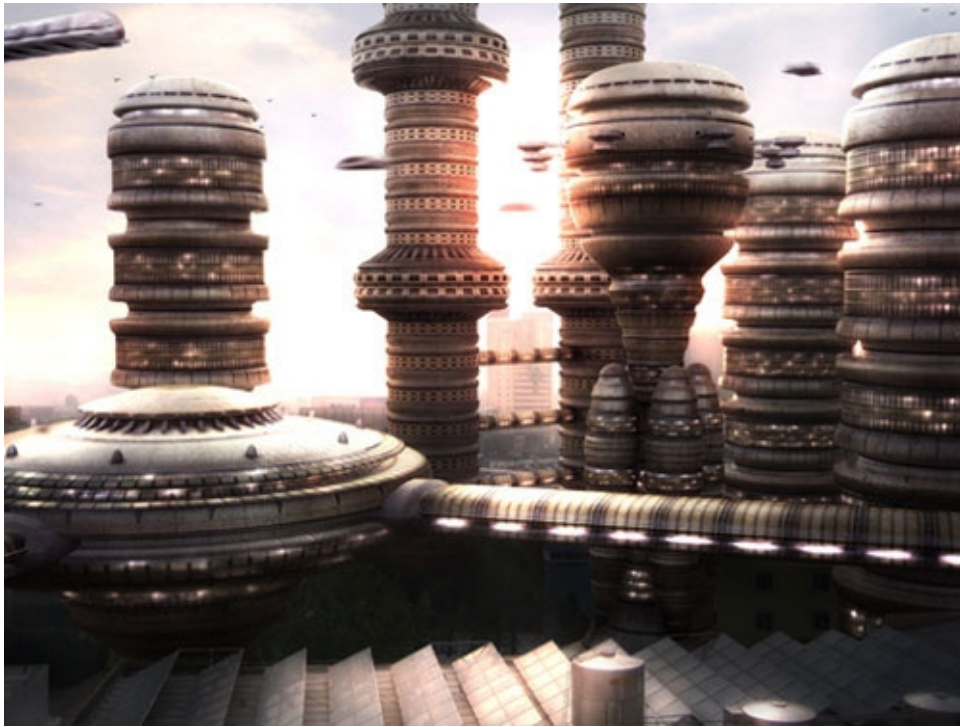


MECANICA, la Ville-Monde



Le monde :

Au départ, Mecanica était une toute petite ville, fondé au début des années 1550 qui n'a cessé de s'étendre par la force et ses innombrables conquêtes, pour devenir l'immense ville qu'elle est actuellement.

Cette ville est dirigée par le Président **King Loki** qui est arrivé au pouvoir en gravissant tout les échelons de l'armée à moins de quarante ans, le régime politique de Mecanica est une dictature militaire Sciente.

Mecanica est divisé en de nombreux quartiers que l'on pourrais assimiler à des villes humaines, parmi ceux-ci nous trouvons :

. Capitole City

Capitole City est le secteur principal de Mecanica, fleuron de l'avancée technologique des Scientes.

Chaque Bâtiment est une colonne recouverte par un quartier complet, uniquement accessible en voiture volante, une des grandes spécialités de ce secteur.

De plus ce secteur est aussi le lieu de résidence du président Loki, se trouvant dans la base militaire principale Scientes (les autres bases n'étant que des annexes).

. Couchant City

Couchant City est un immense laboratoire de la taille d'une région, ce laboratoire regroupe toute les recherches biologiques, chimiques, physiques et mathématiques effectuées par les Scientes.

Cependant de par son statut de zone de recherche principale de Mecanica, ce secteur est la cible de nombreuses attaques de la résistance Sharinshi.

En général, la répression est assez sanglante ce qui explique la présence du plus gros annexe militaire de Mecanica à côté de ce laboratoire.

. Cougar City

Cougar City est juste une prison de très haute sécurité, répartissant suivant ses niveaux des humains ayant commis des vols à des Sharinshis s'étant rendus coupable de délit de copie (la plus haute faute possible, bien avant le meurtre).

. Levant City

Levant City est un secteur légendaire se cachant sous un faux nom pour éviter sa destruction.

Ce secteur est le lieu de la résistance Sharinshi contre l'opresseur Scientes.

Cependant ce lieu de résistance regroupe aussi des humains et des Scientes qui sont contre l'ordre établi par Mecanica.

L'histoire :

(Les dates sont données par rapport au calendrier humain.)

1558 : Première expansion de conquête de Mecanica qui essaye d'absorber le pays se situant à son Sud.

L'utilisation de son armée de Scientes permet au président de remporter une bataille historique.

1661 : Guerre civile dans Mecanica suite aux nouvelles conquêtes effectués par le président.

Répression sanglante de nombreux Sharinshi qui se révèlent être des combattants extrêmement dangereux pour les Scientes.

1799 : Nouvelle Guerre Civile.

