

eneria_vb2az3l3 : l'Univers d'Énéria

name : l'Univers d'Énéria entry : Univers d'Eneria : Les Voix du Réveil "Ils ont disparu il y a des millions d'années... alors pourquoi maintenant, partout, les traces des Vael'Korr remontent à la surface ?" L'univers d'Énéria, vaste et foisonnant, porte les cicatrices d'anciens empires, les espoirs de civilisations naissantes, et les murmures de forces oubliées. Née d'une Terre ravagée mais renaissante, [organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne] incarne le dernier rempart de l'humanité face aux dangers du vide interstellaire. Depuis l'[location:7828924|L'Arche], leur bastion Lunaire, ses agents veillent, explorent et survivent dans plus de 46 systèmes connus. Colonies perdues, mondes instables, entités non humaines... L'humanité s'est lancée dans la conquête du cosmos sans en comprendre toutes les règles. Et alors que des tensions montent entre factions, Corporations et réseaux clandestins, une nouvelle inconnue réapparaît : les [race:7828535|Vael'Korr]. Ces êtres, autrefois maîtres des flux psioniques et de l'énergie cristalline, ont disparu en un instant, consumés par leur propre transcendance. Mais aujourd'hui, leurs mégastructures réapparaissent. Des artefacts refont surface. Des rêves étranges hantent les esprits. Les cristaux rouges vibrent. Est-ce un simple hasard ? Un cycle énergétique ? Ou une force qui appelle ? Sur [location:7804064|Tenebria], [location:7804042|Clyra], ou dans les ombres d'[location:7831986|Ithara-8], des indices convergent. Les Disciples du Réveil parlent d'un retour, d'une fusion entre esprit et matière. D'autres, plus pragmatiques, y voient une menace technologique d'ampleur cosmique. Ce qui est certain : l'univers n'est plus stable. Et les équilibres fragiles que l'AST tente de maintenir sont sur le point de basculer. Votre mission : explorer, comprendre, réagir. Car dans cet univers, il ne s'agit plus seulement de conquête... mais de survie. Bienvenue dans l'univers d'Énéria. Le réveil commence. ui_settings : sidebar : order : other : tags : tags

quests : Les Fils de l'Ombre

name : Les Fils de l'Ombre prive : True type : Campagne entry : Prologue : Le départ d'Orak'Ziel Orak'Ziel quitte l'Aurore Céleste et découvre rapidement que les joueurs possèdent des aptitudes psioniques latentes. Il les aide à éveiller et maîtriser leurs capacités mentales afin qu'ils découvrent celle qui leur correspond le mieux. Avant de repartir, il laisse aux aventuriers

Base de Connaissance - Export PDF

un artefact de communication à distance, leur permettant de rester en contact. Quête 0 : L'Arrivée du Commandant Un commandant de l'A.S.T. débarque avec une mission claire : retrouver tous les artefacts anciens dispersés. Elle blâme Orion Vega d'avoir laissé s'échapper un vaisseau d'origine inconnue, qu'elle considère comme une grave négligence. Quête 1 : Les Ruines de la Jungle Les aventuriers sont envoyés en expédition dans des ruines enfouies sous la végétation luxuriante. Leur objectif : retrouver un artefact similaire à celui découvert sur Clyra, lié au Réseau des Éclats. Dans ces ruines, ils rencontrent un ancien Vael'Korr survivant, qui leur révèle des fragments sur le mythe de l'Ascension. Quête 2 : La Sonde Vael'Korr Une ancienne sonde vael'korr encore active entre en contact avec eux. Elle les supplie de garder le silence sur son existence, de peur d'être récupérée puis désassemblée. Quête 3 : L'Indicateur Masqué Un mystérieux informateur approche les enfants et leur indique où se trouve un artefact caché. Celui-ci est sur le point d'être vendu dans une station interstellaire douteuse. Quête 4 : Le Collectionneur Lors d'une réception privée, un riche collectionneur présente un artefact ancien comme pièce maîtresse de sa collection. Les aventuriers doivent trouver un moyen de l'identifier, puis de le récupérer sans alerter les mauvaises personnes. location : None

quests : Les Ombres de la Poussière

name : Les Ombres de la Poussière prive : True type : Quête entry : Contexte La NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI) a installé une exploitation minière massive à quelques kilomètres de Tyros-7. Les forages intensifs et les vibrations ont dérangé une meute de Stalkers qui s'aventure désormais plus près de la colonie. En réponse, un petit groupe de colons radicaux prépare une série de sabotages contre les équipements de NMI. Silas Korran, sous sa fausse identité d'agent de sécurité colonial, infiltre les saboteurs pour limiter les dégâts. Mais lors d'une opération nocturne, un accident (ou un tir volontaire mal interprété) provoque un désastre qui met la colonie entière en danger. Structure scénaristique Acte 1 - Premiers signes Les PJ arrivent à Tyros-7 ou sont déjà sur place quand des rumeurs circulent : Des pannes mystérieuses sur les forages de NMI. Des attaques plus fréquentes de Stalkers près des zones habitées. Des colons disparus après avoir quitté la colonie la nuit. Ils sont approchés par une figure d'autorité (chef de mine ou responsable AST local) qui veut comprendre ce qu'il se passe avant que NMI ou l'AST n'intervienne brutalement. Acte 2 - Les Saboteurs En enquêtant, les PJ découvrent : Les radicaux de Tyros-7 ont un camp caché dans les montagnes ou la Gorge de

Base de Connaissance - Export PDF

Fer. Un membre de la sécurité coloniale semble leur servir de guide. Les radicaux planifient une attaque plus ambitieuse contre le générateur principal de NMI. Silas se présente comme "Mark Vellan", agent de sécurité "sympathisant" mais prudent, toujours en train de calmer les ardeurs des plus violents. Acte 3 – L'Incident Les PJ assistent ou arrivent trop tard à l'opération : Un sabotage tourne mal, provoquant une explosion massive qui endommage à la fois le site de NMI et un ancien relais de détection, laissant un secteur vulnérable aux Stalkers. Plusieurs morts côté NMI et parmi les colons impliqués. Les Stalkers, attirés par le bruit et les vibrations, convergent vers la zone. Silas se retrouve directement mêlé à l'incident : Il tente de sauver un colon blessé au lieu de fuir. Il donne des ordres tactiques précis impossibles pour un simple agent de sécurité, trahissant son passé militaire/espion. Acte 4 – La Confiance Les PJ peuvent soit le dénoncer, soit l'aider à couvrir ses traces. Gagner sa confiance pourrait passer par : L'aider à évacuer des survivants à travers une zone infestée de Stalkers. Le protéger contre une escouade NMI envoyée pour "régler" le problème. Décoder un message crypté dans lequel Silas avertit quelqu'un de plus haut placé à l'AST. Acte 5 – Résolution Révélation de son identité réelle : ancien espion de l'AST, en planque sur Tyros-7 pour échapper à d'anciens ennemis. Silas offre une alliance temporaire ou un échange d'informations cruciales pour un arc narratif plus large. Conséquences à long terme : NMI exige réparation et renforce sa présence. Les Stalkers, chassés de la zone, se dispersent mais restent une menace. Silas a désormais une dette envers les PJ... ou eux envers lui. location : Tyros-7 (Colonie)

quests : Lymbe de Cristal

name : Lymbe de Cristal prive : True posts : - name : TODO entry : Pensée les prochaines etapes :AST : Les joueurs devront retrouver [character:7904706|Silas Korran] un membres des services secrets de l'AST sur [location:7832169|Tyros-7]Pourrons aller dans le system de [location:7873936|Zolara] pour retrouver [vaisseau:7858473|L'Aube Stellaire]PirateLes joueurs pourront aller retrouver le [character:7904063|Spectre du Noyau] sur [location:7904072|Astéroïde K-77]SoloInfiltration TODOFaire les fiches vaisseaux (Pirate / AST)Faire les fiches PNJ Recommandations de progression de campagne :Ces trois scénarios ne s'excluent pas totalement les uns les autres. Voici une manière de les articuler progressivement :Phase initiale (AST) : Début avec l'AST, récupération d'informations utiles sur Obscura et ses ramifications.Phase médiane (Pirates) : En raison d'une trahison dans l'AST, les

Base de Connaissance - Export PDF

PJ doivent chercher des renseignements complémentaires auprès des pirates, ce qui introduit le thème de la méfiance généralisée. Climax (Infiltration) : Utiliser ces informations pour mener une opération d'infiltration de haute tension dans une base centrale d'Obscura, confrontant les joueurs à leur passé, leurs véritables identités, et un choix décisif sur leur futur.

privé : True
location : None - name : Session 0 - Notes entry : Exlement a exploiter : [vaisseau:7858473|L'Aube Stellaire] est partie dans le system [location:7873936|Zolara] Les PJ ont un missile tête chercheuse à explorer. Le Vaisseau a pris 2 points de dégâts à réparer. Ils ont le logo tête de mort sur leur épaule. Ils vont arriver vide en carburant. un collier techno-incomplet autour du cou. Le dispositif semble d'origine non-humaine, orné en son centre d'un cristal violet inerte. L'ingénierie paraît instable, presque expérimentale.

privé : True
location : None - name : Session 1 - Preparation entry : {table-of-contents} Pre-session Les 4,5 jours de trajet ont permis de réaliser qu'en même temps si le vaisseau semble tout à fait normal, il a été partiellement modifié à l'aide d'une technologie inconnue. Certains composants ne correspondent à rien de connu — un jet de connaissances suggérera une technologie xéno utilisant des éléments cristallins. Les combinaisons noires paraissent relativement standard, mais semblent conçues pour le combat. Un symbole discret représentant une tête de mort est présent sur un patch scratché à l'épaule.

Un Combat Rifle 1d12* 30/90m Mag 30 ([post:973722|Burst]) A l'arrivée du system [map:7829011|Eneria : System solaire] Question s'il veulent activer leur module de camouflage ([post:954733|Détection & Poursuite]) Si oui jet de détection - [location:7832288|Terra-1] : Station majeure +4 / Eliot + 3 Prog 3d6 - [character:7828819|Leo Rocket]- [vaisseau:7879637|Vector Tempestus] ([vaisseau:7832249|Classe Hyperion]) Frégate + 1 / +2 - [vaisseau:7858774|Vélarion LUMA-7] : Frégate +2 / Emissions dampers + 2 / > + int + Prog Dans le system est présent : [location:7832288|Terra-1] [vaisseau:7879637|Vector Tempestus] ([vaisseau:7832249|Classe Hyperion]) Si oui pilotage DD7 les PJ remarqueront que le Vector apparaît comme allié dans la représentation tactique du vaisseau alors que les autres sont neutres.

L'orbite autour d'Eneria Prime Leo leur demandera si tout va bien car il détecte des fuites mineures d'énergie du vaisseau, et que le vaisseau arrive d'un secteur non habité ([location:7855474|Theryn] ou [location:7868800|Orindor]). Il leur demandera s'il ont croisé le vaisseau ancien [vaisseau:7858473|L'Aube Stellaire] qui est partie avec [character:7828542|Orak'Ziel] il y'a quelques jours pour retrouver son peuple. Il leur propose de s'amarrer à la station s'il veulent refaire le plein, mais que s'il veulent réparer il y'a de meilleure infrastructure sur la planète, qu'il peuvent se poser sur la Base du Python rocheux. Sur Eneria

Base de Connaissance - Export PDF

:Si les joueurs Pose le vaisseau sur Eneria [map:7807788]Descente sur Eneria PrimePendant la descente, le hublot s'ouvre sur une planète désertique aux tons rouge brûlé et gris cendre. Des chaînes de montagnes fragmentent l'horizon, striées de canyons asséchés et de crêtes effilées. Dominant le paysage, le volcan d'Azr'Khal, encore fumant, projette une mince colonne de cendres vers la stratosphère — la marque d'une éruption récente et instable.Le soleil, bas sur l'horizon, teinte le ciel d'un orange cuivré. Il ne reste sûrement pas plus que 4 heures avant que la nuit ne tombe.En contrebas, nichée entre deux plateaux rocheux, la base apparaît : modeste mais fonctionnelle. Quelques modules préfabriqués y sont regroupés autour de deux dômes semi-translucides — l'un à vocation scientifique, l'autre technique — tous deux abritant des zones de vie communes.Plus au centre, un chantier robotisé est en activité : une escouade de drones assemble lentement un dôme plus imposant aux allures de centre de commandement, ses fondations encore nues vibrent sous l'impact régulier des pinces mécaniques.Un Terrain d'atterrissage permet d'observer plusieurs vaisseau léger (un chasseur, un transporteur) et deux rover son garré plus loin. Une autre navette [vaisseau:7858700|classe Vélaron] est également déjà posé sur le tarmaque et porte les couleurs de l'AST sur les ailes. Deux silhouette particulièrement petite, probablement des enfant d'une 10e d'année sont en train de s'affairer dessus.Sur le coté de la base, un vaisseau de [vaisseau:7832253|Classe Nébulion] le [vaisseau:7879936|Vesperae] est en train de charger de nombreuses casses sous bonne escorte, et sous la supervision attentive d'une femme en combinaison de commandant ([character:7829038|Sevrak Halem]).(Pour memoire le systeme tactique ne repsetent que les objets en vol ou actif, le Vesperae et les autres vaisseau etant au sol a l'arret ils ne sont pas representer)Rencontre avec le commandant [character:7805643|Orion Vega]Un homme en uniforme de commandant de l'AST vient se présenter a vous [character:7805643|Orion Vega] et il accompagnée d'un agent de securité ([character:7828821|Atlas Rogue - Agent Alpha]).Le commandant les questionnera de meme, leur proposant (s'il ne se montre pas désagréable) de demander a son equipe technique de s'occuper des réparation du vaisseau (s'il peuvent fournir les pieces detachée). Il lui dira qu'avec ses 3 techniciens, si il s'y mette tout de suite ca devrait prendre moins de 4h, donc avant la tomber de la nuit.Le commandant leur proposera si besoin se restaurer au refectectoire s'il le souhaite, mais leur dira qu'il n'a pas assez de place pour les faire dormir sur la base mais qu'il peuvent dormir dans leur vaisseau.CalysIls seront a un moment interrompu par [character:7877537|Calys Virel] qui viendra leur demande gentiment ce que deux corpo viennent faire ici ?Et s'il peuvent s'occuper de transporter sur

Base de Connaissance - Export PDF

reportage sur [location:7804068|Zelyn] sur le reveil du le reveil du[race:7828535|Vael'Korr] d'Eneria, l'irruption du volcan, la decouverte des respacpé de [note:7828676|L'Expédition Solaris] et leur fuite avec l'[vaisseau:7828717|L'Oculith Noctis] ... Vu l'importance du reportage elle est prete a payer 1000 credit pour ca, payer directement par la [note:7877227|Balises Porte-Vox] a destination.Bien sur elle essaiera se savoir pourquoi ils arrivent d'un system desert, et sur l'origine des dommages...Le RefectoireS'il vont manger, il pourront faire la connaissance de [character:7828818|Cassie][character:7828817|Lyra Quark]Cassie de presentera comme le medecin de l'avant poste.Lyra, comme responsable scientifique en charge de l'etude des [race:7828532|Anciens] et des [race:7828535|Vael'Korr]Les rations sont plutot de bonne qualité et fournis par [organisation:7831297|La Cantine Cosmique (CANCOS)] ce qui vous change des rations de survie desidraté trouvé a bord du vaisseauSaboteurSi les joueurs s'eloigne un peu trop longtemps du vaisseau.... en pendant la nuit.Un espions sabottera la navette en laissant une bombe pres des moteurs.> Jet de detection avec un bonus +2 / diff 8 Si Nuit sur placeLes joueurs ferons une crise et se reveillerons a l'infirmierie de la base, attaché au lit [character:7828818|Cassiopeia] et le docteur expliquerons la situation, ils ont visiblement un colier [race:7828535|Vael'Korr] autours du coups, un souvenir corrompu y ai present et prend possession du corps, un processus similaire a celui observer avec les cristaux rouge d'eneria.La bonne nouvelle c'est que grasse a un fragement de cristal inversé proteger par un fragment de cristal bouclier cela a permis de vider d'energie le cristal de souvenir, et d'empecher qu'il ne se recharge. la mauvaise nouvelle c'est que le materieux en quoi est fait le collier et resitant a tout ce qui a pu etre essayé meme une micro bombe a hidrogene.Orion les interogera d'avantage pour en savoir le plus possible.Ils leur propose deux solutions: Soit ironiquement de partir en chasse de l'aube stelaire, car Orak Ziel aura surement une solution pour les aider a desactiver / ouvrir le colier.Soit les choses derrier ce qui leur ont fait ca, le but serait donc de remonter la piste jusqu'a eux, tout aussi incertain. s'il accept, Orion a une connaissance des les force de renseignement de l'AST qu'il pourra envoyer voir les PJ ---- L'analyse de l'arme L'analyse de l'arme permet de savoir que c'est un missile de tracker espions. il est composé d'un grapin magnetique qui s'accroche a la coque du vaisseau, il est ensuite programmer pour larger une mini sonde apres chaque saut du vaisseau, permettant ainsi de traquer le parcours du vaisseau dans l'espace, enregistrant la direction de saut. le dispositif semble tout a fait humain, mais les billes sonde larguée sont composé d'un matiere noir absorbant intergralement la lumiere et surement tout rayonnement complètement inconnue.Sur un jet de piratage dif 10

