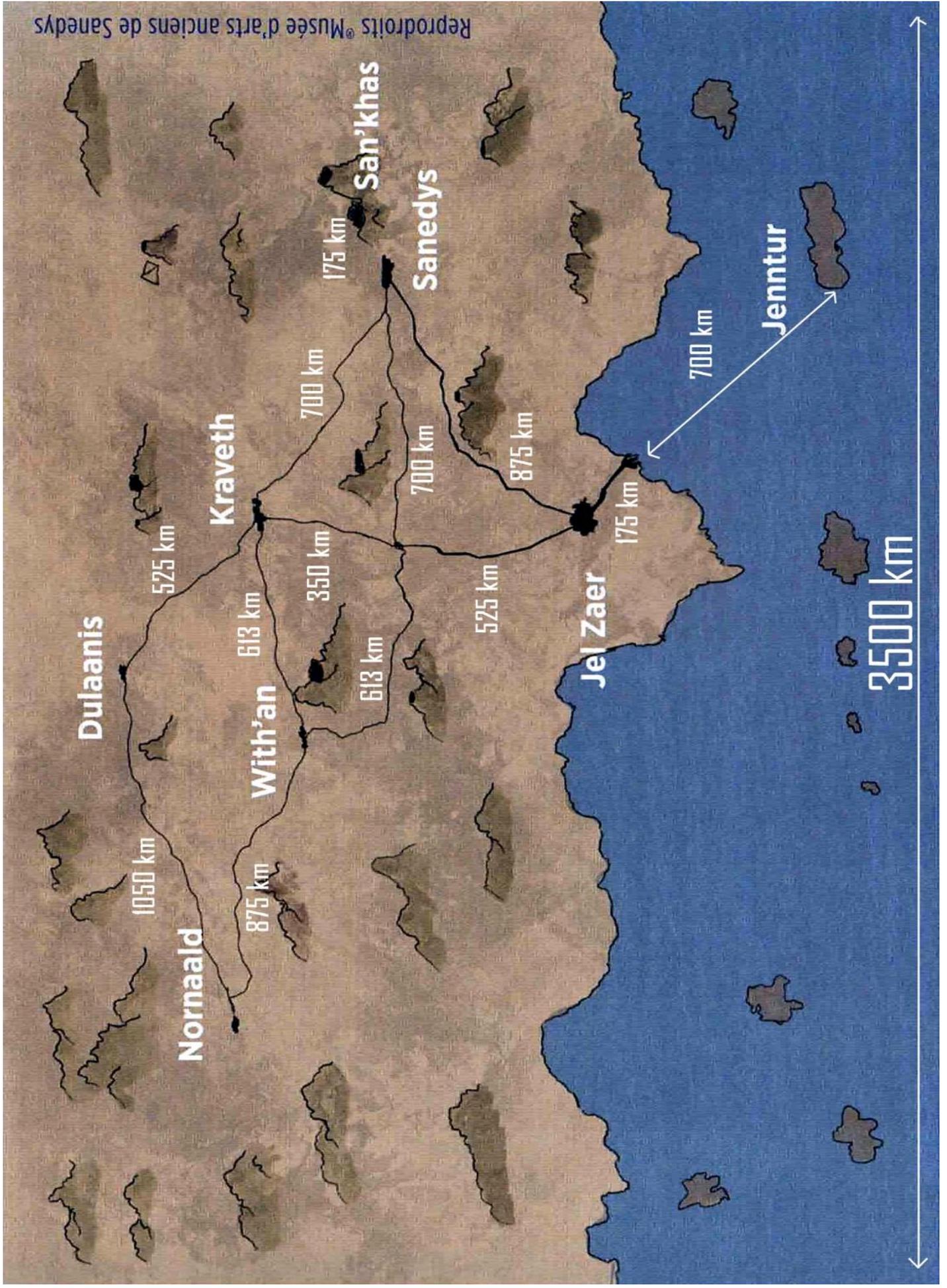
BT



**PIXIE  
UNION**  
PRODUCTIONS

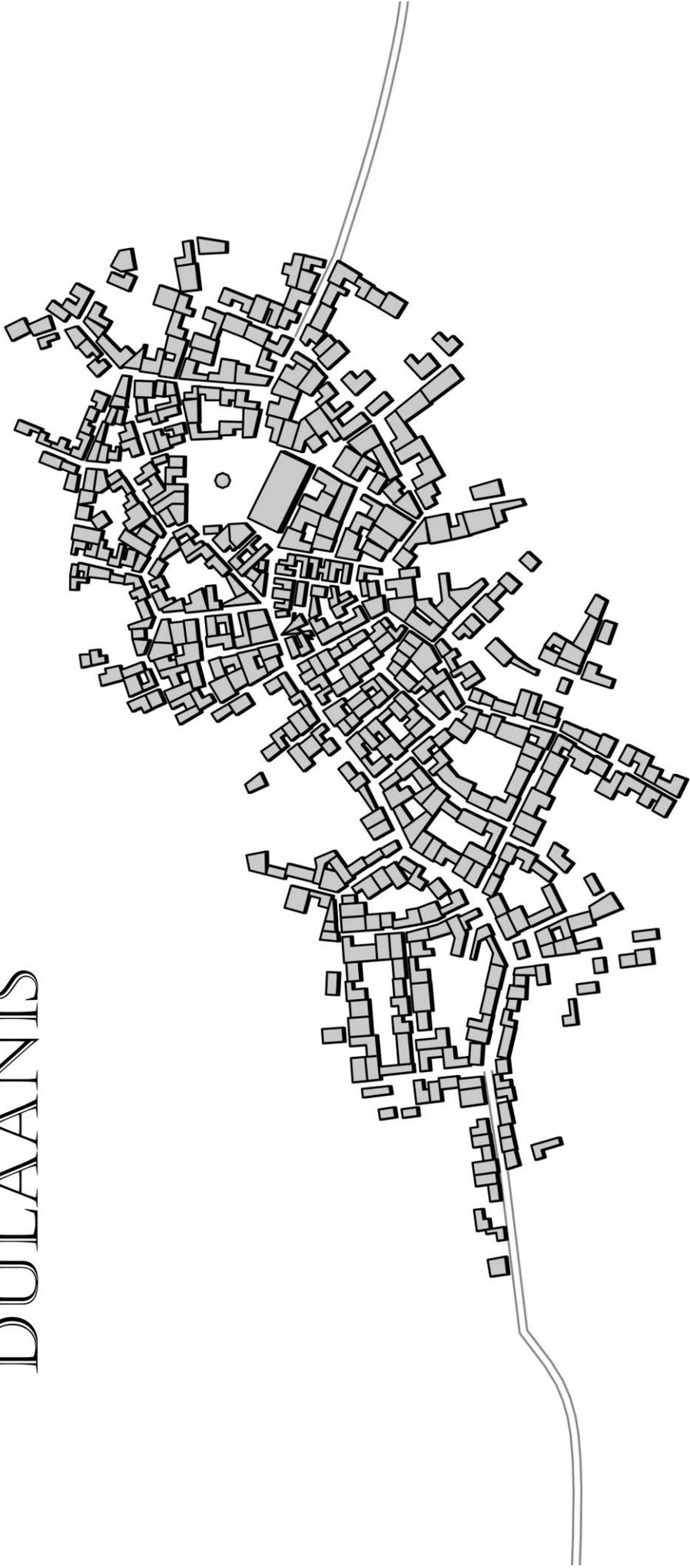
