

Table des matières

Personnage.....	2
Espèce.....	2
Humain.....	2
Lhotolj.....	2
Thyren.....	3
Planète.....	4
Terra.....	4
Lhetelj.....	4
Plante.....	4
Colonie humaine.....	4
Occupation.....	5
Occupations génériques.....	5
Occupations uniques à Terra.....	5
Occupations uniques à Lhetelj.....	5
Occupations uniques aux Plantes.....	5
Attributs.....	5
Compétences et connaissances.....	5
Attributs physiques.....	6
Attributs psychologiques.....	6
Attributs personnalisés.....	6
Statistiques.....	7
Perception.....	7
Description.....	8
Généralités.....	9
Apparence.....	9
Personnalité.....	9
Social.....	9
Langues.....	9
Langues humaines.....	9
Lhetelj.....	9
Aventure.....	9
Déplacement en aventure.....	9
Déplacement en ville.....	9
Déplacement en campagne.....	9
Terrains communs.....	9
Terrains difficiles.....	9
Moyens de transport.....	9
Transports publics.....	9
Transports personnels.....	9
Combats.....	9
Structure des combats.....	10
Déplacement en combat.....	10
Vitesses et modes de déplacement.....	10
Monde.....	11
Objets.....	11
Planète.....	11
Panthéons.....	11
Villes, Plantes, Oasis et Stations.....	11

PERSONNAGE

Un personnage est définie par une série de qualités qui déterminent ses statistiques. Etc.

Espèce

Humain

Les êtres humains sont originaires de Terra et sont répandus dans tous les systèmes habités. Sur Terra comme dans la galaxie, les cultures humaines sont très diverses et divergentes. Après la défaite contre le système Lhetelj et les diverses catastrophes qui ont suivis, l'humanité a grandement diminué son emprise sur la galaxie.

Ayant perdu la majorité de leur savoir technologique en dehors des Plantes menant à la fin du voyage interstellaire, les humains ne sont plus une espèce spatiale et les différentes colonies humaines dans la galaxie sont désormais autant de sociétés indépendantes que le déclin de la communication interstellaire a complètement isolé du reste de l'humanité.

Avant la guerre contre le système Lhetelj, un groupe d'activistes pacifiques supportés par un des plus grands gourous des affaires terriennes ont lancés un grand nombre de stations spatiales autonomes partout dans la galaxie afin de vivre en dehors du joué du reste de l'humanité. Le but du projet Plante était initialement de créer une société utopique et entièrement indépendante mais des décennies de changement sociaux et politiques ont laissé leurs traces et ont fait de ces Plantes quelque chose de méconnaissable. L'isolation, la perte de connaissance technologique et scientifique ainsi qu'un nombre incalculable de changement de direction ont fait de ces stations des ruines orbitales où une société humaine vraiment unique s'est développée.

Sur Terra, l'humanité tente de survivre après les désastres climatiques et la guerre contre le système Lhetelj. La biodiversité terrestre s'est réduite et la planète a majoritairement pris l'apparence d'un gigantesque désert. Les derniers humains sur Terre vivent dans des micro-gouvernements organisés autour d'oasis.

5 sens

Les êtres humains commencent avec un score de perception de base de 2 pour chaque sens.

Polyglotte

La diversité linguistique des êtres humains fait que la plupart des humains connaissent au moins deux langues humaines ainsi qu'une lingua franca.

Polyvalents

Les êtres humains, par leur diversité, gagnent 2 points d'attribut physique et 1 point d'attribut psychologique supplémentaires.

Lhotelj

Imbibé à un élément : lave, eau ou acide. Cette élément dépend de quelle planète il provient et influence les pouvoirs et l'apparence.

Chaque personnage Lhotelj est né d'un liquide et en hérite certaines propriétés : l'eau, la lave ou l'acide.

Être ductile

Le score de perception : touché d'un personnage lhotlj est bloquée à 0 et ne peut pas être augmentée. En revanche, son score de perception : goût et ouïe sont augmentés de 1. De plus, il peut goûter et manger au simple touché d'un objet avec n'importe quelle partie de son corps.

Être liquide

Un personnage lhotlj peut prendre une forme liquide. Sous sa forme liquide, le personnage prend toutes les propriétés de son liquide de naissance.