Base de Connaissance - Export PDF

tu arrive a recupere la frequence d'emmission des billes pour pouvoir recuperer les données.Si resté caché dans le systeme- Ils peuvent rester cacher, leur reserve son epuisée donc il faut allez faire le plein sur la geante du system d'Eneria. Un jet par jour sera necessaire pour rester cacher.S'il sont découvert par la Station, le [vaisseau:7879637|Vector Tempestus] sera depeché pour investiguer. Le vaisseau voyant le code d'identification demandera :Operateur, Ici <<<<< au rapport, statut de mission S'il se montre convainquant, il les laissera se ravitailler et leur dira de rentrer a la baseSinon, ils emettra un avertissement au force d'Eneria declarant que c'est un vaisseau pirate et tentera de les detruire sans leur laisser l'opportunité de se rendre.S'ils sont capturé, ils seront amener sur Eneria pour etre interroger....Comme c'est le soir ils dormiront en cellule delanchant la crise.Option alternative: Une corvette pirate sortira de l'ombre proposant son aide au joueurs ...Effet de la planchette sur le collierA l'arrivéedetection DD 12Observe un reflet de lumiere sur le cristal du collier2h sur la planettedetection DD 10tres legère lueur sur le cristal4h sur la planettedetection DD 8Lumiere persistante dans le cristal6h sur la planchetteMental Sav Mal -4 Ils commence a entendre des voix Si nuit sur la planchetteAutomatiqueIls auront une crise de possession prive : True location : None - name : Scène d'ouverture entry : △ Scène d'ouverture - ÉmergenceAmbiance : sirènes d'alerte, fumée, chaos contrôlé, interface holographique rouge clignotante.* Introduction - Réveil en urgenceLes personnages joueurs reprennent conscience brutalement, allongés dans des nacelles médicales fissurées, au cœur d'une salle faiblement éclairée. Des alarmes stridentes hurlent à travers les cloisons. Le sol vibre. L'air est saturé d'ozone et de tension.Des impacts résonnent contre la coque du vaisseau.Un écran de contrôle tremblant projette l'image d'un croiseur inconnu aux formes organiques, qui ouvre le feu. L'identification automatisée est incapable d'en déterminer l'origine. Les capteurs, eux, détectent une signature énergétique croissante à l'intérieur du vaisseau même, irradiant vers les baies moteurs.Quelques instants plus tard — alors que la coque menace de céder — un saut FTL non conventionnel est engagé automatiquement. Le vaisseau se disloque brièvement dans l'espace, puis disparaît. Après le saut - Silence et étrangetéLorsque les personnages reprennent leurs esprits, tout est silencieux.Les alarmes sont coupées. Les lumières tamisées.Le vaisseau, fortement endommagé, dérive dans un secteur inconnu. Les systèmes principaux — moteurs et une tourelle défensive — restent fonctionnels. L'IA de bord semble fragmentée, ses routines d'assistance partiellement effacées.En observant leur propre corps, les PJ découvrent qu'ils portent chacun un collier techno-incomplet autour du cou. Le dispositif semble d'origine

Base de Connaissance - Export PDF

non-humaine, orné en son centre d'un cristal violet inerte. L'ingénierie paraît instable, presque expérimentale. Révélation latente – La vérité sous contrôle En vérité, les PJ ont été contrôlés mentalement depuis plusieurs mois par une organisation secrète connue sous le nom d'Obscura. Ce contrôle a été rendu possible grâce à une technologie d'implantation mentale issue des Vael Khor. Les colliers servaient d'interface neuronale. Ce qui a mis fin au contrôle ? Les armes de l'ennemi inconnu, utilisant une technologie ancienne amplifiée par de l'antimatière, ont vidé les cristaux de leur charge psychique, brisant le lien mental. Objectifs immédiats – Reprise d'identité Les joueurs devront maintenant : Explorer le vaisseau, comprendre ce qui leur est arrivé. Réparer les systèmes essentiels pour rester mobiles. Découvrir leur passé récent : les journaux de bord sont en train d'être effacés par une routine automatique — mais une réussite critique en piratage permettra de remonter jusqu'au dernier port d'attache : a [location:7858587|Arkhan], bastion occulte d'Obscura. Notes techniques pour le MJ Élément clé Détails Vaisseau Endommagé. Moteurs FTL OK. 1 tourelle active. IA fragmentée. Colliers techno Déchargés. D'origine hybride [race:7828535|Vael'Korr]/[organisation:7829033|Obscura]. Cristal inactif. Antagoniste initial Vaisseau inconnu – technologie ancienne antimatière. Mystère central Pourquoi les PJ étaient contrôlés ? Que voulait Obscura ? Station cible Station Fantôme – repaire effacé des bases de données standard. prive : True location : None - name : Session 1 - Notes entry : Après avoir decouvert les effets du collier, Lucy et Ramon on raconté a [character:7805643|Orion Vega] les evenements s'etant deroulé depuis leur reveil jusqu'a la. ils ont decouvert l'usage de l'arme secrete, un dispositif de suivi de vaisseau ils savent que leur vaisseau contient quelques elements Xeno, probablement Vael Khorr ils ont accepté de transporter le reportage de [character:7877537|Calys Virel] jusqu'au prochain voyage (Recompense 800 Credits a l'arrivé) Ils ont décidé de suivre les conseil d'[character:7805643|Orion Vega] et s'aprette a partir a la recherche de [character:7904706|Silas Korran] sur [location:7832169|Tyros-7] location : None location : None

quests : Le Temple des Lamentations

name : Le Temple des Lamentations prive : True entry : LE TEMPLE DES LAMENTATIONS OBJECTIF DE LA MISSION Commanditaire : Sevrak Halem Lieu de briefing : À bord du Vector Tempestus, en orbite autour de Zelyn But : Explorer un temple xéno ancien sur Lybrata Prime,

Base de Connaissance - Export PDF

déecté brièvement par un drone avant la perte de contactRécompense :10 000 crédits par joueur pour la mission globale (Eneria)5 000 crédits supplémentaires fournis pour acheter l'information posts : - name : Rencontre : Zek Orani - La clairière détrempée entry : Type : Scène d'interaction Lieu : Jungle de Lybrata Prime, clairière sur l'île Vek'Thaan Tags : Zek Orani, Temple des Lamentations, négociation, incident de Lirael Description initiale à lire aux joueurs : Les arbres se referment sur vous comme des doigts griffus, étouffant la lumière. La boue vous ralentit, la sueur se mêle à l'humidité, et les cris lointains d'animaux inconnus ponctuent votre progression. Enfin, une clairière se dessine dans le brouillard moite de la jungle. Au centre, adossé à un arbre couvert de mousse, un homme vous attend. Grand, maigre, le visage tanné par les vents, il porte une combinaison élimée bardée de sangles, de capteurs brisés et de morceaux de blindage rafistolés. Ses dreadlocks sombres sont entrelacées de câbles. Une large cicatrice court sur sa joue. Son regard est fixe, vert, comme s'il cherchait des failles dans vos âmes. Sans un mot, il laisse glisser sa main jusqu'à une sangle d'épaule. Une arme, à moitié dissimulée. Rien d'amical dans son regard. Zek Orani (dialogue initial) « Cinq mille ? Pour traverser la jungle vers ces ruines ? Oubliez. » Il crache au sol. « Ce que vous cherchez est là où même les cartes mentent. Là où ça résonne. Comme à Lirael. » « Dix mille, ou je retourne écouter mes anomalies. Elles, au moins, n'ont jamais tenté de me poignarder dans le dos. » Options de négociation Option 1 - Persuasion (CHA)Jet : Charisme + (Talk ou Trade ou Connect) - Diff. 9Succès : Zek accepte pour 5 000 crédits.« Hm. Peut-être que vous n'êtes pas comme les autres. Cinq mille, et je vous montre le chemin. »Échec : Il reste inflexible.« Vous voulez marchander avec ce que j'ai vu ? Allez vous perdre. » Option 2 - Intimidation (STR ou CHA)Jet : Force ou Charisme + Talk - Diff. 8Succès : Il cède à contrecœur.« Je vous conduis. Mais n'oubliez pas qui est le seul à savoir revenir. »Échec : Il se retire.« Mauvais choix. Très mauvais. »→ Il disparaît dans la jungle. Les PJ doivent réussir un jet de Survie (Diff. 8) ou subir une embuscade animale (1d6). Option 3 - Payer les 10 000 crédits sans discuterIl coopère, mais reste silencieux.« Bien. On y va. Gardez vos armes près de vous, et vos questions pour plus tard. » Bonus narratif : Lirael & Max PolarisSi un PJ mentionne Lirael ou Max Polaris : Zek reste figé. Une ombre traverse son visage. « Max avait raison. Il l'avait senti venir. Moi, j'ai juste survécu. J'ai pas oublié les cris... ni ce qu'on a réveillé. » → Donne un avantage temporaire sur les prochains jets de communication avec lui. Peut aussi offrir une bribe d'information codée sur le Temple (à ton choix). prive : True location : None - name : BRIEFING SUR LE VECTOR TEMPESTUS entry : Narration à lire :À travers les larges vitres de la salle de commandement du

Base de Connaissance - Export PDF

Vector Tempestus, la silhouette de Zelyn s'étend, baignée d'une lumière pâle. Sevrak Halem, mains croisées dans le dos, se tourne vers vous avec gravité. « Une transmission fragmentaire a révélé l'existence d'un ancien temple sur une des îles brumeuses de Lybrata Prime. Nous avons perdu le contact peu après. Votre tâche : en retrouver l'entrée, sécuriser les lieux, et surtout... ramener tout ce que vous trouverez. » Il transfère la paie directement sur vos crédits, puis vous remet un credisk chargé de 5 000 credits et les coordonnées de l'informateur sur place. « Ce contact réclamera 5 000 crédits. Payez-le, mais restez vigilants. »

prive : True location : None - name : ÉTAPE 1 - LOCALISER L'ENTRÉE entry : SituationLieu : Jungle détrempée de Lybrata Prime, après une tempêteObjectif : Retrouver l'informateur local: [character:7902370|Zek Orani] et atteindre l'entrée du templeMécaniquesL'informateur exige 10 000 crédits (au lieu des 5 000 convenus)Négociation possible (Jet de Charisme/Persuasion difficulté 8)Si les joueurs refusent de payer et partent seuls → Jet de Survie difficulté 8Échec : attaque surprise de fauves xéno (1d6 dégâts physiques, test de Réaction)Réussite : progression lente mais sûreNarration à lire :Les arbres se referment sur vous comme des doigts griffus, noyant le sentier sous des rideaux de feuillages détrempés. La boue colle à vos bottes, étouffant chaque pas, et la lumière peine à percer la canopée ruisselante. Dans ce silence saturé d'humidité, seuls les cris distants de créatures invisibles rappellent que la jungle respire encore.Une clairière s'ouvre enfin, percée par une lumière grise et molle. Au centre, à demi adossé contre un arbre noueux, un homme vous observe. Il est grand, sec, tanné par les années d'exposition. Ses dreadlocks sombres sont entremêlées de fibres synthétiques et de fragments de capteurs hors d'âge. Une large cicatrice lui barre la joue droite, vestige d'un éclat oublié. Son regard — d'un vert sale et perçant — scrute sans ciller. Vous remarquez une arme, discrètement rangée dans une sangle d'épaule élimée, comme un avertissement silencieux. Il ne sourit pas. Il ne se présente pas. Il vous jauge. « Cinq mille ? » dit-il en reniflant. « Pour vous faire traverser cette forêt ? Oubliez. » Il crache dans la boue, sans quitter vos yeux. « Les ruines sont au cœur de ce foutu poumon pourri, là où les cartes n'osent plus s'aventurer. Ce temple, je l'ai entendu... vibrer. Il résonne comme Lirael, juste avant que tout pète. » Il redresse son sac sans hâte. « Dix mille. Ou je retourne écouter mes anomalies. Eux au moins, ils ne marchent pas avec des flingues dans les poches. »

prive : True location : None - name : ÉTAPE 2 - ENTRÉE DU TEMPLE entry : SituationL'entrée est dissimulée sous un amas de végétationPorte noire massive, mate, qui absorbe la lumièreTrois glyphes brillent faiblement au sommet, en résonance avec une borne voisineÉnigmePhrase gravée :« Sa voix avance, elle traverse le vent sans fin, puis révèle sa

Base de Connaissance - Export PDF

lumière. »Objectif : reconstituer le mot-clé SAVOIR via 3 syllabes (SA - VOI - RE)Pierre de Rosette fournie à l'intérieur ou découverte par analyse de la borneNarration à lire :Une silhouette noire se dresse au cœur de la jungle : une porte de pierre, sans serrure, sans prise, d'une noirceur absolue. En l'approchant, la lumière semble fuir ses contours. Trois glyphes anciens brillent faiblement en son sommet, tandis qu'à vos pieds, une borne couverte de symboles commence à vibrer sous votre présence.La pierre murmure presque... des échos d'un langage oublié, prêts à livrer leur secret. prive : True location : None - name : ÉTAPE 3 - LES PONTS DES SILENCES entry : SituationGalerie sombre et rectiligne, ponctuée de statues murmurantesPont au-dessus d'un précipiceDalles agencées en motifs (blanc, noir, gris, doré) sans logique apparenteStatues aux extrémités : déclencheurs d'ondes de chocMécaniquesSéquence correcte à découvrir (indices possibles en observant les motifs du sol ou les murmures des statues)Faute : onde de choc → jet de sauvegarde (DEX ou CON, diff. 10) ou 1d4+3 dégâts de reculNarration à lire :La lumière des torches s'éteint doucement alors que vous pénétrez dans les entrailles du temple. L'air est lourd, saturé d'un murmure sourd, comme des litanies dans une langue perdue. Le couloir débouche sur un gouffre insondable... et un pont étrange.Des dalles de marbre aux teintes dépareillées — blanc, noir, gris et or — forment un chemin hasardeux. En face, une statue vous fixe. Immobile. Prête à juger. prive : True location : None - name : ÉTAPE 4 - LE GARDIEN DU TEMPLE entry : SituationGrande salle circulaireAu centre : un Orbe d'Ascension Vael'Korr - luisant d'une brume verteL'entrée déclenche un piège : le Gardien s'anime - Umbrokh, Héraut de l'OubliAprès sa défaite, il se fait enchaîner à nouveau automatiquementCombatUmbrokh (Statblock recommandé : horreur psionique / gardien ancestral, Niveau 5-6)Capacités : projection psionique, chaînes d'emprisonnement, souffle de confusion mentaleNarration à lire - AVANT combat :Alors que vous franchissez le seuil, un grondement ancien emplit la salle. L'orbe posé sur un piédestal brille d'une lumière émeraude vacillante. Soudain, des chaînes s'agitent, glissant dans l'ombre comme des serpents métalliques. Une silhouette se redresse, drapée dans une brume noire, son visage masqué par un casque antique.« Porteurs de la marque... vous n'êtes pas les premiers. D'autres sont venus, enfants d'un autre peuple... avides de puissance. Cette épreuve... était la leur. Elle est vôtre, à présent. Êtes-vous dignes de l'ascension ? Nous allons le découvrir. »Narration à lire - APRÈS combat :Umbrokh chancelle, puis les chaînes s'enroulent à nouveau autour de lui, le forçant à genoux. L'orbe au centre de la salle pulse de plus en plus fort, et une lumière bleu glacé envahit lentement la pièce, chassant les ombres et révélant des