**DARKBLOOD**





Reproduits Musée d'arts anciens de Sanedys

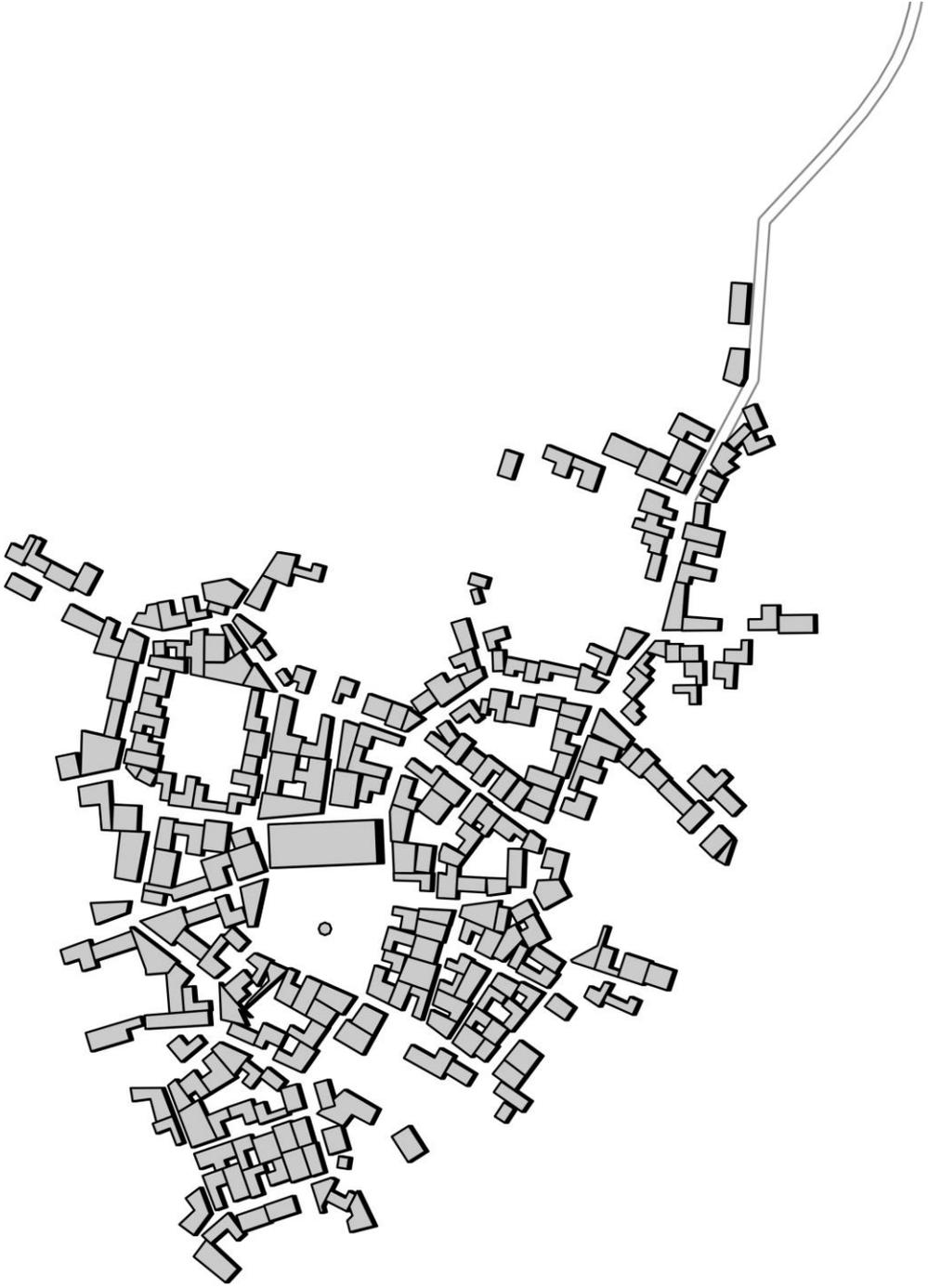
# DULAANIS



# KRAVETHI



# NORNAALD





# SAMEDYS



WITTHAN

# JEL ZAER



# PORT



# JENNTUR