Thyren

Résultat de combinaison de génome animal à un être humain. Plusieurs animaux. Pouvoir dépendant de la génération : les premières générations sont plus animales et instables, les plus récentes générations ont une plus grande stabilité émotionnelle mais moins de pouvoir.

ADN animal

Chaque Thyren hérite d'un certain nombre d'attributs en fonction de la dégénérescence de son ADN animal. Le joueur choisit le nombre d'attributs physiques et psychologiques spécifiques à son animal en se référant au tableau. Certains attributs coûtent plus d'un point. Ces attributs ne comptent pas dans le score d'attribut.

Les scores de perception de base pour les Thyren dépendent de l'ADN animal qu'ils ont.

Génération	Attributs psychologiques	Attributs physiques
Première génération	3	5
Deuxième génération	2	4
Troisième génération	2	3
Quatrième génération	1	2
Cinquième génération	1	1
Sixième génération et plus	0	1

Canidé

Attributs psychologiques :

Loup solitaire (1)
Prédateur (1)
Agressif (1)
Carnivore (1)
Dépendance émotionnelle (1)
Irrationnel (1)
Mentalité de meute (3)

Attributs physiques :

Haute pilosité corporelle (1)
Mâchoire puissante (1)
Dents de prédateurs (1)
Carnivore (1)
Queue (1)
Flaire (2)
Musculature développée (2)

Oiseau de proie

Attributs psychologiques :

Loup solitaire (1)
Prédateur (1)
Agressif (1)
Carnivore (1)

Attributs physiques :

Bec (1)
Plumes (1)
Meilleure vue (2)
Serres (2)

Protecteur (1)

Vol (5)

Ovidé/bovidé

Attributs psychologiques :

Dépendance émotionnel (1)

Herbivore (1)

Hédoniste (1)

Passif (1)

Patient (1)

Pacifiste (2)

Pragmatisme (3)

Attributs physiques :

Surpoids (1)

Cornes (1)

Produits du lait/laine (1)

Queue (1)

Sabots (1)

Force brute (2)

Plusieurs estomacs (2)

Félin

Attributs psychologiques :

Loup solitaire (1)

Carnivore (1)

Patient (1)

Prédateur (1)

Impatient (1)

Attributs physiques :

Pilosité corporelle (1)

Dents de prédateur (1)

Vision dans le noir (1)

Queue (1)

Agilité (2)

9 vies (5)

Arachnide

Attributs psychologiques :

Loup solitaire (1)

Carnivore (1)

Prédateur (1)

Patient (1)

Ascétique (1)

Attributs physiques :

Exosquelette (1)

Mue (1)

Poils urticants (2)

Venin (2)

Escalade (3)

8 yeux (3)

Forme arachnide (5)

Simien

Attributs psychologiques :

Attributs physiques :

Communication animale

Les Thyrens peuvent communiquer rudimentairement avec les êtres dont ils ont l'ADN. Plus le Thyren est d'une génération avancé, plus communication est difficile et imprécise.

Planète

Terra

Dffdsfsdfds

Lhetelj

gf

Plante

Fgfg

Colonie humaine

Mercur

Erdős VI

Zhènníng IIa

Occupation

Occupations génériques

Dirigeant religieux

Le rôle d'un dirigeant religieux, ses fonctions et ses responsabilités dépendent de la religion à laquelle il appartient. Pour une liste plus détaillés des Panthéons de l'univers, voir le chapitre Monde, dans la section Panthéons.

Superstitieux

Les superstitieux des Plantes ne disposent pas d'une hiérarchie ou d'une institution religieuse cadrée, par conséquent les leaders des superstitieux sont généralement des leaders communautaires respectés pour leur sagesse, la qualité de leur travail.

Ils n'ont aucune responsabilités ou autorité au sens strict mais ils ont leur rôle de leader spirituel dans leur communauté.

Citoyen

Ouvrier

Chômeur

Occupations uniques à Terra

Drifter

Marchand itinérant

Agriculteur d'oasis

Occupations uniques à Lhetelj

Ingénieur

Mineur

Patron

Ouvrier

Manager

Occupations uniques aux Plantes

Cellule mitochondrial

Cellule immunitaire

Hémoglobine

Neurone

Outsider

Attributs

Lors de la création d'un personnage, chaque joueur dispose d'un certains nombres de points d'attribut qu'il peut dépenser pour personnaliser d'avantage son personnage. Les attributs sont divisés en attributs physiques et psychologiques et chaque joueur dispose d'un nombre de point différent à dépenser dans chaque catégorie.