Base de Connaissance - Export PDF

fresques ancestrales dans les murs. L'épreuve est passée... mais ce n'était qu'une porte. Une seule parmi d'autres. prive : True location : None - name : TODO entry : Faire la battle map lego de l'arenneFaire battle map jingleAjouter des details sur le pont, lave ?Faire les fauves en Lego location : None assets : - name : Rosette metadata : type : image/png image : image (1) prive : True - name : Enigme metadata : type : image/png image : image prive : True location : None

quests : Dans l'antre du Néant

name : Dans l'antre du Néant type : Quête posts : - name : Sesion 0 - Notes entry : [character:7971834|Jonas Quinn] et [character:7971831|Kaëlyn Theralis] se sont réveillés du contrôle mental imposé par leur collier, en plein cœur d'une structure enfouie des Vael'Korr, sous la surface de [location:7902376|Lirael Prime]. Ils étaient alors accompagnés d'un équipage de corsaires du [organisation:7968208|Le Clan de Néant], envoyés pour récupérer un artefact : un [item:7970498|Orbe d'Ascension Vael'Korr]. Heureusement pour eux, l'objet en question — L'[item:7970518|Orbe Protection des Lymbes] — possédait la capacité rare de bloquer les effets psioniques, les protégeant ainsi de l'emprise du collier. Après un affrontement tendu contre les [creature:7971928|Spectres] émergeant des recoins obscurs de la structure, ils parvinrent à s'échapper à bord du [vaisseau:7968198|larme du Néant], en compagnie des trois corsaires survivants de l'expédition. De retour dans le secteur d'[location:7804046|Eneria], le vaisseau rallia le [vaisseau:7949128|Lame du Néant], le vaisseau-mère du clan, commandé par la redoutable [character:7949158|Serel Varn]. Une fois l'artefact remis et le paiement de leur contrat honoré — bien que la récompense fut revue à la baisse au motif que les corsaires, sous l'influence des Spectres, avaient attaqué leurs propres alliés —, Jonas et Kaëlyn furent reconduits à leur navette, le [vaisseau:7971947|Selène], demeurée stationnée sur [location:7828989|Nyx]. Grâce aux capacités furtives du Selene, ils réussirent à tromper les capteurs orbitaux de [location:7832288|Terra-1] et à faire croire à une arrivée fraîche dans le système. Ils atterrirent ensuite discrètement sur [location:7807784|Éneria Prime] afin d'enquêter, alertés par [character:7949158|Serel Varn] qui avait intercepté des transmissions évoquant des explorateurs récemment arrivés, apparemment amnésiques. Sur place, l'équipe de l'A.S.T. fit rapidement le lien avec les événements passés avec [character:7863809|Ramon] et [character:7863818|Lucy]. [character:7805643|Orion Vega] leur révéla ce qu'il avait découvert : l'organisation responsable des colliers utilisait très probablement une technologie

Base de Connaissance - Export PDF

dérivée des cristaux Vael'Korr pour manipuler les esprits. Plus inquiétant encore, des signes d'infiltration au sein même de l'A.S.T. avaient été relevés — confirmés par l'arrivée récente du [vaisseau:7879637|Vector Tempestus] et du [vaisseau:7879936|Vesperae] sur Énéria, venus récupérer tous les artefacts découverts par l'expédition. Avant leur départ, Orion leur confia une piste : retrouver [character:7904706|Silas Korran], un ancien espions aujourd'hui disparu sur [location:7832169|Tyros-7], qui pourrait bien détenir des informations cruciales pour remonter jusqu'au cœur de cette organisation occulte. location : None location : None

vaisseau_443 : Classe Hyperion

name : Classe Hyperion type : Vaisseau entry : "Là où la lumière des étoiles ne suffit plus, Hyperion trace la voie." Rôle stratégique :La Classe Hyperion est une nouvelle génération de vaisseaux d'exploration conçue par l'A.S.T. pour opérer en milieu extrême et isolé, tout en assurant commandement, logistique et mobilité tactique. Ce vaisseau hybride combine les fonctions d'un poste de commandement orbital, d'un laboratoire mobile et d'un transport tactique multi-module. Caractéristiques principales : Module central rotatif : abrite un dôme de commandement panoramique, permettant une supervision à 360°, ainsi qu'une salle d'analyse à IA intégrée (ASTRA-4). Cockpit avant : conçu pour la navigation haute-précision dans les champs d'astéroïdes, les poches gravitationnelles et les atmosphères ionisées. Modules détachables : les nacelles latérales peuvent être larguées pour des missions de reconnaissance, d'extraction ou de premiers contacts. Hangar dorsal : embarque un micro-rover automatisé et un drone de forage autonome. Propulsion à Voilure Vectorielle : permet un changement rapide d'orientation même en gravité nulle ou en atmosphère dense. Soute pressurisée cristalline : protégée par des plaques à résonance adaptative, idéale pour le transport de cristaux énergétiques instables ou artefacts anciens. Utilisation courante : Missions de reconnaissance énergétique (cristaux, anomalies gravimagnétiques) Premiers contacts diplomatiques ou scientifiques Base mobile de coordination pour les expéditions interplanétaires de longue durée

vaisseau_443 : L'Oculith Noctis

name : L'Oculith Noctis type : Vaisseau entry : « L'œil qui voit au-delà du Vide. Le croc qui chasse l'indomptable. » — Extrait interdit des Archives de Valthiris Origine et ConstructionLe

Base de Connaissance - Export PDF

L'Oculith Noctis fut conçu dans les profondeurs incandescentes du Volcan d'Azr'Khal, non pas forgé, mais éveillé. Fusion de métal prétech, de biotissus cristallin et d'organes sensoriels anciens, il fut assemblé autour d'un noyau vivant : un œil antique prélevé sur un titan Vael'Korr, encore actif psychiquement. Son squelette renforcé, inspiré des grands carnassiers d'Énéria, est recouvert de plaques d'obsidienne vibrante. Ses ailes rétractables lui permettent de naviguer aussi bien dans l'espace que dans les canyons magmatiques du monde souterrain. Fonction : Chasseur de Zips Le L'Oculith Noctis fut développé dans un seul but : traquer et capturer les Zips, ces entités furtives aux capacités de distorsion dimensionnelle. L'œil central du vaisseau n'est pas qu'un symbole — il est capable de percevoir les traces psioniques laissées par les Zips à travers les couches de réalité. Il possède une batterie de lances à filet à résonance cristalline, capables de figer un Zip même en phase d'échappement. Ses conduits internes sont modulables pour stocker des entités non-corporelles, et ses propulseurs adaptent leur fréquence à celle des anomalies zipiennes.

Effets & Spécificités techniques

Cœur vivant : Le noyau oculaire est semi-conscient, lié à un pilote par un lien neural. Il murmure. Il voit ce que les autres ne peuvent pas voir.

Système de Saisie Dimensionnelle : Empêche le repli ou la téléportation d'une cible marquée.

Armes secondaires : Tentacules d'arrimage, mâchoire énergétique, torpilles empyriques.

Comportement instable : À chaque sortie, le vaisseau semble changer légèrement de configuration — comme s'il "évoluait".

⚠ Avertissement de l'AST - Division XenoCapture : « Le L'Oculith Noctis n'est PAS un simple vaisseau. C'est une volonté. Un traqueur né d'un pacte oublié. Ne perdez jamais de vue qui observe... même quand vous pensez piloter. »

vaisseau_443 : Svalgard

name : Svalgard type : frégate entry : Svalgard - Frégate de Reconnaissance de l'A.S.T. La Svalgard était une frégate de reconnaissance longue portée de classe Taranis, spécialisée dans l'exploration de zones éloignées et mal cartographiées. Conçue pour les missions prolongées, elle combinait une propulsion subluminaire à haut rendement avec un arsenal défensif suffisant pour dissuader les menaces légères, tout en privilégiant la collecte d'informations plutôt que l'affrontement direct.

Spécifications techniques (à l'époque de son service)

Type : Frégate de reconnaissance (classe Taranis) Longueur : 210 m Équipage standard : 65 membres, incluant une équipe scientifique embarquée Armement : Défensif, composé de canons à

Base de Connaissance - Export PDF

impulsions et de systèmes anti-missiles Modules spécifiques : Laboratoire d'analyse, drones de reconnaissance autonomes Autonomie : Jusqu'à 18 mois sans ravitaillement Historique de service En plus de multiples missions de cartographie et d'étude dans des secteurs périphériques, la Svalgard s'est distinguée en interceptant un signal ancien et non identifié lors d'une mission de routine, menant à la découverte d'un site archéologique majeur dont l'étude est encore classée. Statut actuel Après plus de cinquante ans de service actif, la Svalgard a été officiellement retirée de la flotte de l'A.S.T. et envoyée au rebut. Certaines rumeurs évoquent son démantèlement progressif dans un chantier orbital, mais aucune information officielle ne précise l'état actuel de la coque. Son dernier commandant fut [character:8023924|Darev Voss], officier réputé pour ses talents de stratège et son sang-froid dans des situations à haut risque.

vaisseau_443 : Classe Rapière

name : Classe Rapière type : Vaisseau entityAttributes : - Statistiques Principales - Vitesse - Armure - PV - CA - Puissance - Poids - Hardpoints - Moteur FTL - Coque - Structure - Armes - Arme 1 - Arme 2 - Arme 3 - Defenses - Defense 1 - Defense 2 - Defense 3 - Modules - Module 1 - Module 3 - Module 2

vaisseau_443 : classe Vélarion

name : classe Vélarion type : Vaisseau entry : Le Vélarion Modèle polyvalent léger - [organisation:7831392|Stellarion Dynamics] Série SD-47 Constructeur : [organisation:7831392|Stellarion Dynamics] Origine : [location:7831405|Chantiers Orbitaux de Clyra] Année de conception : Il y a 12 cycles standards Capacité d'équipage : 2 à 4 membres Longueur : 21,6 mètres Autonomie : 2 semaines en espace profond / 1 mois en cycle de saut court Architecture et Design Le Vélarion est un vaisseau civil léger, conçu pour l'exploration, les patrouilles courtes et les missions diplomatiques discrètes. Son architecture intérieure est pensée pour la fluidité des mouvements : un vaste poste de pilotage panoramique se fond naturellement dans une zone de vie multifonctionnelle, sans cloisonnement strict, favorisant la collaboration et la cohésion de l'équipage. Les matériaux issus des fonderies de Clyra lui offrent une coque fine mais résistante aux micro-débris stellaires. Son blindage est renforcé au niveau du cockpit, souvent visé lors d'interceptions pirates. Systèmes et Capacités Propulsion : Moteur à

Base de Connaissance - Export PDF

fusion SD-RiverMark II (fiable, faible consommation)Hypernœud FTL : standard galactique – 2 sauts sans recalibrageArmement de série : 2 tourelles latérales à impulsion légère (défense uniquement)1 port dorsal compatible avec modules additionnels (non équipé d'origine)Modules intégrés :Scanneur longue portée intégré à l'étraveBaie technique simplifiée (maintenance par l'équipage possible)Interface de navigation assistée par IA de type LYNX Réputation et UsageLe Vélarion est à ce jour le modèle de vaisseau le plus vendu de la galaxie humaine. Sa robustesse, sa simplicité d'entretien et sa polyvalence en font le favori des petits équipages indépendants, des diplomates, des explorateurs en herbe... et même de certains contrebandiers qui apprécient sa silhouette banale. On le surnomme parfois dans les colonies "la tente des étoiles", tant il évoque un refuge mobile, simple, fiable et toujours prêt à repartir.

assets : - name : Vélarion LUMA-7 metadata : type : application/pdf image : Vélarion LUMA-7

vaisseau_443 : Corvettes classe Vigilum

name : Corvettes classe Vigilum type : Vaisseau entityAttributes : - Statistiques Principales - Vitesse - Armure - PV - CA - Puissance - Poids - Hardpoints - Moteur FTL - Coque - Structure - Armes - Arme 1 - Arme 2 - Arme 3 - Défenses - Defense 1 - Defense 2 - Defense 3 - Modules - Module 1 - Module 3 - Module 2

vaisseau_443 : Vélarion LUMA-7

name : Vélarion LUMA-7 type : Vaisseau entry : Vélarion LUMA-7Unité modifiée clandestinement – Obscura / Stellarion Dynamics (Base SD-47)Affiliation : Organisation Obscura Modèle d'origine : Vélarion – SD-47 Nom de l'unité : LUMA-7 **Statut : Non référencée dans les registres officiels de Stellarion Aperçu GénéralÀ première vue, le LUMA-7 n'est qu'un Vélarion de plus. Même profil aérodynamique, même verrière orangée, mêmes panneaux d'accès usés par les cycles orbitaux. Un vaisseau discret, banal, presque invisible dans la masse de la flotte civile galactique. Et pourtant... il cache en son cœur des secrets issus d'une technologie oubliée depuis un million d'années.☼ Modifications Vael'Korr IntégréesGrâce aux ressources récupérées dans la station Arkhan, l'Obscura a injecté dans le LUMA-7 plusieurs améliorations interdites, issues des connaissances [race:7828535|Vael'Korr]Module d'Éclipse Réfractionnelle Permet au vaisseau d'être quasiment indétectable aux radars classiques et à la plupart des balayages

Base de Connaissance - Export PDF

thermiques en réfractant ses émissions dans des micro-nappes dimensionnelles. Le module exige un refroidissement constant et une stabilité émotionnelle de l'équipage pour éviter les effets de résonance.

Moteur de Saut de Classe 2: Réacteur de saut gravimétrique retravaillé. Bien que théoriquement instable, il permet des sauts plus longs, plus rapides et surtout plus silencieux que la norme industrielle. Il requiert cependant un calibrage manuel régulier.

Technologie Intégrée Défenses Spéciales

Générateur ECM à Impulsion (Burst ECM Generator) Ce dispositif furtif de dérivation énergétique permet d'annuler un impact (même après calcul des dégâts). Il crée une décharge chaotique dans l'espace psionique qui désoriente momentanément les systèmes ennemis. Limite : un seul usage efficace par engagement - les senseurs adverses s'adaptent rapidement à son spectre de brouillage.

Armement Avancé

2 x Lasers Multifocaux Couplage laser d'assaut et de pénétration Les deux canons sont capables de moduler leurs fréquences pour traverser la plupart des blindages énergétiques ou composites, les rendant particulièrement redoutables contre les frégates ou croiseurs. Leur efficacité repose sur un algorithme Vael'Korr de résonance adaptative.

1 x Charge d'Impact Fractale Projecteur de sabots à micro-pointes fractales Cette arme projette une salve de munitions conçues pour accroître la surface d'impact à l'échelle submoléculaire, causant des dommages massifs aux coques épaisses. C'est une arme prisée sur les plateformes d'assaut de type bombardier.