Comme la dernière, elle fut réprimée de façon sanglante avec comme nouveauté des Scientes qui j'adjoigne aux Sharinshi permettant une puissance jusqu'à là encore insoupçonnée par tous.

1914 : Le dernier pays à résister à Mecanica tombe alors. Le nouveau président devient donc le leader insoupçonné de la dimension renommée Mecanica pour l'occasion.

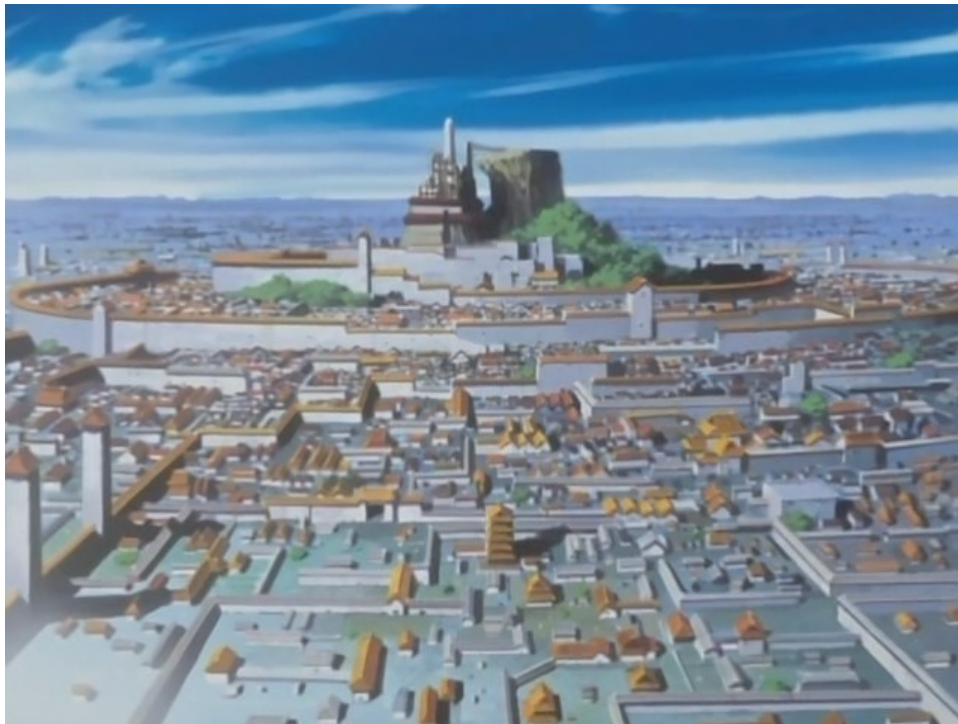
L'afflux des armes de la résistance disparaît alors qui doivent s'organiser différemment.

2020 : Le plan de Mecanica commence à s'effriter, le président décide de créer une machine pour s'enfuir avec sa compagnie de Scientes.

Les Sharinshi, grâce à leurs extraordinaires capacités, recréent la machine pour s'enfuir à leur tour avec le reste de la résistance.

Spiria, la dimension spirituelle

Hourai, le siège des Hounshenai :



Le Hounrai se présente sous la forme d'une immense plaine, dont au centre se situe sa ville principale, faite en 2 parties : les Faubourgs et la Cour.

Ce monde est entièrement créé à partir de particules spirituelles, par conséquent, rien de matériel ne l'habite.

Ce monde est considéré comme un paradis pour les Ionai, mais le principe en est légèrement différent : les âmes peuvent y naître, grandissent et peuvent mourir de vieillesse.

Les Faubourgs :

Les Faubourgs sont divisés en quatre zones (Nord, Est, Ouest, Sud) qui sont chacune séparées en 80 districts, ce qui fait un total de 320 districts en tout.

Les districts ayant leur numéro le plus bas sont situés le plus vers le centre et plus on s'éloigne de la Cour, plus le numéro du district est élevé et plus les conditions de vie se dégradent.

En conséquence, le district numéro 1 est parsemé de maisons luxueuses, l'économie est florissante et la paix règne, au contraire, dans le 80ème district, le chaos est permanent, les faubourgs ne tiennent souvent même pas debout avant d'être détruits par le feu et l'épée, et le vol est omniprésent afin d'assurer la survie des plus démunis.

La Cour :

La Cour est le lieu de vie des Hounshenais et des notables, ceux-ci ont droit à de belles et vastes habitations car ils ont le pouvoir

absolu sur les deux mondes, ils sont l'élite de tous les êtres et âmes.

La cour regroupe aussi en son sein, 13 divisions de Hounshenais. Il est en fait la force majeure du Hounrai, contenant plusieurs milliers d'Hounshenais.

Ces 13 divisions sont dirigées par une seule personne, le Commandeur Général, qui est aussi le capitaine de la première division.

Les décisions internes sont prises sur un vote entre tous les capitaines des divisions, l'élite militaire, se réunissant en conseils extraordinaires.