La plupart des attributs proposent une modifier le personnage de façon équilibrée en ajoutant des avantages et des inconvénients uniques à chaque personnage. Plus le nombre inconvénient est bas et plus le nombre d'avantage est élevé, plus un attribut coûte cher. De plus, certains attributs ne présentent que des inconvénients et ont un coût négatif : ils permettent de donner plus de point à dépenser dans des attributs plus chers.

Ci-dessous est une liste non-exhaustive d'attributs.

En plus des attributs, chaque personnage dispose de 3 points de compétences et connaissances à dépenser dans la section connaissance et compétences. Les connaissances et compétences représentent les capacités des personnages et leur permettent d'interagir avec le monde de façon unique et spécialisé.

Compétences et connaissances

Chimiste (1)

Les personnages ayant des connaissances en chimie sont capables de comprendre la plupart des processus chimiques industriels et de la vie de tous les jours. Leurs connaissances leur permet de faire divers mélange et de provoquer diverses réactions pour arriver à leur fin. Ils savent aussi identifier la pureté de différents ingrédients.

Sécurité analogue (1)

Avoir des compétences en sécurité analogue permet au personnage de crocheter des serrures mécaniques, débrancher des caméras de surveillance ou intercepter des communications radios.

Sécurité informatique (1)

Avoir des compétences en sécurité informatique permet au personnage d'infiltrer un réseau, pirater des objets connecter ou décrypter des codes.

Sportif (1)

Cette attribut donne au personnage des informations quant à l'histoire et les règles d'un sport choisi par le joueur ainsi que des capacités avancées pour la pratique de ce sport.

Attributs physiques

Carnivore (1)

Un personnage avec l'attribut physique carnivore voit ses gains d'endurance provenant de la viande augmentés de 2 mais voit ses gains d'endurance provenant de plante réduit de 2. De plus, tous les jets de perception : goût sont augmenté de 5 lorsqu'il s'agit de viande mais diminué de 5 quand il s'agit de plantes.

Attributs psychologiques

Agressif (1)

Les personnages agressifs réagissent violemment et à la plupart des situations. Si un personnage agressif doit se retenir d'agir violemment, il voit son stress augmenté.

Un personnage avec cette qualité voit son stress baissé lorsqu'il commet des actes violents, qu'ils soient physiques ou verbaux.

Carnivore (1)

Un personnage avec l'attribut psychologique carnivore voit son stress baissé de 1 quand il mange de la viande et augmenté de 1 quand il mange des plantes.

De plus, tous les jets de perception : goût sont augmenté de 5 lorsqu'il s'agit de viande mais diminué de 5 quand il s'agit de plantes.

Dépendance émotionnel (0)

Un personnage avec cet attribut choisi un autre personnage comme son « maître », ses gains de stress sont diminués de 1 quand il est avec son maître mais augmenté de 1 quand il n'est pas avec lui.

Un personnage dépendant répond toujours positivement aux ordres et suggestions de son « maître ».

Irrationnel (0)

Les personnages irrationnels voient leurs qualité d'abstraction baissée de 1 mais leur qualité d'ingéniosité augmenté de 1.

Ils tendent à être imprévisibles.

Loup solitaire (1)

Un personnage avec cette attribut voit son stress augmenté plus rapidement quand il se trouve dans des situations sociales. Chaque augmentation de stress est augmentée de 1 en cas d'échec sociale.

En situation de combat, il a tendance à ignorer les ordres et les conseils de ses compagnons.

Mentalité de meute (réservé aux Thyrens canidés)

Un joueur avec cette attribut choisi plusieurs personnages (1 minimum, peut être étendu au cours du jeu) qui constitue sa meute. Lorsque ce personnage est en présence de membres de sa meute, ses gains de stress sont diminués de 1 et ses pertes de stress augmenté de 1.

Lors d'un combat avec des membres de sa meute, le personnage avec une mentalité de meute voit toutes ses qualités augmentées de 1 mais lorsqu'il est seul, il voit toutes ses qualités diminuer de 1.