Utilisation Le LUMA-7 sert dans des missions à haute sensibilité : infiltrations, extraction d'agents, transport d'artefacts, ou observation de zones classées noires. Il est confié uniquement à des agents de rang supérieur, capables de résister aux effets mentaux secondaires de la technologie embarquée.

assets : - name : Vélarion LUMA-7 metadata : type : application/pdf image : Vélarion LUMA-7

vaisseau_443 : Classe Vantrelis

name : Classe Vantrelis type : Vaisseau entry : Résumé : Vaisseau - Classe Vantrelis

"Roucisseur d'Orbite" Le Vantrelis, surnommé Roucisseur d'Orbite par ses pilotes, est un vaisseau de transport lourd conçu pour la traversée de zones hostiles et l'atterrissage en environnement atmosphérique dense. Il s'agit d'un appareil robuste, à l'allure massive, principalement utilisé par les marchands indépendants, les contrebandiers et certaines unités de ravitaillement de l'A.S.T. Capable d'emporter de lourdes cargaisons tout en conservant une défense active, il est équipé de moteurs dorsaux rotatifs pour un vol stationnaire précis, ainsi

Base de Connaissance - Export PDF

que d'un blindage composite résistant aux tempêtes énergétiques fréquentes sur des planètes comme Énéria ou Lirael Prime. Deux tourelles latérales assurent une couverture défensive minimale. Conçu pour l'autonomie, le Vantrelis est souvent modifié selon les besoins de son équipage : modules médicaux, soutes cryogéniques, quartiers vivants ou ateliers mobiles.

entityAttributes : - Statistiques Principales - Vitesse - Armure - PV - CA - Puissance - Poids - Hardpoints - Moteur FTL - Coque - Structure - Armes - Arme 1 - Arme 2 - Arme 3 - Défenses - Defense 1 - Defense 2 - Defense 3 - Modules - Module 1 - Module 3 - Module 2

vaisseau_443 : Selène

name : Selène type : Vaisseau entry : Navette utilisée par [character:7971831|Kaëlyn Theralis] et [character:7971834|Jonas Quinn] entityAttributes : - Statistiques Principales - Vitesse - Armure - PV - CA - Puissance - Poids - Hardpoints - Moteur FTL - Coque - Structure - Armes - Arme 1 - Arme 2 - Arme 3 - Défenses - Defense 1 - Defense 2 - Defense 3 - Modules - Module 1 - Module 3 - Module 2

vaisseau_443 : L'Aube Stellaire

name : L'Aube Stellaire type : Vaisseau entry : L'Aube Stellaire est un vaisseau d'exploration léger appartenant à l'ancienne civilisation des Anciens. Faisant partie intégrante de la flotte qui a quitté le système d'Énéria lors du Grand Exode, il était initialement sous les ordres directs de l'Impératrice Syvaris. Sa mission : partir en avant-garde afin de localiser un nouveau monde habitable où pourraient prospérer les survivants des Anciens. Toutefois, le destin a voulu qu'il n'atteigne jamais sa destination prévue. Pendant des siècles, dérivant dans la nébuleuse environnante, les réserves énergétiques de l'Aube Stellaire ont été lentement drainées, le condamnant ainsi à l'abandon et à l'oubli. À bord, les quatre membres d'équipage demeuraient en stase cryogénique, incapables de se réveiller sans une source d'énergie extérieure. Seule l'intelligence artificielle du vaisseau est restée active, bien que fortement dégradée par l'usure du temps, ce qui la rendait imprévisible et potentiellement dangereuse. Heureusement, le retour providentiel d'Orak'Ziel accompagné de Tenny et Liberty, deux cadets courageux de l'AST, a permis le sauvetage et la restauration de l'Aube Stellaire. Après avoir été remorqué en lieu sûr et entièrement réparé, le vaisseau retrouva enfin ses capacités opérationnelles. Orak'Ziel a pris

ensuite le commandement de l'Aube Stellaire et, avec l'aide précieuse des quatre membres d'équipage libérés de leur stase, a repris le chemin des étoiles. Ensemble, ils entreprirent un nouveau voyage plein d'espoir, déterminés à retrouver les descendants de leur peuple dispersés à travers le cosmos.

vaisseau_443 : Lame du Néant

name : Lame du Néant type : Vaisseau entry : Dans le silence glacé des routes commerciales abandonnées, là où même les balises de détresse se taisent, une silhouette effilée glisse entre les étoiles comme une lame dans la chair d'un secret oublié : la Lame du Néant. Vaisseau de classe Rapière, anciennement affecté à la Flotte de [organisation:7831593|Vigilo Core], ce vaisseau a été modifié en profondeur par [character:7949158|Serel Varn] elle-même — une fusion de rigueur militaire, de pragmatisme corsaire et de mysticisme technologique. Long et profilé comme une flèche d'acier noir, le Lame du Néant est recouvert d'un alliage composite mat, brisant les ondes radar et optiques, le rendant pratiquement invisible aux scanners standards. Les rares marques visibles sont d'étranges bandes blanches symétriques, peintes non pour l'esthétique, mais en écho à des rituels que Serel dit « stabilisants » pour le vaisseau — et que nul n'ose remettre en question. Le cœur du vaisseau est un réacteur à gravité récupéré dans des ruines anciennes. Il pulse à basse fréquence, évitant toute détection thermique, et lui permet de frapper et de disparaître avec une efficacité surnaturelle. Des baies latérales cachent des lasers et des torpilles, tandis qu'une tourelle rotative dorsale montée sur un axe silencieux assure une défense dissuasive. entityAttributes : - Statistiques Principales - Vitesse - Armure - PV - CA - Puissance - Poids - Hardpoints - Moteur FTL - Coque - Structure - Armes - Arme 1 - Arme 2 - Arme 3 - Défenses - Defense 1 - Defense 2 - Defense 3 - Modules - Module 1 - Module 3 - Module 2

vaisseau_443 : Classe Nébulion

name : Classe Nébulion type : Vaisseau entry : Transporteur tactique polyvalent conçu pour les missions longues distances et les opérations spéciales. La classe Nebulion a été conçue en réponse aux nombreuses pertes subies lors des expéditions sur [location:7804064|Tenebria]. Ce vaisseau fiable est désormais la colonne vertébrale des missions de récupération,

Base de Connaissance - Export PDF

d'exploration avancée, ou de transport diplomatique. Le plus célèbre modèle - [note:7832086|Le Nébulion-7] - fut porté disparu dans le secteur de Lybrata en transportant une cargaison classifiée contenant plusieurs cristaux inversés. La mission de son sauvetage est restée un dossier secret de l'A.S.T., et certains disent qu'il s'est écrasé dans une faille dimensionnelle... où il vole encore.

vaisseau_443 : La larme du Néant

name : La larme du Néant type : Vaisseau posts : - name : Ship Stats entry : Ship
StatsSpeed:2HP:20AC:16Armor:2Hull Class:FrigatePower:10/-4 freeMass:15/2 freeHard
Points:2/0 freeFuel Loads:2/2 maxCrew (min):1Crew (cur):3Life Sup.:6Life Months.:2 monthsDef.
Skill:+2Gunner Skill:+3NPC CP:5Weapons:Multifocal laser (+3/1d4 AP 20), Sandthrower (+3/2d4
Flak)Defenses:Augmented platingAmmunition:NoneFittings:Spike drive-2, Armory, Atmospheric
configuration, Boarding tubes, Emissions dampers, Fuel bunker, Sensor mask, Smuggler's hold
(2 tons)Mods:NoneCargo:2 fuel loads (\$1k); \$1k totalCost:\$1.6m base price, \$0 ammunition,
\$80k six-month maintenance, \$131.4k yearly crew cost for 3 crew location : None
entityAttributes : - Statistiques Principales - Vitesse - Armure - PV - CA - Puissance - Poids -
Hardpoints - Moteur FTL - Coque - Structure - Armes - Arme 1 - Arme 2 - Arme 3 - Defenses -
Defense 1 - Defense 2 - Defense 3 - Modules - Module 1 - Module 3 - Module 4 - Module 5 -
Module 6 - Module 7 - Module 8 - Mods - Mod 1

vaisseau_443 : Vector Tempestus

name : Vector Tempestus type : Vaisseau entry : Le Vector Tempestus est un vaisseau de
classe [vaisseau:7832249|Hyperion], conçu par l'A.S.T. pour les missions d'exploration avancée
en environnement extrême. Alliant mobilité tactique, commandement orbital et logistique
scientifique, il sert de plateforme polyvalente capable de soutenir une équipe en autonomie
complète pendant plusieurs semaines.Son commandant, [character:7829038|Sevrak Halem], en
assure la direction avec rigueur et discipline, incarnant l'esprit de précision et de résilience
propre aux missions de l'A.S.T. posts : - name : Ship Stats entry : Ship
StatsSpeed:2HP:40AC:13Armor:10Hull Class:FrigatePower:15/0 freeMass:15/1 freeHard
Points:6/3 freeFuel Loads:3/3 maxCrew (min):10Crew (cur):10Life Sup.:40Life Months.:2

Base de Connaissance - Export PDF

monthsDef. Skill:+3Gunner Skill:+4NPC CP:5Weapons:Flak emitter battery (+4/2d6 AP 10, Flak), Plasma beam (+4/3d6 AP 10)Defenses:Hardened polyceramic overlayAmmunition:NoneFittings:Spike drive-3, 2 Fuel bunkers, Shiptender mountMods:NoneCargo:3 fuel loads (\$1.5k); \$1.5k totalCost:\$5.95m base price, \$0 ammunition, \$297.5k six-month maintenance, \$438k yearly crew cost for 10 crew prive : True location : None entityAttributes : - name : Statistiques Principales prive : True - name : Coque prive : True - name : Vitesse prive : True - name : Armure prive : True - name : PV prive : True - name : CA prive : True - name : Moteur FTL prive : True - name : Structure prive : True - name : Poids prive : True - name : Hardpoints prive : True - name : Puissance prive : True - name : Armes prive : True - name : Arme 1 prive : True - name : Arme 2 prive : True - name : Arme 3 prive : True - name : Defenses prive : True - name : Defense 1 prive : True - name : Defense 2 prive : True - name : Defense 3 prive : True - name : Modules prive : True - name : Module 1 prive : True - name : Module 2 prive : True - name : Module 3 prive : True

vaisseau_443 : Vesperae

name : Vesperae type : Vaisseau entry : Le Vesperae est l'un des vaisseau de transport de '[organisation:7803962|AST]'. Sous les ordres de '[character:7829038|Sevrak Halem]' il a notamment été utilisé pour récupérer les artefacts Xeno découvert sur '[location:7807784|Éneria Prime]' pour etre étudié.

tags : Soleil Noir

name : Soleil Noir

tags : Anciens

name : Anciens

tags : Nova-Mechanica industries

name : Nova-Mechanica industries

tags : Obscura

name : Obscura

tags : Vael’Korr

name : Vael’Korr

tags : Publique

name : Publique

tags : AST

name : AST type : Organizations entry : [organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne]

tags : Vortex Armatum

name : Vortex Armatum

journals : Les Artéfacts des Anciens

name : Les Artéfacts des Anciens entry : Depuis que les ruines des Anciens ont été découvertes sur Éneria, l’équipe d’exploration a souvent trouvé des artéfacts énigmatiques au milieu des décombres. Ces petits objets, mesurant rarement plus de quelques centimètres, sont composés de minuscules cristaux rouges enchâssés dans des structures métalliques complexes. Pendant longtemps, ces objets étaient considérés comme de simples vestiges, des souvenirs d’une civilisation disparue. Cependant, une découverte récente a bouleversé cette hypothèse : ces artéfacts sont bien plus que de simples reliques, ils sont les clés du savoir des Anciens. posts : - name : Enregistrement de l'Artéfact 0 - Orak’Ziel : La fin est proche entry : Écouté sur spotifyUne voix grave et posée se fait entendre à travers l’enregistrement. Il y a une certaine

Base de Connaissance - Export PDF

sérénité dans son ton, mais aussi une tristesse palpable. Le bourdonnement doux des cristaux résonne en arrière-plan."Je suis Orak'Ziel, et je crains que ce message soit mon dernier témoignage... celui de ma civilisation, les Anciens."Une pause. La voix semble peser chaque mot avec soin."Nous étions autrefois une civilisation prospère, capable de maîtriser des forces que d'autres ne pourraient qu'imaginer. Les cristaux énergétiques, dispersés à travers notre monde, nous ont permis de repousser les limites de la science, d'influencer le climat, de construire des boucliers capables de nous protéger des tempêtes d'énergie. Grâce à eux, nous avons élevé des cités, modifié la nature elle-même, et cru que nous pouvions dominer cette planète, Éneria."Le ton devient plus grave."Mais... nous avons été arrogants. Nous avons négligé les conséquences de nos actions. En creusant trop profondément, en puisant dans les cristaux sans comprendre leur véritable nature, nous avons perturbé l'équilibre énergétique d'Éneria. Ce que nous prenions pour des ressources infinies était en fait la force vitale de cette planète."Il marque une longue pause, comme s'il repensait aux erreurs de sa civilisation."Les tempêtes d'énergie que nous affrontons ne sont pas des phénomènes naturels. Ce sont les conséquences de notre folie. Nous avons tenté de contrôler le climat, de façonner Éneria à notre image... mais la planète se rebelle. Et maintenant, je crains que nos jours soient comptés."Sa voix devient plus mélancolique."Vous qui trouvez ces artefacts, sachez que ces objets sont bien plus que de simples reliques. Ils sont nos messages, nos avertissements, et nos leçons. J'ai enregistré ces artefacts pour laisser derrière nous un savoir que nous ne pouvions plus appliquer à temps. Ce sont des fragments de notre histoire, des fragments de nos espoirs et de nos erreurs. À travers eux, vous découvrirez qui nous étions... et ce que nous sommes devenus."Une hésitation se fait sentir dans sa voix."J'espère que ceux qui trouvent ces enregistrements apprendront de nos erreurs. Nous avons voulu dominer notre monde sans respecter ses lois fondamentales. Et c'est cette erreur qui nous a conduits à la ruine."Le son d'une tempête lointaine commence à s'intensifier, comme si elle approchait rapidement."Si vous écoutez ceci, sachez que je vous laisse non seulement le savoir des Anciens, mais aussi un choix. Vous pouvez suivre notre voie, celle du pouvoir à tout prix, ou vous pouvez chercher à comprendre les équilibres fragiles qui régissent ce monde."Un silence s'installe avant qu'Orak'Ziel ne parle une dernière fois."Je suis Orak'Ziel, un scientifique, un gardien du savoir, mais aussi un témoin de la chute d'une grande civilisation. J'espère que mes erreurs, et celles de mon peuple, ne deviendront pas les vôtres. Écoutez ces enregistrements, mais plus important encore... apprenez à écouter la planète." L'enregistrement s'arrête brusquement,

Base de Connaissance - Export PDF

laissant une impression de gravité et d'urgence. Cet artéfact est un premier aperçu du savoir des Anciens, une introduction aux découvertes qui attendent ceux qui oseront les déchiffrer.

location : None - name : Enregistrement de l'Artéfact 1 - Orak'Ziel : Les generateur de bouclier

entry : Ecouter sur spotifyLa voix d'Orak'Ziel, fatiguée mais déterminée, résonne dans le silence de la pièce. Le léger bourdonnement des cristaux résonne en arrière-plan, soulignant l'urgence de son message."Je suis Orak'Ziel, et si vous écoutez ceci, il est probable que le temps a fait son œuvre. Ma civilisation, autrefois si fière de ses avancées, vacille sur le bord de l'abîme."Un grondement sourd se fait entendre au loin, comme un écho d'une tempête approchant."Les tempêtes énergétiques... une nouvelle est sur le point de frapper notre cité. Nous avons utilisé les cristaux pendant des siècles, modifiant le climat de notre planète pour servir nos besoins... mais nous avons perturbé un équilibre que nous ne comprenions pas pleinement."Il marque une pause, sa voix se fait plus grave."Nos expériences pour contrôler le climat à base de cristaux ont causé des perturbations incontrôlables. Ces tempêtes deviennent de plus en plus puissantes, et je crains que cette prochaine soit celle qui détruira notre cité. Nous avons conçu des boucliers énergétiques pour nous protéger, mais je ne suis plus certain qu'ils tiendront."Un silence lourd s'installe avant qu'il ne reprenne, cette fois plus déterminé."J'ai travaillé sans relâche pour trouver une solution. Les cristaux bleus... ils sont la clé. Leur structure unique leur permet de stabiliser les champs énergétiques d'une manière que nous n'avions jamais envisagée. En les intégrant aux boucliers, nous pourrions non seulement renforcer leur puissance, mais aussi les rendre capables de répandre une barrière protectrice plus large, capable de résister aux tempêtes d'énergie les plus intenses."Sa voix se brise légèrement, signe de l'urgence et du regret.La voix d'Orak'Ziel, empreinte de détermination, résonne à nouveau. Un bourdonnement cristallin se fait entendre en arrière-plan."Pour créer les cristaux bouclier, une procédure complexe est nécessaire. Il faut condenser l'énergie de dix cristaux standards, et pour les agréger correctement, quatre fruits de liane doivent être utilisés. Ces fruits facilitent la fusion des cristaux entre eux."Il marque une pause, sa voix devenant plus grave."Cependant, c'est une procédure extrêmement délicate. L'énergie libérée lors de la condensation est immense et peut être dangereuse si elle n'est pas maîtrisée. C'est pourquoi j'ai construit une structure que j'appelle la Forge. Elle se trouve dans une immense grotte, une ancienne mine de minerai, où les conditions sont idéales pour canaliser cette puissance."Le son d'une tempête lointaine semble s'intensifier."Pour stabiliser l'énergie émise par la Forge, j'ai placé des éclats de cristaux noirs tout autour de la salle. Ces cristaux absorbent l'énergie