Chaque division a une hiérarchie bien précise : elle est dirigée par un capitaine, secondé par un vice-capitaine, puis par les officiers : troisième siège, quatrième siège, etc... et cela jusqu'au 10ème siège. Puis vient le reste de la division, sans distinction particulière.

En cas de défaillance du capitaine, c'est le vice-capitaine qui se charge de commander la division, même s'il ne devient pas capitaine.

Chaque division a une spécialité : le combat est celle de la 11ème, tandis que la division 4 se charge des soins et approvisionnements.

La 12ème division est affiliée au Département de recherche et de développement scientifique dont le directeur est le capitaine de la division. La fonction de cet établissement est d'intégrer les avancées technologiques.

Sherai, le désert des Shenai :



Le Sherai se présente sous la forme d'un grand désert aride dans lequel vivent les Shenais.

Il y règne une nuit perpétuelle. Les Shenais s'y réfugient pour échapper aux Hounshenais qui ne viennent pas les chercher dans un

endroit aussi dangereux. Certains n'en sortent même jamais, l'énergie circulant dans l'atmosphère du désert leur est suffisante pour "vivre."

Ce désert est parsemé de campement permettant aux Shenais de vivre dans des conditions de vies acceptables, et les plus forts peuvent même se payer le luxe de s'offrir une maison de terre.

Le Palais de Terra

Certains Shenais parviennent cependant à atteindre une puissance hors-norme et se séparent des êtres inférieurs de leur race.

En effet, ils vivent ensemble dans le palais de Terra.

Tout autour existent des postes de garde, et sous ses fondations est dissimulé un véritable labyrinthe comprenant le repaire de nombreux Shenais.

La palais est une grande bâtisse, sombre et blanche à la fois, dans laquelle semblent se trouver les véritables chefs des Shenais, les Lords.

Au coeur du bâtiment central se trouve la pièce principale. Aussi sombre que le reste, c'est là que se trouve la salle de réunion entre les différents Lords.

Chacun des Lords à pour but de diriger une partie de ses troupes, ainsi chaque Lords a sous son commandement au moins 1000 Shenais!

Iorai, la ville fantomatique des Ionai :



L'aspect de Iorai varie beaucoup. Les bois autour s'étendent des plaines de Hourai jusqu'aux contreforts du désert de Sherai. Sur cette étendue colossale, la nature de la végétation varie d'un bout à l'autre. A certains endroits, le sol est pierreux avec des monticules rocheux et des blocs qui s'élèvent entre les arbres. A d'autres endroits, le sol est très meuble, avec des lacs.

Si la plus grande partie du Iorai baigne dans une pénombre surnaturelle seulement traversée occasionnellement par les rares rayons du soleil ou de la lune qui parviennent à y pénétrer, il y existe aussi des régions dégagées.

La Cour Royale

Dans une immense clairière, entourée par de grands chênes d'un âge remontant à l'antiquité, se situe la Cour royale. Lors des premières incursions des Ionai dans leur territoire, ils tombèrent par hasard sur cette clairière et décidèrent d'y tenir conseil et d'y accomplir leurs rites. C'était sans aucun doute un endroit sacré et magique, cet endroit devint donc la Cour Royale.

Au cours des siècles, les mages Iorai portés sur l'art des "chants spirituels" ont créé une cité spirituelle. Ces constructions sont entièrement faites de particules spirituelles, d'arbres et d'énergie. Sous la surface du sol, les mêmes méthodes ont été utilisées pour constituer des chambres dont les murs sont les racines d'arbres.

Bien que très étendue, cette cité est presque invisible à un regard non averti. Elle est capable de se fondre dans la clairière et le voyageur ou l'ennemi peut très bien passer juste à côté sans la voir, l'essentiel de la cité se trouvant sous ses pieds. Elle est de plus camouflée par la magie. Un étranger parcourant la forêt pourrait donc traverser sans le savoir la Cour Royale, inconscient de ce qui l'entoure ou de l'endroit où il se trouve.

L'histoire :

(Les dates sont données par rapport au calendrier humain.)

1234 : Les Ionais deviennent surpuissants, les Hounshenais et les Shenais décident de s'associer pour les arrêter. Avant la destruction des Ionais, les Shenais rompent l'alliance.

1978 : Un groupe d'hommes nommés Pandoriens sèment le trouble entre les Ionais, les Shenais et les Hounshenais. Les Hounshenais, au prix de nombreuses pertes, les repoussent. Les buts des Pandoriens restent inconnus.

2005 : Les Pandoriens sont de retour, leurs buts sont de s'emparer des pouvoirs des rois de chaque ethnies. Seul l'association de 2 frères, l'un Shenai, l'autre Hounshenai, purent les arrêter.

2020 : Grâce à leurs mages ou leurs Lords, les Shenais et les Ionais arrivent à s'enfuir dans leur quasi totalité sur la Terre. Prévenu sur le tard, les Hounshenais mettent du temps à se construire une machine leur permettant de revenir sur Terre. Seul un millier de Hounshenai arrivent à s'enfuir.