Prédateur (1)

Un personnage avec cette attribut voit son charme baissé de 2 et son éloquence augmenté de 1. Le joueur peut choisir d'augmenter de 1 son athlétisme, sa souplesse, son abstraction ou son ingéniosité de 1.

Attributs personnalisés

Il est possible qu'un joueur désire ajouter une propriété à son personnage qui ne se trouve pas dans la liste. Cette partie décrit les quelques règles à garder en tête pour créer un attribut.

La plupart des attributs présentent à la fois des avantages et des inconvénients. Ces avantages et inconvénients peuvent être des modificateurs de jets de dés, de score de perception, de coût d'action ou même peuvent complètement modifier la façon dont un personnage interagit avec le monde et les autres.

Généralement, l'avantage d'un attribut est légèrement plus impactant que son inconvénient afin de donner une raison aux joueurs de le choisir. Les attributs ne présentant qu'un avantage et un inconvénient et dont l'avantage est plus impactant coûtent généralement qu'un seul point d'attribut.

Quand un attribut présente plus d'avantage que d'inconvénient, son coût augmente proportionnellement avec le nombre d'avantage en surplus. Il en va de même, à l'inverse, pour les cas inverses où le nombre d'inconvénients dépassent le nombre d'avantage.

Il est aussi possible de faire des attributs gratuits quand ils ne présentent qu'un très faible impact sur le jeu ou qu'ils impactent surtout le role-play. Cependant, les attributs doivent avoir au moins un impact sur le gameplay, les traits qui n'impactent que le role-play sont à préciser dans la section description du personnage. Ce genre de cas inclut par exemple : marque de naissance, couleur des yeux, régime alimentaires religieux (hallal ou kasher par exemple) ou idéologiques (végétarien ou kéto-génique par exemple) ou encore certains traits de caractères communs comme bavard, avare ou mélancolique.

Statistiques

Perception

Il existe plusieurs cas où les joueurs sont amenés à tester leurs sens. Quand un joueur tente activement de percevoir quelque chose à l'aide de l'un de ses sens, le joueur lance autant de d10 que de point qu'il possède dans le sens requis.

Par exemple, si un joueur goûte une boisson pour savoir si elle est empoisonnée, et qu'il a 2 points dans goût, il lance 2d10.

Si le joueur subit un stimulus qu'il peut ne pas percevoir, il ne lance pas de dés et la valeur utilisée pour le test est calculé ainsi : $N * 5$ où T est la somme du score de perception de chaque sens et N est le score de perception dans le sens sollicité.

Dans tous les cas, le résultat du jet ou du calcul est comparé à une valeur choisie par le MJ. Le tableau suivant représente quelques valeurs « étapes » de difficulté avec un exemple pour chaque sens.

5	Facile
10	Moyen
15	Difficile
25	Extrême
30	Impossible

Facile

Vue : être capable de voir un animal de la taille d'un chat dans une pièce illuminée, un être humain en mouvement.

Ouïe : être capable d'entendre et reconnaître une chanson célèbre venant d'une radio.

Odorat : être capable de percevoir et distinguer l'odeur d'une cuisine dans une pièce adjacente.

Touché : être capable de sentir quelque chose qui touche le personnage et d'en reconnaître si c'est chaud ou froid.

Goût : être capable de sentir de le goût d'aliments courants.

Moyen

Vue : être capable de voir quelqu'un caché dans une pièce éclairée, reconnaître les contours d'objets dans une pièce faiblement éclairée.

Ouïe : être capable d'entendre des murmures qui sont adressés à quelqu'un d'autre à proximité sans déchiffré ce qui est dit.

Odorat : être capable de sentir une fuite de gaz ou d'autres odeurs néfastes communes.

Touché : être capable de donner une bonne approximation de la température, sentir une faible brise.

Goût : être capable de distinguer une poison commun, une nourriture daubée.

Difficile

Vue : être capable de voir des pièges, passages secrets dissimulés, analysé les détails d'une images lointaines, voir du mouvement dans l'obscurité.

Ouïe : être capable de comprendre des murmures provenant d'une pièce adjacente, reconnaître une mélodie déformée, distingué différents matériaux communs par le bruit qu'ils font.

Odorat : être capable de reconnaître l'odeur d'aliments et poisons différents à l'odeur.

Touché : être capable de sentir et reconnaître l'intensité et la direction du vent, la nature d'un liquide au touché.