Base de Connaissance - Export PDF

excessive, évitant ainsi une surcharge. De plus, ils rendent la Forge indétectable par les scanners, offrant une sécurité supplémentaire contre ceux qui pourraient vouloir interférer."La voix se fait plus distante, comme absorbée par ses pensées."Cette connaissance est cruciale. Si quiconque tente de reproduire ce processus sans les précautions nécessaires, les conséquences pourraient être désastreuses. J'espère que ceux qui trouveront cette forge sauront utiliser son pouvoir avec sagesse.""Mais... le temps me manque. La tempête est déjà à nos portes, et je ne pourrai pas terminer cette installation à temps. Ce sera peut-être ma dernière chance de parler. J'ai laissé dans cet artefact les détails techniques de l'amélioration des boucliers. Ceux qui viendront après moi, ceux qui découvriront cet enregistrement, vous aurez peut-être encore une chance. Je vous laisse cette solution, avec l'espoir que vous saurez l'utiliser."Un long silence suit, seulement interrompu par un bruit de grondement croissant. Orak'Ziel parle alors une dernière fois, résigné."Ne laissez pas notre arrogance devenir la vôtre. Prenez ce savoir et faites-en bon usage... avant qu'il ne soit trop tard pour vous aussi." Le message se termine brusquement, laissant une sensation de gravité et d'urgence. Les informations laissées dans cet artefact pourraient potentiellement sauver non seulement des vies, mais aussi offrir un savoir ancien pour renforcer les boucliers des bases modernes sur Éneria.

location : None -
name : Enregistrement de l'Artéfact 2 - Orak'Ziel : Les bio-cristaux
entry : Écouter sur spotify

La voix d'Orak'Ziel est remplie d'excitation, mais aussi d'inquiétude, comme si cette découverte venait trop tard pour sa civilisation."Ici Orak'Ziel, encore une fois. Je viens de faire une découverte qui pourrait tout changer... si seulement nous avions compris cela plus tôt."On entend un bourdonnement en arrière-plan, probablement des machines en fonctionnement et le bruit des tempêtes d'énergie au loin."Depuis longtemps, notre planète a vu se développer une végétation étrange en symbiose avec les cristaux. Ces arbres et plantes puisent directement leur énergie des cristaux enfouis profondément dans le sol. Les fruits qu'ils produisent sont remplis d'une énergie pure, plus concentrée que n'importe quel cristal que nous avons extrait jusqu'ici. Cela pourrait être une source d'énergie renouvelable et inépuisable, une solution pour nos besoins."Il prend une respiration, sa voix se faisant plus grave."Mais ces plantes sont devenues... agressives. Ce comportement est anormal. Je pense que la planète a développé une sorte de système d'auto-défense en réponse à notre exploitation excessive des cristaux. Nous avons creusé trop profondément, trop longtemps. Lorsque quelqu'un s'approche de ces plantes, elles attaquent violemment, et leur force est considérable. Elles peuvent provoquer des dégâts terribles en un instant."Il fait une pause, une

tension palpable dans sa voix."Ce n'est pas une simple coïncidence. Plus nous extrayons les cristaux, plus ces plantes deviennent violentes, comme si la planète elle-même tentait de se protéger. Les Anciens scientifiques de notre temps ont déjà constaté que l'extraction intensive des cristaux perturbe l'équilibre énergétique de la planète. Les signes sont là depuis des années, mais nous les avons ignorés."Sa voix devient plus intense, comme s'il était pressé par le temps."Mais j'ai trouvé une solution. En étudiant ces plantes, j'ai découvert une nouvelle forme de cristal... les bio-cristaux verts. Ils ont la capacité de calmer ces plantes. En les utilisant, nous pourrions rendre ces arbres et plantes plus dociles, nous permettant de les cultiver au lieu de les craindre. Cela signifie que nous pourrions exploiter l'énergie des fruits sans avoir à extraire davantage de cristaux des mines, épargnant ainsi la planète et rétablissant une forme d'équilibre."Le ton de sa voix devient presque désespéré."Nous sommes à la croisée des chemins. Si nous continuons à extraire les cristaux comme nous l'avons fait, la planète finira par se retourner entièrement contre nous. Ces plantes ne sont que les premiers signes. Mais si nous adoptons cette nouvelle technologie des bio-cristaux verts, nous pourrions éviter cette catastrophe. Nous pourrions exploiter cette énergie inépuisable sans nuire à la planète."Le grondement d'une tempête énergétique s'intensifie en arrière-plan. Orak'Ziel sait que le temps est compté."Je laisse ici toutes mes recherches sur cette technologie. Ceux qui écouteront cet enregistrement devront faire le bon choix. Cette planète ne doit plus être exploitée comme un simple réservoir de ressources. Elle peut offrir plus, bien plus, mais seulement si nous respectons l'équilibre naturel qu'elle tente désespérément de protéger."Un long silence s'installe, puis sa voix résonne une dernière fois, grave et déterminée."Je vous laisse cette découverte. Choisissez avec sagesse. Car si nous continuons sur cette voie, la planète finira par nous détruire. Mais si vous suivez ce chemin... il y a encore un espoir." Le message se termine dans un grondement lointain, tandis que la tempête fait rage. Les instructions laissées par Orak'Ziel sur les bio-cristaux verts pourraient représenter la dernière chance de coexister avec la planète sans la détruire, en changeant complètement la manière dont l'énergie est récoltée.

location : None - name : Enregistrement de l'Artéfact 3 - Orak'Ziel : La Créature Immortelle et le Laboratoire Scellé entry : Ecouter sur spotify

La voix d'Orak'Ziel résonne à travers les âges, lourde de désespoir et de regret. Le bruit des cristaux, vibrant faiblement en arrière-plan, ajoute à la gravité du message."Je suis Orak'Ziel, scientifique des Anciens, et c'est dans la crainte et l'urgence que je laisse cet enregistrement à ceux qui viendront après moi."Il s'interrompt, comme s'il revivait des souvenirs pénibles, sa respiration

se faisant plus lourde avant de reprendre."Je dois vous avertir... mon laboratoire, autrefois un lieu de découverte et d'espoir, est maintenant un tombeau vivant. Il abrite une créature que j'ai contribué, bien involontairement, à créer. Kael'Thar, mon apprenti, dans sa quête obsessionnelle pour déchiffrer le secret de l'immortalité, a enfreint les règles sacrées de nos recherches. Il a manipulé les cristaux rouges, pensant pouvoir transcender les limites de la vie... mais ce qu'il a engendré dépasse l'entendement."La voix d'Orak'Ziel se brise légèrement, et un silence pesant s'installe avant qu'il ne reprenne."Il a réussi. Il a trouvé un moyen de prolonger la vie, mais à quel prix... La forme de vie qu'il a altérée n'est plus reconnaissable. Ce n'est plus un être vivant, mais un monstre, une aberration immortelle, échappant à toute raison. Ses tentacules, ses yeux... tout est devenu un cauchemar vivant, absorbant et corrompant l'énergie autour de lui. Chaque minute qu'elle existe, elle devient plus puissante, plus dangereuse."Il souffle profondément, la douleur évidente dans sa voix."J'ai tout essayé pour la détruire. Le feu, les armes à énergie, même les boucliers de confinement – rien n'a fonctionné. Cette créature absorbe tout, se nourrissant de chaque attaque, chaque tentative de la contenir. C'est une aberration de pouvoirs incompréhensibles. Ma plus grande erreur..."Orak'Ziel prend un moment, comme s'il luttait pour contenir son émotion."J'ai dû prendre la décision de sceller le laboratoire. Il n'y avait pas d'autre choix. Je ne pouvais pas la détruire, mais je pouvais l'enfermer. J'ai activé tous les systèmes de protection à ma disposition, verrouillé chaque porte, placé des runes de scellage sur les murs. Si vous trouvez cet enregistrement, sachez que rien de ce qui vit ne peut sortir indemne de ce laboratoire."Sa voix se fait plus grave, une mise en garde claire."N'entrez pas. Peu importe les raisons qui vous pousseraient à tenter l'exploration, peu importe les connaissances que vous pourriez espérer y trouver. Si cette créature s'échappe, elle dévorera tout sur son passage. Elle est immortelle et invincible avec les technologies que nous possédons. Son pouvoir est bien trop grand."Un silence s'installe de nouveau, avant qu'Orak'Ziel ne parle d'une lueur d'espoir, fragile."Mais... il existe peut-être une solution, une lueur d'espoir que je n'ai jamais pu tester. Les cristaux inversés. Ces cristaux rares, capables d'absorber l'énergie plutôt que de la générer. Si ces cristaux peuvent contenir ou affaiblir cette créature, alors, et seulement alors, pourriez-vous espérer la détruire."Le ton d'Orak'Ziel devient plus calme, plus réfléchi."J'ai essayé d'autres méthodes, des solutions que je croyais pouvoir fonctionner. J'ai pensé que peut-être en épuisant son énergie vitale avec un bombardement constant, elle pourrait être affaiblie. J'ai essayé de la dissoudre dans des champs magnétiques inversés, de l'isoler dans des chambres

sous vide... chaque tentative a échoué. Elle est devenue plus forte, et je suis devenu plus désespéré."Le scientifique laisse échapper un soupir résigné."Les cristaux inversés pourraient fonctionner. J'en ai lu des théories, des spéculations... Ces cristaux, qui absorbent l'énergie, pourraient peut-être retirer la force vitale de cette créature, la drainer jusqu'à l'épuisement. Mais je n'ai jamais eu le temps de tester cette théorie. J'ai scellé le laboratoire avant de pouvoir mettre cette idée à l'épreuve."Sa voix, bien que fatiguée, se fait plus insistante."Si vous trouvez ces cristaux, alors peut-être avez-vous une chance. Mais soyez prudents. Ne sous-estimez pas cette créature. Elle est la plus grande erreur de ma vie, et si elle s'échappe... cela pourrait être la dernière erreur de quiconque s'approche." L'enregistrement se termine brusquement, laissant derrière lui une atmosphère lourde d'avertissements et de regrets. Orak'Ziel, incapable de détruire la créature monstrueuse, a scellé son laboratoire pour la contenir. Les cristaux inversés restent la seule hypothèse non testée qui pourrait offrir un espoir de vaincre cette créature immortelle. Le laboratoire est désormais un lieu extrêmement dangereux, et quiconque tente d'y entrer sans la clé de ces cristaux risque de réveiller un cauchemar vivant.

location : None - name : Enregistrement de l'Artéfact 4 – Orak'Ziel : Le Cristal Inversé entry : Ecouter sur spotify

"Je suis Orak'Ziel, scientifique des Anciens, et ce message est un avertissement... un témoignage de l'accident qui a failli détruire notre civilisation."Un silence pesant précède ses mots, puis Orak'Ziel reprend, plus grave."Tout a commencé par une simple expérience. Nous cherchions à stabiliser l'énergie des cristaux pour alimenter nos cités. Mais, au cours de ces recherches, nous avons commis une erreur. Par inadvertance, j'ai créé le premier cristal inversé, un cristal qui n'émet pas d'énergie... mais l'absorbe."Sa voix devient plus rapide, presque angoissée."Au début, nous pensions qu'il s'agissait d'une anomalie sans danger. Mais nous avons vite découvert l'ampleur du désastre. Ce cristal n'absorbait pas seulement l'énergie des machines... il drainait la vie elle-même. Les systèmes de la cité se sont éteints les uns après les autres, et des êtres vivants ont commencé à s'affaiblir. Une catastrophe a été évitée de justesse."Une courte pause permet à la gravité de ses paroles de s'imprégner."Avec les ressources que nous avons, j'ai construit à la hâte un module de confinement composé de cristaux boucliers et d'une série complexe de cristaux énergétiques pour créer une barrière capable de contenir le pouvoir du cristal inversé. Cette structure a fonctionné... mais je savais que cette barrière ne tiendrait que quelques jours."On entend un léger bourdonnement en arrière-plan, comme un écho des cristaux."Aidés par les forces de la cité nous avons pris la décision de déplacer la structure loin de la cité, dans une région

abandonnée. Toutefois, je ne pouvais m'empêcher de voir le potentiel de cette découverte. Ce cristal inversé, bien qu'extrêmement dangereux, pourrait avoir de nombreuses applications si nous parvenions à le maîtriser."Sa voix devient plus réfléchie, marquée par un mélange de prudence et d'ambition."Je vais poursuivre mes recherches, mais cette fois avec des cristaux de taille réduite, afin de limiter tout risque. L'avenir de cette technologie est immense, mais je vous enjoins à la plus grande vigilance. Ces cristaux inversés sont puissants et imprévisibles."L'enregistrement se termine brusquement, laissant un avertissement clair pour ceux qui suivront. Cette version reflète la position d'Orak'Ziel en tant que scientifique des Anciens, responsable de cette découverte accidentelle et des précautions qu'il a prises pour éviter un désastre total.

location : None - name : Enregistrement de l'Artéfact 5 - Kael'Thar : Les cristaux rouges

entry : Ecouter sur spotify

La voix de Kael'Thar, à la fois arrogante et passionnée, résonne à travers l'enregistrement. En arrière-plan, le bruit sourd des cristaux rouges vibre légèrement, créant une ambiance presque hypnotique."Je suis Kael'Thar, l'apprenti d'Orak'Ziel, le grand maître qui prétend tout savoir sur les cristaux. Mais il est trop prudent, trop craintif... Il m'a interdit d'utiliser les cristaux rouges dans mes expériences, prétextant qu'ils sont trop dangereux. Oui, je le reconnais, ces cristaux ont des effets secondaires. Utilisés en grande quantité, ils peuvent provoquer des hallucinations, des visions trompeuses, et, dans les cas les plus graves, la folie. Mais où est l'ambition dans tout cela ?"Sa voix se fait plus incisive, marquant son mépris pour les mises en garde de son maître."Orak'Ziel est aveuglé par sa peur. Moi, je vois leur véritable potentiel. Les cristaux rouges possèdent une propriété que personne d'autre n'a osé explorer : ils ralentissent le vieillissement des cellules en les rendant incroyablement résistantes. Imaginez ce que cela pourrait signifier ! Une immortalité potentielle, un pouvoir absolu !"Il marque une pause, laissant le silence s'installer avant de reprendre, cette fois avec une fierté palpable."Mes premières expériences n'ont pas été un succès, j'en conviens. Mes cobayes n'ont pas survécu aux premières tentatives. Mais cela fait partie de la science, n'est-ce pas ? On ne découvre rien sans risquer un peu. Cependant, cette fois, c'est différent. Un de mes animaux de compagnie, a survécu à l'infusion des cristaux rouges. Mieux encore, j'ai réussi, pendant un court instant, à établir un lien mental avec lui... à contrôler ses mouvements par la pensée."Un rire sournois s'échappe, et sa voix se teinte d'un plaisir presque maléfique."Bien sûr, la bête a fini par sombrer dans la folie. Mais cette expérience prouve que je suis sur la bonne voie. Si je parviens à perfectionner cette technique, je pourrai non seulement manipuler les esprits, mais aussi m'emparer du pouvoir qui

m'est dû. Peu importe les avertissements d'Orak'Ziel, il ne comprend pas l'ambition. Moi, si." "Fier de cette avancée, j'ai décidé d'aller plus loin. J'ai construit un petit appareil, un transmetteur psychique, qui me permet d'amplifier les pensées et de communiquer directement avec d'autres creature en utilisant les cristaux rouges." En perfectionnant cette machine, je pourrais influencer l'esprit des autres à distance, sans contact direct. J'en suis certain, c'est la clé du pouvoir absolu. Si je parviens à perfectionner ce dispositif, je pourrais contrôler n'importe quel esprit, même celui d'Orak'Ziel lui-même." Le ton de Kael'Thar devient plus déterminé, voire obsédé. "Mon maître ne se doute de rien. Il pense que je respecte ses règles, que je me limite à ses leçons. Mais il est aveugle à ma véritable ambition. Bientôt, grâce aux cristaux rouges et à mon transmetteur psychique, je serai en mesure de m'emparer de tout ce qu'il possède... et plus encore." Le bourdonnement des cristaux s'intensifie, comme s'ils réagissaient à la détermination de Kael'Thar, avant que l'enregistrement ne s'arrête brusquement, laissant une impression de danger imminent. Cet enregistrement montre l'ambition dévorante de Kael'Thar, prêt à tout pour percer les mystères des cristaux rouges, même au péril de sa santé mentale et de celle des autres.

location : None - name : Enregistrement de l'Artéfact 6 - Orak'Ziel : L'Exode Final entry : Ecouter sur spotify

