



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Point zéro > Aides de jeu > Univers de jeu > **TYRSE**

TYRSE

mardi 2 juin 2009, par [Twinky](#)

L'Egide est le continent qui, malgré un territoire en grande partie sauvage et inhabité, possède de loin les villes les plus industrialisées d'Aurilla. L'industrio-cité de Tyrse, sa capitale, en est le parfait exemple.

POSITION GEOGRAPHIQUE

Tyrse, érigée peu après l'unification des tribus par Lucus Egis, est située à quelques kilomètres à l'ouest de la Cordillère des Agudes, l'une des deux chaînes montagneuse de l'Egide, ce qui, d'un point de vue purement militaire, rend la cité presque impénétrable par le nord et l'est (du moins en théorie). Sa situation géographique en fait naturellement l'une des cités dominantes du continent. Forte de ses 16.700.000 habitants et de son emplacement en bord de mer, la capitale dispose d'une large ouverture sur l'océan et d'une centaine de kilomètres de docks et de zones portuaires. Pas de plages de sable fin, pas de ciel bleu azur, seuls les privilégiés possèdent quelques îles artificielles paradisiaques. Cet accès à la mer lui garanti une liaison maritime avec toutes les autres grandes cités d'Aurilla, Egidiennes ou étrangères.

Les conditions climatiques exécrables de Tyrse et ses environs sont dues en grande partie à l'omniprésence d'industries dites "sales" tels que les stations d'épuration, fonderies, laboratoires de chimie lourde, etc... Orages, pluie et vents forment le quotidien des habitants. Le ciel, assombri par la pollution atmosphérique, est le premier signe visible de l'hyper-industrialisation de la cité.

ORGANISATION

S'étendant sur plus de 1300 km², dont environ 5 % de cette superficie est constituée d'extensions maritimes, Tyrse est une ville résolument hi-tech comme, par ailleurs, toutes les cités de l'Egide. Elle est construite selon un schéma concentrique classique et découpée en 6 Secteurs eux-mêmes subdivisés en Districts.

Le Secteur Alpha englobe toute la partie sud-est de la ville. C'est là que l'on trouve les ambassades, les grandes universités et le siège des organismes de sécurité tels que les F.S.E (Forces Spéciales d'Enquête) ou l'U.S.C (Unité de Surveillance Continentale). Plus au sud du Secteur, ceinturés par les districts commerciaux et les plages de luxes du Secteur Zeta, se trouvent les premiers districts d'habitations, résidences prestigieuses des citoyens les plus fortunés.

Au nord-est, le Secteur Bêta, appelé plus communément par les Tyrséens "Secteur corporatiste", n'est composé pour sa majeure partie que de Districts d'affaires. Toutes les corporations de la ville y ont établi leur siège social, parvenant presque, pour les plus importantes d'entre elles, à en contrôler des Districts entiers. Près du cinquième de la population de Tyrse travaille dans ce Secteur où la loi du rendement est reine et où les corporations sont toutes puissantes. Le Secteur Bêta constitue à lui seul un paradoxe : le jour, près de 3 millions de personnes y vivent, fourmillant d'activité, tandis qu'une fois la nuit tombée, les ténèbres et le silence se rendent maîtres de la place, et sont témoins d'événements pour le moins suspects.

Les Secteurs Epsilon et Oméga, quand à eux, situés



respectivement au nord-ouest et au sud-ouest de la ville, regroupent la plus grosse partie des Districts d'habitations, ainsi que quelques immenses Districts commerciaux.

Le Secteur Oméga dispose, dans son District n°3, du plus grand Stadium de Spinball existant. Cette arène, patrie des Raptors de Tyrse, peut accueillir jusqu'à 750.000 spectateurs, sans compter les écrans géants installés dans les quartiers les plus fréquentés de la ville. Ces matchs de Spinball sont attendus et suivis avec enthousiasme, car ils restent l'un des rares moments de détente de la vie oppressante menée dans la cité.

Vient ensuite le Secteur Zêta, le plus récent et le plus moderne de Tyrse. Il s'agit du secteur chic de la ville, divisé en 5 seulement Districts (alors qu'un secteur classique en compte en moyenne une vingtaine), et construit directement sur la mer grâce à d'immenses armatures sous marines. On y trouve les seules plages (artificielles bien sûr) de la côte. Le "Zêta-paradise", comme il est surnommé, est un endroit de fête permanente, et dispose, contrastant ainsi avec le cœur de la ville, d'un climat plus ensoleillé. S'y introduire clandestinement est difficile, voire impossible : tout est surveillé grâce à un système de vidéo-surveillance et des milices privées font de ce lieu une véritable forteresse flottante réservée à l'élite.

L'immense Statioport de Tyrse, situé en pleine mer à quelques 60 km de la berge, voit transiter plus de cinquante mille voyageurs chaque jour. Il se trouve depuis peu sous la surveillance de l'armée, car des attentats terroristes probablement d'origine Athaléens, ont occasionné la destruction de trois navettes sub-orbitales, entraînant la mort de leurs passagers. L'armée lui a depuis affecté un détachement militaire, et cela de façon permanente, afin de prévenir ce type d'attaques terroristes. Le Statioport est relié au continent par d'immenses autoroutes à 8 voies, s'étendant sur plusieurs niveaux, qui font le tour de la capitale. Ce qui ne les empêche pas d'être encombrées toute la journée.

Les réseaux routiers de la capitale font partie de ceux les plus développés d'Aurilla. Tel une immense toile d'araignée, ce réseau se compose en majeure partie de routes à 4 voies surélevées qui traversent la ville.

Tyrse est également reliée aux autres grandes cités de l'Egide par son fameux réseau à grande vitesse, constitué de navettes sur rail magnétique capables d'atteindre des vitesses proches de 1500 km/h.

Autour de la ville, séparé du centre par les autoroutes périphériques, se situe le Secteur industriel, qui est littéralement coupé en quatre par le réseau routier. Les districts Nord, Sud, Est et Ouest accueillent stations d'épuration, industries sidérurgiques, agroalimentaires, textiles et pharmaceutiques qui sont autant d'activités polluantes contribuant en grande partie aux dérèglements climatique et à l'obscurcissement du ciel.

Clairsemées autour de la ville, des zones de bidonvilles ont fleuri comme autant d'enclaves Athaléennes, dont la plus grande et certainement la plus connue est l'enclave Farsight. Cette dernière, suspectée d'abriter plusieurs dissidents extrémistes, est surveillée de près par les FSE et l'armée.

L'Armée qui, d'autre part, est sensée assurer la protection de la cité, comme lors des émeutes de 3017 où la loi martiale fut déclarée, possède une base non loin de Tyrse, située à 10 km au nord de la ville. Son rayon d'action est vaste, puisqu'il s'étend jusqu'au pied des Agudes, et ses moyens importants. D'après les services de renseignements des FSE, certaines expériences décidées par le gouvernement y seraient menées dans le secret le plus total.

P.-S.

par Christophe Antoine