Goût : être capable de rétablir la recette approximative d'un plat, la plupart des poisons.

Extrême

Vue : voir et distinguer la forme d'objets de très loin (15m+) ou dans des endroits faiblement éclairés, distinguer des détails de très petites tailles.

Ouïe : être capable d'entendre et comprendre des murmures de très loin et à travers un mur, estimer exactement la distance et la provenance d'un bruit.

Odorat : être capable de suivre une odeur, reconnaître différentes personnes familières grâce à leur odeur.

Touché : être capable d'identifier la majorité des matériaux au touché.

Goût : être capable d'estimer le régime alimentaire de quelqu'un avec ses excréments, ainsi que l'âge des excréments.

Impossible

Vue : être capable de voir et distinguer des formes dans l'obscurité totale.

Ouïe : être capable d'écholocalisation parfaite.

Odorat : être capable d'extraire beaucoup d'information grâce à l'odeur d'une pièce ou de quelqu'un.

Touché : être capable de sentir la présence de quelqu'un dans la même pièce d'après l'émission thermique de son corps et de sa respiration.

Goût : être capable de reconstruire une scène et de donner une description exacte d'une personne grâce au goût de n'importe laquelle de ses excréctions corporelles.

Lors de la création d'un personnage, les scores de perception pour les différents sens dépendent des attributs du personnage. La valeur de base est 1, elle peut être augmenté ou baissée en fonction de différents facteurs.

Description

La partie description est la partie où les joueurs peuvent le plus exprimer leur créativité. Cependant, certains joueur peuvent avoir un peu difficulté pour commencer la description de leur personnage, à cet effet, nous avons arbitrairement décidé de diviser la section description en trois grande parties

Si la division ne suffit pas à lancer les joueurs, la partie qui suit peut aider les joueurs à lancer la création de leur personnage en donnant quelques idées et quelques pour chaque partie de la description.

Les joueurs plus expérimenté ou ayant déjà une bonne idée de leur personnage sont libres de passer cette partie.

Généralités

Avant d'entré dans les détails, il est assez utile d'avoir une idée général des points biographiques du personnage. Pour cette partie, il est intéressant de savoir si le personnage est un représentant exemplaire de sa classe sociale s'il se trouve aux marges de la société où il est né ou s'il se place quelque part entre les deux. En s'inspirant de son occupation et de sa planète d'origine, déterminé le début de sa vie et ce qui l'a poussé à faire les choix qu'il a fait permet de donner les grandes lignes de sa biographie. De plus, pensez à intégré les différents attributs choisis : est-ce que les attributs du personnages sont le résultats de ses origines ? Est-ce que ses attributs ont déterminés le chemin de sa vie ? Etc.

Au court de ces réflexions, il est possible que vous ressentiez le besoin d'introduire des personnages secondaires importants à l'histoire de votre personnage, ce genre d'information peut être approfondi dans la section Social : quel genre de relation ces personnages ont/ont eu avec le votre ? Sont-ils encore en vie ? En contact ? Etc.

Il est possible, en fonction du scénario, d'imaginer les raisons qui ont poussé le personnage à quitter sa situation pour celle proposée par le scénario.

Apparence

Il n'est pas nécessaire de faire une description trop détaillée de votre personnage : si vous ne devez écrire que le minimum, contentez vous de donner un ordre de grandeur quant à sa taille et son poids (tout en gardant en tête vos scores de qualités).

Il est intéressant de réfléchir au lien entre l'apparence de votre personnage et sa vie : une calvitie et des cheveux blancs permettent de communiquer l'âge de votre personnage humain, une cicatrice peut permettre au personnage d'engager une conversation quant à son service militaire et une vie dans les mines de Lhetelj V laisse ses traces.

N'oubliez pas de mentionner le genre et l'état des vêtements que votre personnage porte au quotidien ainsi que la diversité dans les tenus dont il dispose.

Personnalité

Social

Langues

Langues humaines

Lhetelj

AVENTURE

Déplacement en aventure

Déplacement en ville

Déplacement en campagne

Terrains communs

Terrains difficiles

Moyens de transport

Transports publiques

Transports personnels

COMBATS

La violence n'est pas toujours la meilleure des solutions, mais elle reste cependant parfois nécessaire. Ce chapitre décrit le déroulement d'un combat en passant par sa structure et les actions qu'un personnage peut entreprendre en combat ainsi que les différentes façons de résoudre un combat pacifiquement.