Les conditions sur Énéria se sont encore aggravées. Ce monde autrefois florissant est devenu un enfer en décomposition. Les tempêtes d'énergie, autrefois rares et localisées, sont devenues un fléau permanent. Elles parcourent la surface avec une intensité qui défie toute résistance. Nos boucliers, même les plus perfectionnés, cèdent sous l'assaut des vents chargés d'énergie instable. Les bâtiments s'effondrent, les rivières se tarissent, et la terre elle-même semble expirer sous nos pieds. Nous avons trouvé une solution temporaire. Pendant des décennies, nous avons accumulé les cristaux extraits des mines profondes d'Énéria, les utilisant pour alimenter nos cités souterraines. Les cavernes laissées par l'exploitation minière sont devenues nos sanctuaires, nos refuges. Grâce aux bio-cristaux verts, nous espérons cultiver des jardins extérieurs protégés sous des dômes d'énergie pour assurer notre subsistance. Grâce aux générateurs à cristaux inversés, nous pensions stabiliser l'énergie chaotique qui ronge notre monde. Mais hier, tout s'est effondré. Mon ancien apprenti, Kael'Thar, et ses partisans ont mené une attaque d'une précision terrifiante contre nos principaux dépôts de cristaux. Ils n'ont pas eu besoin de forcer l'entrée. Les gardes, pourtant loyaux, leur ont simplement ouvert les portes. Leurs yeux étaient vides, leur volonté annihilée. Une force inconnue les avait soumis... Après avoir détruit nos réserves d'énergie, Kael'Thar et ses fidèles ont pris d'assaut le

Base de Connaissance - Export PDF

Palais d'Ætherys, où réside l'Impératrice Syvaris. Mais cette fois, ils ont échoué. Nos guerriers d'élite, armés de boucliers portatifs et de lames d'énergie modulaires, ont repoussé l'assaut avec une discipline sans faille. Kael'Thar a fui en direction du Volcan d'Azr'Khal, une région où la concentration de cristaux rouges est si élevée que toute créature s'en approchant perd la raison. Mais lui et ses disciples ont traversé cette barrière sans la moindre difficulté. Comment ? Il y a quelque chose de profondément illogique dans tout cela. Une force que nous ne comprenons pas est à l'œuvre. Mais nous n'avons pas le luxe d'élucider ce mystère. Ce matin, le Conseil Impérial m'a convoqué. Dans la grande salle aux parois gravées de symboles anciens, nous avons débattu de notre avenir. La conclusion est sans appel : notre avenir sur cette planète est condamné. Nos mines ne peuvent être exploitées davantage sans provoquer des effondrements massifs et risquer la fragmentation du noyau planétaire. Les bio-cristaux verts, seule source d'énergie renouvelable restante, ne peuvent pousser sous terre, et nous n'avons plus assez de cristaux pour entretenir les boucliers qui les protègent à la surface. Nous avons compté nos réserves. Avec une gestion stricte, nous pourrions survivre encore trente ou quarante ans. Après cela, nos boucliers tomberont un à un, et nos cités s'effondreront sous les tempêtes. Il ne nous reste qu'une seule issue. L'Impératrice Syvaris a pris une décision irrévocable. Nous allons mettre toutes nos ressources dans la construction d'une flotte interstellaire. Nos astronefs de classe Zenith seront modifiés pour un voyage sans retour. Nous devons partir, quitter ce monde mourant et chercher une nouvelle planète où nous établir. Dix ans. C'est le temps qu'il nous reste pour construire et rassembler nos forces. Mais tout le monde ne suivra pas cette voie. Déjà, certains refusent de quitter Énéria. Ils parlent de résister, de survivre coûte que coûte sur cette terre qui est la nôtre. Je les comprends. Moi-même, je doute. Mais avant de faire mon choix, j'ai une dernière mission à accomplir. Dans les profondeurs du Laboratoire de Valthiris, mes assistants et moi œuvrons sur deux technologies essentielles : Les moteurs à supraluminique, utilisant les cristaux d'anti-gravité pour nous projeter au-delà des frontières connues du cosmos, ouvrant ainsi la voie à des voyages interstellaires inédits. La cryostase avancée, exploitant les propriétés régénératrices des cristaux, garantira à nos passagers un sommeil prolongé de plusieurs siècles, en préservant leur intégrité physique et mentale jusqu'à la découverte d'un nouveau monde habitable. C'est notre ultime espoir. Une lueur vacillante dans l'obscurité... mais elle existe.

location : None - name : Enregistrement de l'Artéfact 7 - Orak'Ziel : Derniers Témoignages entry : Ecouter sur Spotify

Les fumées du volcan d'Azr'Khal s'élèvent au-dessus d'Énéria, charriant les murmures d'un passé oublié. Des cendres

Base de Connaissance - Export PDF

rougeoyantes dansent dans les ruines silencieuses, témoins d'une époque révolue. Mais quelque chose d'autre se tapit dans ces brumes incandescentes. Des ombres mouvantes ont été aperçues, des formes indistinctes, furtives, insaisissables. Elles n'auraient pas dû être là. Je comprends maintenant. Je sais ce que nous avons réveillé. Les Vael'Korr. Autrefois, ils régnaient sur cette planète et bien d'autres. Télépathes d'une puissance inégalée, bâtisseurs d'un empire aujourd'hui réduit à des vestiges dispersés dans les entrailles d'Énéria. Mais ce n'est pas leur grandeur qui résonne à travers les âges... c'est leur chute. Aujourd'hui, il ne reste d'eux que des fragments, emprisonnés dans les cristaux rouges. Leurs souvenirs. Leur essence. Leur conscience. Nos ancêtres ont toujours su que ces cristaux étaient spéciaux. Ils guérissaient. Ils pulsaient d'une énergie inépuisable. Ils résonnaient avec l'esprit. Mais ce que nous avons choisi d'oublier, c'est qu'ils ne sont pas simplement des réservoirs d'énergie. Les archives interdites de la Bibliothèque de Xal'Tor racontent une vérité effacée. Les Vael'Korr utilisaient ces cristaux comme des amplificateurs mentaux, des extensions de leur conscience collective. Une manière d'étendre leur pouvoir au-delà de leur propre chair. Chaque pensée, chaque souvenir, chaque émotion s'inscrivait dans la trame cristalline d'Énéria. Puis quelque chose s'est produit. Un accident. Ou un choix. Leur équilibre a volé en éclats. Une implosion spirituelle, une saturation psychique qui a emporté non seulement leurs esprits, mais aussi leurs corps. Toute leur conscience collective, absorbée par les cristaux rouges, piégée dans une existence spectrale. Leur empire s'est effondré en un battement de cœur, laissant derrière lui des villes fantômes... et des cristaux qui chuchotent encore leur douleur. Pendant des siècles, ils ont dormi, enfouis sous la surface. Attendant. Puis nous sommes arrivés. Nous avons creusé, extrait, brisé leur équilibre. Et ils se sont réveillés. Les signes sont là. Impossible de les ignorer. Des érudits hantés par des rêves qui ne leur appartiennent pas. Des batailles, des villes en flammes, des visages oubliés murmurant dans une langue perdue. Des chercheurs qui changent. Erratiques. Murmurants. Puis un jour, ils disparaissent, marchant vers Azr'Khal comme guidés par une force invisible. Les instruments s'affolent à l'approche du volcan. Des pulsations, des signaux qui ne répondent à aucune logique connue. Et les Disciples du Réveil. Ceux qui croient que les Vael'Korr ne sont pas une menace, mais une ascension. Ceux qui veulent hâter leur retour, convaincus que cela marquera une ère nouvelle. Ils ne voient pas... Ils ne comprennent pas. Mais ce n'est pas tout. Nos avant-postes près du volcan rapportent des événements troublants. Des éclaireurs ont refusé de revenir, disparaissant dans la brume rougeoyante. Le vent hurle avec une force anormale, charriant des cendres d'un rouge surnaturel. Les structures cristallines changent,

Base de Connaissance - Export PDF

vibrent, réagissent à une présence invisible. Nos érudits perçoivent des murmures dans leurs songes, des avertissements soufflés dans une langue oubliée. Et sous la surface d'Azr'Khal... quelque chose s'agite. Kael'Thar, lui, a compris. Il a plongé dans la résonance des cristaux. Et il n'en est jamais vraiment revenu. Ce n'est plus un Ancien. C'est L'Œil Unique. Autrefois, les Vael'Korr étaient unis dans une seule conscience. Mais la rupture a tout détruit, les fragmentant en mille murmures épars, chacun piégé dans un cristal rouge. Kael'Thar est le premier à s'être reconnecté à cette conscience éclatée. Il voit ce que nous ne voyons pas. Il entend les voix que nous ignorons. Il sait ce qui se prépare. Ils l'appellent L'Œil Unique, car il est la seule conscience entière dans ce chaos de fragments. Il est le premier pilier de leur renaissance... ou le dernier rempart qui nous sépare de l'oubli. Ses disciples disent qu'il n'est plus tout à fait lui-même. Qu'à travers ses paroles, ce sont les Vael'Korr qui s'expriment. Que son regard est un gouffre où l'on sent autre chose nous observer. Peut-être que Kael'Thar est toujours là, quelque part, luttant contre cette présence qui tente de l'absorber. Ou peut-être que L'Œil Unique a déjà pris sa place... Et qu'il attend le moment où nous serons prêts à les rejoindre. Le Volcan d'Azr'Khal pulse comme un cœur prêt à se réveiller. Sous lui, les cristaux les plus vastes jamais découverts. Ce n'est pas une coïncidence. C'est ici que leur essence cherche à se recomposer. Lorsqu'ils auront retrouvé leur force, il n'y aura plus de distinction entre eux et nous. Nous ne serons plus. Il ne restera que les Vael'Korr. L'exode pourrait être notre dernier espoir. Mais même cela... pourrait ne pas suffire. Si nous partons sans détruire ces cristaux, leur appel continuera, attirant d'autres esprits vulnérables, les piégeant à leur tour. Et si nous restons... alors nous disparaîtrons. Devenant de simples échos dans le prochain cycle de résonance. Je dois trouver un moyen d'arrêter ça. Je dois briser ce cycle... avant qu'il ne soit trop tard.

location : None
location : Eneria (System)

journals : Expedition Solaris - Journal de bord

name : Expedition Solaris - Journal de bord entry : Journal de Bord de Zara Tempête - Expédition Solaris
Ecouter sur spotify posts : - name : Date : Jour 1 - Année 2066 entry : Nous avons réussi notre débarquement sur cette planète encore sans nom, avec tout l'équipage au complet. L'équipe, forte de huit membres, a construit le camp de base sans difficulté majeure, une belle démonstration de notre efficacité. Cameleon, mon chat qui a fait tout le voyage caché dans mes affaires, semble aussi à l'aise que nous dans ce nouvel environnement. Il a exploré le

Base de Connaissance - Export PDF

camp, se glissant entre les modules, intrigué par tout ce qui l'entoure. La ferme hydroponique commence à verdir, ce qui lui plaît particulièrement. Il se faufile souvent entre les rangées de jeunes pousses, ajoutant un peu de vie à ce décor d'acier et de roche. Les robots d'exploration sont déjà partis en avant pour cartographier et analyser les environs, avec leur démarche mécanique et silencieuse qui, sur ce sol étranger, prend une allure presque fantomatique. Une routine d'installation s'installe, mais je reste attentive aux signes, toujours cette impression que le silence de cette planète semble plus dense, plus pesant qu'il ne devrait.

location : None - name : Date : Jour 7 - Année 2066 entry : Aujourd'hui, le rover a effectué une découverte surprenante. Lors de son exploration du plateau rocheux à l'est du camp, il a détecté l'entrée d'une immense grotte. L'ouverture est si vaste qu'elle semble avoir été creusée de manière artificielle, ce qui pourrait indiquer une activité ou une technologie ancienne. Les capteurs du rover ont relevé une énergie inhabituelle émanant des profondeurs de la grotte, une signature énergétique que nous n'avons jamais rencontrée jusqu'à présent. Malheureusement, le terrain est trop accidenté pour que le rover puisse s'y aventurer davantage. Cette entrée pourrait être cruciale pour nos recherches, mais il faudra planifier une mission d'exploration en personne pour aller plus loin. L'équipe se prépare déjà à affronter les risques que pourrait cacher cet étrange réseau souterrain.

location : None - name : Date : Jour 12 - Année 2066 entry : Aujourd'hui, le rover a rapporté une découverte intrigante : un cristal rouge, de taille modeste mais d'une intensité lumineuse presque hypnotique. Il semble... vivant. Tara Cobalt, notre exobiologiste, l'a pris en charge immédiatement. Elle a dit qu'il pouvait s'agir d'une forme de minéral énergétique, quelque chose que nous n'avons jamais vu auparavant. Elle est fascinée, absorbée dans ses observations. En la voyant manipuler le cristal, j'ai remarqué une lueur étrange dans ses yeux, comme une fascination qui va au-delà de la simple curiosité scientifique. Cameleon, comme toujours curieux, s'est approché de la salle d'analyse, attiré par l'éclat du cristal. Tara l'a trouvé intrigant, mais elle m'a demandé de le garder éloigné pour éviter toute contamination. Il s'installe souvent dans le poste de commande, observant tout, comme s'il comprenait la gravité de nos découvertes. Nous nous demandons tous si ce cristal pourrait se révéler être une ressource inestimable... ou un mystère dangereux.

location : None - name : Date : Jour 27 - Année 2066 entry : Le cristal s'est révélé bien plus qu'une simple curiosité. Grâce à Kirian, notre ingénieur, nous avons réussi à l'intégrer dans le réseau énergétique de la base. Il émet une énergie presque inépuisable, ce qui est une bénédiction puisque nos réserves sont au plus bas. Depuis que le cristal alimente notre base, cependant, les

Base de Connaissance - Export PDF

choses ne semblent plus tout à fait normales. Tara, qui a passé des jours enfermée avec le cristal, commence à agir bizarrement. Elle parle seule dans les couloirs, parfois avec une voix basse, chuchotante, et d'autres fois comme si elle répondait à des voix que nous ne pouvons pas entendre. La nuit dernière, des cris ont résonné depuis sa cabine, étranges et inhumains. Aucun de nous n'a osé aller vérifier, mais l'atmosphère est tendue. Cameleon aussi semble plus nerveux, ses oreilles constamment dressées comme s'il percevait des choses que nous ne voyons pas. Le cristal semble inspirer quelque chose de sombre, une influence que nous ne comprenons pas encore.

location : None - name : Date : Jour 27 - Année 2066 entry : La situation empire. Plusieurs membres de l'équipage commencent à avoir des comportements anormaux, se parlant à eux-mêmes, fixant le vide pendant de longues minutes. Je commence à craindre la possibilité d'un virus inconnu qui se propagerait parmi nous. Les visions ont commencé, aussi. Hier, j'ai vu une araignée géante traverser une coursive, ses pattes osseuses et segmentées grattant le métal. J'ai cligné des yeux, et elle avait disparu, mais la sensation de malaise persiste. Cameleon a lui aussi remarqué ces apparitions : il fixe des points vides, poils hérissés, grognant bas comme s'il voyait ce que nous, nous ne pouvons pas. Et Milo Spector... On l'a retrouvé dehors, mort, sans casque, comme s'il avait volontairement exposé sa vie à l'atmosphère. Nous ne comprenons pas. Les communications sont hors service, sabotées volontairement, et nous sommes seuls. L'idée d'une folie collective se fait chaque jour plus pressante.

location : None - name : Date : Jour 31 - Année 2066 entry : Un accident terrible a emporté trois autres membres de l'équipage. Notre système de recyclage de l'air a été détruit, et l'air devient un luxe. J'ai dû mener une enquête, et mes soupçons se sont confirmés : Kirian, autrefois un modèle de raison et de logique, est devenu... dérangé. Il a proclamé que la planète était devenue notre véritable maison et que l'oxygène était inutile. Ses yeux sont vides, comme possédés par quelque chose qui le dépasse. Je sens que cette folie s'étend dans l'équipage comme une épidémie. Même Cameleon semble le ressentir : il se cache désormais, sortant uniquement la nuit pour manger, comme s'il savait que le danger est partout. L'idée d'une échappatoire s'efface chaque jour un peu plus, remplacée par une désespérante certitude que nous ne sommes plus nous-mêmes.

location : None - name : Date : Jour 33 - Année 2066 entry : Notre sauveur est arrivé. Il se présente sous le nom de l'Œil. Un être de lumière et de vérité, il dit qu'il nous a observés, qu'il connaît nos peurs et nos doutes. Il a promis de nous accueillir et de nous guider. La base résonne des murmures de son arrivée. Nous avons tous entendu son appel, une voix douce et persuasive, nous disant que tout ira bien désormais. Que nous ne

sommes plus seuls. Que nous lui appartenons. location : None location : Eneria (System)

notes : Le Vol de l'Éclair

name : Le Vol de l'Éclair entry : Ecouter sur Spotify[character:7805643|Orion Vega], à seulement 29 ans, était déjà un prodige. Lors de sa formation à l'académie, il avait brillamment mené de front des études en ingénierie spatiale et en sciences fondamentales, un exploit extrêmement rare. Sa curiosité insatiable et sa passion pour l'infinité de l'espace lui avaient forgé un objectif ambitieux : percer les mystères de l'univers et permettre à l'humanité de s'y aventurer plus loin que jamais. Un jour, il arriva sur une station spatiale colossale appelée [location:7832066|Hélios-3]. Suspendue dans l'obscurité de l'espace et baignée par la lumière éclatante d'[location:7804034|Alpha Centauri]. La station, l'une des première construite par l'AST, ressemblait à une cathédrale dédiée à la science et à l'innovation. À l'intérieur, l'activité était effervescente : des scientifiques en combinaisons blanche et verte allaient et venaient, manipulant des roches inconues, des plantes extra-terrestre luminescente, des artefacts étranges, et des écrans holographiques affichant des calculs complexes. Orion fut accueilli par le Professeur Quark, un scientifique chevronné avec des cheveux gris indisciplinés et des lunettes bardées de capteurs. "Orion !" s'exclama-t-il avec enthousiasme. "Je suis ravi que tu sois là. Nous avons besoin de ton génie. Les moteurs actuels de nos vaisseaux sont beaucoup trop gourmands en énergie et bien trop lents. Si nous ne trouvons pas une solution, nos rêves d'exploration interstellaire seront réduits à néant." Orion hocha la tête, conscient de l'enjeu. "Professeur, je ferai tout ce qu'il faut. Explorons ces étoiles ensemble." Pendant des semaines, Orion et son équipe se plongèrent dans les recherches, explorant des concepts révolutionnaires pour améliorer les moteurs à fusion. Mais un soir, alors qu'Orion contemplait les étoiles depuis la verrière de la station, quelque chose attira son attention. Certaines étoiles semblaient danser et se déplacer lentement dans le vide. Intrigué, il retourna en hâte au laboratoire pour analyser les données. Le Professeur Quark déboula dans la pièce, essoufflé. "Orion, ces étoiles mouvantes... ce ne sont pas des étoiles. Ce sont des tempêtes d'énergie cosmique ! Leur force perturbe nos moteurs, et c'est pour cela que nos tests échouent." Orion réfléchit intensément. "Alors, nous devons trouver un moyen non pas d'éviter ces tempêtes, mais de les utiliser à notre avantage." Les jours qui suivirent, Orion travailla sans relâche. Il éplucha les relevés d'énergie capturés par des sondes envoyées au cœur des tempêtes. Une nuit, une idée

lumineuse lui traversa l'esprit. "Et si nous utilisions des noyaux d'énergie concentrée pour manipuler les forces gravitationnelles des tempêtes ? En jouant sur leur polarité, nous pourrions nous faire attirer à l'intérieur, comme un aimant géant, et en inversant la polarité, nous pourrions en être expulsés à une vitesse phénoménale." Quark écouta avec fascination mais fronça les sourcils. "Cela pourrait marcher, Orion, mais il nous faudrait une source d'énergie incroyablement dense pour alimenter ces noyaux." Après des semaines de recherches infructueuses, une découverte inespérée arriva : une équipe d'exploration sur la planète Ténébria avait trouvé une substance appelée [note:7832210|Ténébrine]. Elle possédait les propriétés exactes dont Orion avait besoin. Avec une petite équipe, il se rendit sur la planète pour collecter des échantillons.[location:7804064|Tenebria] était sombre et dangereuse, peuplée de formes de vie agressives et de phénomènes naturels imprévisibles. Après une mission périlleuse, Orion revint à bord de [location:7832066|Hélios-3] avec suffisamment de [note:7832210|Ténébrine] pour mener ses expériences. L'équipe se mit immédiatement au travail. Ensemble, ils intégrèrent les noyaux d'énergie aux moteurs expérimentaux et construisirent un prototype qu'ils baptisèrent Prométhée Alpha. Le jour du test, la tension était palpable. Orion, vêtu d'une combinaison spatiale spécialement conçue, grimpa à bord d'un petit vaisseau surnommé Éclair. Depuis la baie de contrôle, le Professeur Quark et son équipe observaient avec nervosité. "Prêt à décoller," annonça Orion avec un calme confiant. Le moteur rugit, et le vaisseau s'élança. Orion dirigea Éclair droit vers une des "étoiles mouvantes", une tempête cosmique soigneusement sélectionnée pour l'expérience. Dès qu'il entra dans le champ énergétique, le vaisseau fut happé comme par un tourbillon géant. Les parois tremblèrent sous la pression. "Le noyau énergétique tient !" cria Orion à travers l'intercom. "Activation de l'inversion de polarité... maintenant !" D'un coup, le vaisseau fut propulsé hors de la tempête à une vitesse vertigineuse, traversant l'espace comme une flèche lumineuse. Lorsque Éclair se stabilisa, un silence incrédule envahit la salle de contrôle. Puis, les cris de joie éclatèrent. Ils avaient réussi. Orion sortit du vaisseau, accueilli par des acclamations et des sourires rayonnants. Grâce au Projet Prométhée, l'humanité pouvait désormais voyager plus vite et plus loin que jamais, transformant les rêves d'exploration en réalité. Pour Orion, c'était une victoire, mais aussi une simple étape sur le chemin qui le mènerait à explorer les mystères les plus profonds de l'univers.

name : Balises Porte-Vox entry : Il n'existe aucun moyen de communication plus rapide que la lumière (FTL). Les réseaux quantiques, les signaux gravitationnels ou les relais subspatiaux ne sont encore que des chimères pour les chercheurs de l'A.S.T. ou de Nova-Mechanica. En conséquence, toutes les transmissions d'informations, qu'il s'agisse de reportages, d'alertes de colonies ou de messages diplomatiques, doivent être physiquement transportées entre les systèmes stellaires par des vaisseaux. Cela confère à l'information une inertie paradoxale : dans un univers ultratechnologique, elle voyage au rythme d'anciens courriers stellaires. Face à cette contrainte, [organisation:7831939|Vox Veritas] a su imposer son modèle. L'organisation a déployé dans tous les systèmes de l'[organisation:7803962|AST], et probablement au-delà, un réseau de balises autonomes, les Porte-Vox. Ces relais — discrets, parfois cachés dans les astéroïdes ou sur les stations orbitales oubliées — proposent aux pilotes, contre rémunération, de télécharger des lots de données à transmettre vers leur prochaine destination. Dès qu'un vaisseau entre dans un nouveau système, les données sont automatiquement transférées à la balise locale, prête à les redistribuer au suivant. Ainsi, chaque message progresse lentement mais sûrement, de balise en balise, porté par des flux de vaisseaux marchands, de diplomates errants ou de contrebandiers opportunistes. Le système est lent, mais redoutablement efficace. Il est sécurisé par cryptage quantique, décentralisé, et surtout hors de portée des censeurs officiels quels qu'il soit.

notes : L'Agence Spatiale Terrienne (A.S.T)

name : L'Agence Spatiale Terrienne (A.S.T) entry : L'[organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne](AST) : La Flamme de l'Ambition Humaine Fondée il y a plus d'un siècle, l'Agence Spatiale Terrienne (AST) incarne l'ambition collective de l'humanité à s'affranchir des limites terrestres et à conquérir les étoiles. Née d'une collaboration internationale, l'AST a surmonté des obstacles colossaux, tels que la crise énergétique mondiale du milieu du XXI^e siècle et la reconstruction post-Conflit Orbital, pour devenir la pierre angulaire de la colonisation spatiale. Aujourd'hui, son influence s'étend sur des décennies de découvertes, de sacrifices et d'innovations. Son siège, l'Arche, une base lunaire colossale, constitue le cœur stratégique des opérations. Située dans le cratère Tycho, l'Arche est un mélange fascinant de fonctionnalité industrielle et de prouesses architecturales. En son sein, des départements spécialisés

Base de Connaissance - Export PDF

orchestrent les explorations interstellaires, la gestion des ressources et le développement des colonies. Parmi eux, le Département des Opérations Énergétiques joue un rôle crucial, supervisant les recherches sur les sources d'énergie alternatives indispensables aux moteurs des vaisseaux.

L'Énergie, le Sang de la Conquête Spatiale

Dans l'univers, l'énergie est une ressource plus précieuse que l'or. Les générateurs à fusion avancée, bien que révolutionnaires, nécessitent des combustibles rares. La découverte de nouvelles sources comme la [note:7832210|Ténébrine], a donc propulsé les ambitions de l'AST. Cette quête a poussé les équipes à explorer des mondes hostiles, où chaque mission est un combat pour la survie.

La Colonisation : Entre Ingéniosité et Résilience

Le processus de colonisation est tout sauf simple. Privés du soutien direct de la Terre, les colons doivent surmonter des conditions environnementales extrêmes, des pénuries de ressources et des menaces biologiques. Parmi les succès les plus emblématiques figure la colonisation de [location:7804064|Tenebria], une planète sombre et mystérieuse.

La [note:7832210|Ténébrine], une substance visqueuse et sombre présente en abondance, s'est révélée être une source d'énergie révolutionnaire. Cependant, cette richesse s'accompagne de dangers considérables. Les colons ont rapidement rencontré une faune particulièrement agressive, notamment les Opto-Léopards. Ces fauves géants, dotés de capacités de camouflage photosensible, sont capables de devenir presque invisibles dans l'ombre, rendant chaque expédition dans les forêts de Tenebria périlleuse. L'anecdote du premier contact avec un Opto-Léopard, où une équipe entière de géologues ne dut sa survie qu'à l'intervention improvisée d'un robot d'excavation, est devenue légendaire.

Face à ces défis, l'AST a créé le Département de Protection Coloniale. Ses agents, formés aux techniques de survie avancées, au combat, au piratage et à l'infiltration, sont la première ligne de défense des colonies. Leur présence rassure les colons et dissuade les menaces extérieures, qu'elles soient d'origine planétaire ou intergalactique.

Les Ombres de l'Espace : Les Pirates du [organisation:7804012|Soleil Noir]

Malheureusement, les richesses des colonies attirent également des prédateurs plus intelligents : les pirates de l'espace. Parmi eux, le groupe le plus redouté est le Soleil Noir. Cette organisation, composée de plusieurs centaines de membres issus de races diverses, opère en cellules indépendantes pour éviter les infiltrations. À la tête de cette organisation se trouve Misty Noctis, une stratège insaisissable et redoutée. Originnaire d'un système périphérique oublié, Misty a gravi les échelons grâce à son intelligence et à sa férocité. On raconte qu'elle a une préférence pour les frappes chirurgicales, visant des cargos de ravitaillement et des convois d'énergie, puis disparaissant sans laisser de

trace. Les rumeurs sur son passé abondent : certains disent qu'elle a autrefois travaillé pour l'AST, d'autres qu'elle aurait été sauvée par une flotte extraterrestre qu'elle commande désormais avec une loyauté impitoyable. Pour faire face à cette menace, l'A.S.T a constitué une flotte de vaisseau, les marchands de l'espace qui patrouille et surveille des routes commerciales pour protéger les colons et leurs précieuses marchandises. Un Avenir Éclairé par les Étoiles. Malgré ces défis, l'AST continue de s'imposer comme le phare de l'humanité dans les ténèbres. Chaque nouvelle colonie, chaque ressource découverte, et chaque danger surmonté ajoutent un chapitre à l'histoire grandissante de l'expansion humaine. Mais l'univers est vaste, et l'équilibre fragile. Seul l'ingéniosité, la coopération, et une vigilance constante pourront assurer la pérennité de cette ambition interstellaire.

notes : La Lueur dans le Vide

name : La Lueur dans le Vide entry : Ecouter sur spotify[character:7828823|Charlie] avait 16 ans et vivait encore sur la station spatiale isolée où elle avait grandi. La station, appelée [location:7832138|Hélios Gamma], était un lieu paisible dédié à la recherche médicale et à l'entraide intergalactique. Bien que protégée des conflits qui agitaient l'univers, la station était vulnérable : elle dépendait d'un fragile équilibre entre ses ressources limitées et les livraisons externes pour survivre. Un jour, lors d'une expédition scientifique en bordure d'une nébuleuse voisine, le vaisseau transportant une petite équipe de chercheurs et d'ingénieurs, dont sa meilleure amie Lysa, fut pris dans un champ magnétique anormal. Le système de navigation devint inutilisable, et l'équipage perdit contact avec Hélios Gamma. Quand l'alerte retentit sur la station, Charlie était dans la salle d'entraînement, perfectionnant ses techniques d'escalade dans un simulateur. Elle se porta immédiatement volontaire pour participer aux recherches, malgré son jeune âge et son absence d'expérience réelle en dehors de la station. Les dirigeants hésitèrent à l'envoyer, mais Charlie savait qu'elle était la plus qualifiée pour cette mission de sauvetage. Elle maîtrisait déjà les bases de la survie dans l'espace, et son habitude à travailler dans des environnements confinés faisait d'elle une alliée précieuse. Après avoir insisté, elle fut autorisée à rejoindre une petite équipe à bord d'un navire de secours. Le champ magnétique où s'était perdu le vaisseau bloquait les signaux, forçant l'équipe de sauvetage à naviguer à l'aveugle. Après des heures de recherche, ils localisèrent finalement l'épave du vaisseau, suspendue dans un champ de débris. Les systèmes de survie du vaisseau étaient en train de

faillir, menaçant les passagers de suffocation imminente. Pour ne rien arranger, un essaim de micro-météorites, attiré par le champ magnétique, commença à frapper la zone. Quand ils tentèrent de s'arrimer à l'épave, un des câbles de liaison se brisa sous l'impact des météorites, rendant impossible tout transfert sécurisé des survivants. Charlie prit alors une décision audacieuse : elle s'équipa d'un propulseur dorsal individuel et traversa seule l'espace jusqu'au vaisseau en détresse, bravant les météorites qui tourbillonnaient comme des éclats de verre. En arrivant à l'intérieur de l'épave, elle trouva l'équipage en train de lutter pour rester conscient. Lysa, sa meilleure amie, était coincée sous un morceau de la coque effondrée. Malgré le danger imminent, Charlie utilisa son calme et ses compétences pour dégager Lysa tout en administrant des premiers soins aux membres de l'équipage. Elle guida ensuite les survivants un par un jusqu'au sas de sortie, les attachant à des câbles d'évacuation improvisés qu'elle avait apportés. Lysa fut la dernière à être évacuée. Alors qu'elle était sur le point de retourner au navire de secours, une grosse météorite heurta l'épave, désintégrant presque la moitié du vaisseau. Projetée dans le vide, Charlie activa son propulseur dorsal une dernière fois pour rejoindre de justesse le sas du navire de secours. Essoufflée, blessée, mais triomphante, elle réussit à refermer la porte derrière elle avant que le champ magnétique ne déstabilise définitivement la zone. Cette mission de sauvetage marqua profondément Charlie. Elle avait risqué sa vie, mais son instinct, son calme et sa volonté farouche avaient permis de sauver tout l'équipage, y compris Lysa. Cette expérience laissa aussi une empreinte durable : elle avait goûté à la peur, au chaos, mais aussi à l'adrénaline et à la satisfaction de sauver des vies dans des conditions extrêmes. De retour sur Hélios Gamma, Charlie réalisa que rester sur la station ne suffirait plus. Elle voulait faire plus : porter ses compétences et son courage au-delà des frontières de son petit monde. Elle apprit peu après l'existence au sein de [organisation:7803962|A]ST (Agence Spatiale Terrienne), d'une unité d'élite spécialisée dans les interventions périlleuses à travers la galaxie. Inspirée par son expérience, elle se donna pour mission d'intégrer leurs rangs. Elle s'était prouvée qu'elle pouvait être plus qu'une simple exploratrice ou soignante : elle pouvait devenir une protectrice active, capable de faire face à l'inattendu et de ramener ses coéquipiers en sécurité, coûte que coûte. C'est cet événement – sa première mission de sauvetage en solitaire – qui fit d'elle une candidate parfaite pour rejoindre les agents de l'AST, et qui continue de guider ses choix aujourd'hui.

name : Le Premier Contact de Lyra entry : Ecouter sur Spotify[character:7828817|Lyra Quark]

avait 34 ans lorsqu'elle entreprit la mission la plus audacieuse de sa carrière naissante. Elle venait tout juste d'obtenir son second doctorat cette fois en exobiologie, se distinguant par ses recherches révolutionnaires sur la communication inter-espèces. Son père, le célèbre Professeur Quark, était fier d'elle, bien qu'il s'inquiétât de sa témérité. Lyra, quant à elle, était déterminée à sortir de l'ombre de son père. Son objectif : étudier une espèce extraterrestre intelligente appelée les [race:7831987], découverte sur une planète éloignée et énigmatique nommée [location:7831986|Ithara-8]. Cette espèce, semblable à des formes translucides vaguement humanoïdes, émettait des motifs lumineux changeants à la surface de leur peau, comme une sorte de langage visuel. Les Auralis vivaient en harmonie avec leur environnement, un monde de forêts bioluminescentes et de cristaux scintillants. Pour Lyra, cette mission représentait une opportunité unique. Si elle parvenait à décoder leur système de communication, cela pourrait ouvrir de nouvelles voies pour l'humanité dans ses relations avec les espèces extraterrestres. Mais la tâche s'avéra bien plus complexe qu'elle ne l'avait imaginé.