Structure des combats

Un combat est une dilatation temporelle de l'action qui permet de simuler la prise de décision seconde par seconde d'un combat à une vitesse appropriée au jeu.

Un combat est divisé en plusieurs unités temporelles.

Le tour de table

Le tour de table est la plus grande subdivision temporelle d'un combat. Un tour de table est la somme des tours de chaque personnage qui participe au combat, sa longueur est donc variable en fonction du nombre de participant.

Un tour de table est une collection organisé de plusieurs tours de personnage.

Le tour de personnage

Un tour de personnage ne dure en temps réel qu'environ 2 ou 3 secondes, par conséquent, un personnage ne peut réaliser qu'un nombre déterminé d'actions. Précisément, un personnage peut effectuer une longue action un action courte, un déplacement et communiquer une courte phrase/ordre/conseil.

Ces actions sont plus décrites plus loin dans ce chapitre.

Initiative

L'ordre des tour de personnage dans le tour de table dépend de l'initiative de chaque personnage.

Il y a deux façons de déterminer l'initiative au début d'un combat, et le choix de l'une ou de l'autre dépend du choix du MJ.

La première façon, la plus simple et adaptée à des combats relativement simple et peu important et de déterminer l'initiative de façon arbitraire en fonction du contexte de la rencontre.

Si le combat a une valeur stratégique ou que le MJ désire un contexte plus rigoureux, il est possible de calculer l'initiative à partir des caractéristiques des participants.

Dans cette méthode, lors d'une confrontation frontale, sans effet de surprise, chaque personnage joueur lance autant de d10 que son score de souplesse. Les joueur avec un résultat plus élevés jouent en premier, en cas d'égalité entre joueurs, les joueurs choisissent l'ordre. En cas d'égalité avec un personnage non-joueur, le joueur à la

priorité. Dans les cas où les personnages non-joueurs sont trop nombreux, un seul jet d'initiative est fait par type d'ennemi.

Dans les cas où un groupe ou la partie d'un groupe commence le combat avec l'effet de surprise, les personnages ayant l'avantage de la surprise jouent avant les autres pour ce tour de table. Au début du tour de table suivant, les personnages qui avaient l'effet de surprise lancent leur dés d'initiative selon et se place dans le tour de table selon les règles expliquées précédemment.

Notons qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser la souplesse comme référent d'initiative si une autre possibilité évidente se présente lors d'une partie. Par exemple, si un combat se déroule en super-gravité, l'initiative peut être calculé avec un jet d'athlétisme.

Déplacement en combat

Durant un combat, un personnage peut effectuer un déplacement. Il peut répartir son déplacement avant et après ses autres actions mais il ne peut effectuer qu'un seul type de déplacement par tour.

Comme toutes les actions en combat, se déplacer demande de l'endurance. Un joueur peut décider d'améliorer son déplacement en dépensant une plus grande quantité d'endurance.

La partie suivante décrit les règles pour quelques types de déplacements communs.

Vitesses et modes de déplacement

Marche

Marcher en combat est une action gratuite qui permet au joueur de se déplacer de 2 mètre gratuitement.

Course

La course est le mode de déplacement le plus commun. La distance maximum que peut parcourir un personnage par tour dépend de son score d'athlétisme. Le tableau ci-dessous décrit comment la distance maximum d'un personnage est calculée.

Distance maximum par tour	Score d'athlétisme
5m	0
3 + 1d10m OU 8m	1
3 + 2d10m OU 13m	2
3 + 3d10m OU 18m	3

L'endurance dépensée lors d'une course dépend de la distance parcourue. Un déplacement coûte un point d'endurance pour chaque 5m parcouru, arrondi au multiple de 5 inférieur. Soit la formule suivante : $d/5$

Par exemple, si un personnage ayant un score d'athlétisme de 2 choisi de se déplacer en courant sur 17m, il dépensera $15/5 = 3$ points d'endurance.

Nage

Escalade

Saut en hauteur

Saut en longueur

MONDE

Objets

Planète

Panthéons

Villes, Plantes, Oasis et Stations

Les villes, les Plantes, les Oasis et les Stations sont les principales lieux de concentration de la population dans les différents mondes habités.