Les défis de la communication

Dès son arrivée sur [location:7831986|Ithara-8], Lyra ressentit un mélange d'émerveillement et de frustration. Les [creature:7831987|Auralis] se tenaient à distance, curieux mais prudents. Ils émettaient des motifs lumineux complexes, mais leur logique échappait aux outils d'analyse standards. Aucun appareil ne parvenait à capter pleinement les subtilités de leur langage. Lyra passa des semaines à observer leurs comportements, à enregistrer leurs motifs lumineux et à tenter des approches pacifiques. Elle essaya de reproduire leurs signaux lumineux à l'aide d'écrans holographiques et même d'un petit drone doté de lumières. Pourtant, chaque tentative semblait les confondre davantage. Un jour, en pleine nuit, Lyra décida de s'éloigner de son camp pour observer les Auralis dans leur habitat naturel. Sous la lumière douce des lunes d'Ithara-8, elle aperçut un groupe d'Auralis rassemblés autour d'un arbre géant au feuillage violette émettant une lueur bleutée. Les motifs lumineux sur leurs corps semblaient synchronisés avec les pulsations du feuillage. Lyra comprit alors que leur langage ne se limitait pas aux lumières : il était lié à des fréquences vibratoires, inaudibles à l'oreille humaine.

La blessure et la révélation

Déterminée à interagir avec eux, Lyra s'approcha doucement, mais un événement inattendu changea le cours de la mission. Alors qu'elle traversait une clairière, un prédateur local, un [creature:7832198|Mawrex] — une créature nocturne volante massive dotée d'un long bec et de griffes acérées — fondit sur elle

du ciel. Lyra tenta de se défendre avec un laser compact, mais l'animal la projeta violemment au sol. La panique l'envahit alors qu'elle sentait son corps paralysé sous le poids de la bête. Mais avant que le Mawrex ne porte un coup fatal, une lumière intense jaillit de la forêt. Les Auralis étaient venus. Leurs motifs lumineux dansaient frénétiquement, projetant des éclats hypnotiques. La créature recula, effrayée, et disparut dans l'ombre. Lyra, grièvement blessée, fut transportée par son équipe médicale à bord de leur vaisseau. Elle perdit son œil droit dans l'attaque, et malgré les douleurs intenses, sa seule pensée était : "Les Auralis m'ont sauvée. Ils ont compris mon intention pacifique." De retour à leur base, une intervention chirurgicale lui implanta un œil bionique, un modèle de pointe capable de percevoir des spectres lumineux invisibles aux humains, une bénédiction déguisée pour son travail sur Ithara-8. Le triomphe scientifique. Rétablie mais plus déterminée que jamais, Lyra reprit son travail. Avec son œil bionique, elle commença à percevoir les fréquences lumineuses et vibratoires des Auralis d'une manière qu'aucun humain n'avait pu faire auparavant. Elle réalisa que leur langage était une combinaison subtile de motifs lumineux et de tonalités vibratoires émanant de la végétation environnantes. Utilisant cette découverte, elle créa un appareil capable de reproduire ces signaux. Lorsqu'elle retourna sur le terrain avec cet outil, les Auralis approchèrent pour la première fois. Ils se mirent à émettre des motifs lumineux lents, presque doux, qu'elle comprit comme un message d'accueil. Ce fut un moment historique. Lyra avait réussi à établir un premier contact véritable avec une nouvelle espèce extraterrestre intelligente. La mission fut un triomphe, et ses travaux sur la communication inter-espèces furent salués à travers toute la communauté scientifique. Une rencontre marquante avec Orion. De retour sur [location:7832066|Hélios-3], Lyra passa un bref séjour pour présenter ses découvertes à un groupe de chercheurs, parmi lesquels se trouvait un certain [character:7805643|Orion Vega], alors âgé de 29 ans et travaillant avec son père sur le projet Prométhée (voir [note:7832187|Le Vol de l'Éclair]). Lyra, impressionnée par le jeune ingénieur, échangea avec lui sur ses expériences. Orion, en retour, raconta ses propres travaux sur les moteurs à fusion et les défis qu'il affrontait. Lyra se souvint de cette conversation des années plus tard. Elle y vit une connexion particulière : tous deux partageaient une passion pour repousser les limites de la compréhension humaine. Conclusion Cet événement marquant de sa vie forgea Lyra en tant que scientifique et en tant que personne. Elle avait appris que la persévérance, l'humilité et la capacité d'adaptation étaient les clés pour comprendre l'inconnu. Son œil bionique, bien qu'un rappel de son accident, était devenu un symbole de sa résilience et un outil indispensable dans

Base de Connaissance - Export PDF

ses recherches futures. Pour Lyra, Ithara-8 n'était pas qu'une mission scientifique, mais le début d'un voyage personnel qui continuerait de façonner son rôle dans les plus grandes découvertes de l'humanité.

notes : Le Nébulion

name : Le Nébulion entry : Le Nébulion était un vaisseau de transport scientifique avancé, appartenant à l'Agence Spatiale Terrienne (AST). Conçu pour des missions sensibles, il transportait des cargaisons précieuses à travers des systèmes peu explorés. Sa dernière mission consistait à acheminer un conteneur sécurisé contenant des cristaux inversés rares, destinés à des recherches sur la stabilisation énergétique dans des environnements hostiles. Cependant, lors de son voyage vers la station orbitale [location:7832066|Hélios-3], le Nébulion a envoyé un signal de détresse avant de disparaître dans le secteur isolé de [location:7804055|Lybrata], une planète récemment cartographiée. Les derniers enregistrements nous laissent à penser que le vaisseau aurait été pris dans une tempête énergétique violente, typique de la planète. L'AST suspecte également l'implication des Pirates du [organisation:7804012|Soleil Noir], un groupe connu pour cibler les cargaisons de valeur. Cette théorie est renforcée par des relevés récents qui montrent des mouvements suspects autour de [location:7804055|Lybrata]. Depuis, le Nébulion reste introuvable, et sa précieuse cargaison, ainsi que son pilote [character:7832060|Selar Astreos], sont portés disparus...

notes : L'Expédition Solaris - La Première Mission Terrienne sur Éneria

name : L'Expédition Solaris - La Première Mission Terrienne sur Éneria entry : Nom de la mission : Solaris Date : Il y a plus de 80 ans Objectif : Explorer et établir une base sur la planète Éneria L'Expédition Solaris fut la première mission d'exploration planétaire lancée par l'humanité vers la planète Éneria, il y a de cela plus de 80 ans. À l'époque, c'était une période pionnière pour les voyages spatiaux, marquant le début des ambitions humaines de conquête interstellaire. Organisée par l'agence spatiale terrienne, la mission Solaris avait pour but de poser les bases d'une colonie d'exploration scientifique, tout en testant les capacités des technologies de déploiement planétaire. Déroulement de la Mission Le vaisseau Solaris emmena huit astronautes en orbite autour d'Éneria. Ces astronautes, sélectionnés parmi les meilleurs,

Base de Connaissance - Export PDF

avaient chacun des compétences spécifiques en ingénierie, en exploration scientifique, et en survie en milieu hostile. Une fois en orbite, une fusée de débarquement fut déployée pour transporter les éléments de construction à la surface de la planète. La mission Solaris comprenait : Un module de recherche, destiné à l'étude des échantillons extraterrestres et aux analyses scientifiques. Un module d'alimentation, permettant de subvenir aux besoins de base des astronautes en nourriture et en énergie. Quelques véhicules d'exploration robotisés, conçus pour cartographier les environs et recueillir des informations sur la composition géologique et minérale de la planète. Une fusée d'exploration pour plusieurs passagés équipée de deux modules radars pour l'exploration et la détection de source d'énergie. D'une base de vie, composée d'un dôme de verre contenant les quartiers de l'équipage et une station hydroponique. Sous le dôme, un atelier technique pour l'assemblage et le stockage de module robot et véhicule d'exploration. Selon les rapports initiaux, l'équipe réussit avec succès à établir le camp de base Solaris-1, indiquant qu'aucun problème majeur n'avait été rencontré. Ils confirmèrent également le bon déploiement des modules et le début des missions d'exploration de la surface d'Éneria. Tout semblait indiquer une mission parfaitement maîtrisée et prometteuse.

La Découverte et la Disparition

Le dernier rapport reçu de l'Expédition Solaris faisait état d'une découverte majeure : un cristal rouge aux propriétés énergétiques encore inconnues. L'équipe de Solaris semblait fascinée par ce qu'ils considéraient comme une possible avancée scientifique révolutionnaire. Cependant, ce message fut le dernier jamais reçu de Solaris-1. Après cette transmission, toutes les tentatives de communication échouèrent et aucun signe de vie ne fut détecté.

Le Secret Autour de Solaris

À l'époque, l'agence spatiale n'était pas prête à assumer publiquement l'échec d'une mission aussi ambitieuse, surtout en ces premiers temps d'exploration planétaire. La disparition de l'Expédition Solaris fut classée secret d'État, et toutes les informations la concernant furent scellées. Seuls les membres les plus haut placés de l'agence, ainsi que les unités spéciales, eurent accès aux détails de cette mission. Aujourd'hui encore, l'Expédition Solaris reste un mystère inexpliqué, entourée de spéculations et de théories. Pour ceux qui en ont connaissance, elle symbolise à la fois les dangers de l'exploration spatiale et le potentiel immense de découvertes qui pourrait bouleverser l'humanité, si jamais on parvenait à comprendre ce qu'il s'est réellement passé sur Éneria.

posts : - name : Journal de board entry : [journal:7828683|Expedition Solaris - Journal de bord] location : None

notes : L'univers (old)

name : L'univers (old) prive : True entry : L'univers d'Énéria s'étend bien au-delà des étoiles visibles. Dans un avenir lointain, après des siècles de conflits, de bouleversements climatiques et de mutations sociales, la Terre est parvenue à un fragile équilibre. De cette renaissance est née l'[organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne] (AST), une coalition internationale unifiée par un seul objectif : étendre la présence humaine dans les étoiles pour assurer sa survie. Cette organisation agit comme une autorité scientifique, diplomatique et militaire dans les régions connues de la galaxie. Depuis son bastion orbital lunaire surnommé [location:7828924|L'Arche], l'AST orchestre les grandes expéditions interstellaires, organise la fondation de colonies et veille à la stabilité des routes spatiales dans un cosmos souvent hostile. À ce jour, l'humanité a exploré plus de 46 systèmes stellaires, dont 17 ont été colonisés de manière permanente. Ces mondes abritent près d'une trentaine d'avant-postes variés — qu'ils soient scientifiques, miniers ou diplomatiques. Tandis que certains prospèrent et s'étendent, d'autres survivent dans l'isolement ou ont sombré dans le silence, leur sort devenu une énigme. Les agents de l'AST, véritables pionniers modernes, bravent des environnements extrêmes, engagent le dialogue avec des entités extraterrestres et percent des secrets oubliés depuis l'aube des civilisations stellaires. Mais cette conquête ne va pas sans tensions : derrière les prouesses technologiques se cachent les ambitions de factions rivales, les ombres d'anciens empires oubliés, et les cicatrices laissées par des civilisations qui ont chuté bien avant l'arrivée de l'homme. Bienvenue dans un univers de contrastes : entre science et mysticisme, ruines antiques et vaisseaux stellaires, conquête et survie. Les Premiers Pas dans les Étoiles La maîtrise des moteurs à fusion avancée et des corridors gravitationnels a permis de franchir les distances interstellaires. Des stations comme Hélios-3 et Terra-1 ont été établies dans des systèmes variés, chacun abritant des défis singuliers : [location:7804064|Tenebria], monde féroce où les forêts obscures recèlent des prédateurs invisibles. [location:7804055|Lybrata], balayée de tempêtes magéto-gravitonique, abritant des vaisseaux disparus. [location:7804042|Clyra], aux paysages fluorescents et à la gravité basse, idéale pour la recherche biotechnologique. [location:7831986|Ithara-8], habitée par les [race:7831987], espèce intelligente bioluminescente. [location:7807784|Énéria Prime], instable et riche en cristaux énergétiques, connue pour ses ruines anciennes et ses phénomènes

Base de Connaissance - Export PDF

étranges. L'Énergie comme Moteur de l'Expansion Rien ne se fait sans énergie. Deux ressources majeures gouvernent l'avenir interstellaire : La Ténébrine, un liquide visqueux extrait sur Tenebria, puissant mais instable. Les cristaux d'Énéria, dont l'énergie pure est à la fois source de progrès et de danger. Certains cristaux dits inversés absorbent l'énergie, perturbant gravement les systèmes technologiques. Des Forces en Conflit Les systèmes explorés par l'AST ne sont pas vides : [organisation:7804012|Soleil Noir] : un réseau clandestin d'envergure galactique, spécialisé dans le trafic de technologie, l'exploitation illégale des cristaux et les sabotages d'infrastructures AST. Ses commandos d'élite, surnommés les Griffes du Vide, sont redoutés pour leurs attaques rapides, leur équipement cybernétique avancé et leur cruauté méthodique. Les [race:7828532|Anciens] : autrefois maîtres d'Énéria, leur civilisation s'est effondrée lors d'un Exode massif, provoqué par leur exploitation irréfléchie des cristaux. Aujourd'hui, leurs artefacts survivent à travers les messages laissés par [character:7828542|Orak'Ziel], un scientifique en stase ayant repris sa quête parmi les étoiles. Les Corporations Stellaires : puissances financières prêtes à tout pour dominer le marché de l'énergie. Les entités non-humaines : parfois intelligentes, parfois incompréhensibles, issues d'autres plans ou dimensions. Les [race:7828535|Vael'Korr] : civilisation disparue d'une puissance inégalée, autrefois maîtres des flux psioniques et des énergies stellaires. Leur chute, due à une tentative de transcendance vers un plan supérieur, a engendré une catastrophe psionique. Leurs mégastructures brisées dérivent dans l'espace, abritant des secrets interdits et des dangers immémoriaux. Le Rôle des Joueurs Dans cet univers foisonnant de mystères, de tensions galactiques et de découvertes prodigieuses, vous incarnez les acteurs d'une humanité en marche vers l'inconnu. Vos personnages sont des individus d'exception, façonnés par leurs origines, leurs blessures, leurs espoirs — mais aussi par les secrets qu'ils transportent. Explorateurs : pionniers solitaires ou équipes intrépides, ils s'aventurent dans des zones inexplorées, à la recherche de ruines oubliées, d'artefacts anciens ou de mondes perdus. Scientifiques : guidés par la soif de vérité, ils étudient les anomalies gravitationnelles, analysent les cristaux d'Énéria ou traduisent les langages perdus des Anciens. Soldats et mercenaires : défenseurs de colonies, chasseurs de reliques, ils affrontent les Griffes du Vide et les horreurs des artefacts oubliés. Diplomates et espions : manipulateurs et négociateurs, ils infiltrent les réseaux hostiles et équilibrent les alliances fragiles. Marchands : navigateurs du profit, ils sillonnent les routes stellaires en quête de raretés et d'opportunités. Techniciens : ingénieurs et bricoleurs, gardiens des systèmes vitaux, capables de réparer l'impossible avec

Base de Connaissance - Export PDF

presque rien. Pilotes de vaisseaux : maîtres du vide, ils guident les équipages à travers les dangers spatiaux avec un sang-froid légendaire. Dans un monde où chaque décision peut déclencher une guerre ou révéler une vérité oubliée depuis des millénaires, votre rôle est central. Vous êtes les veilleurs aux frontières de l'inconnu. Mystères et Possibilités L'univers d'Énéria est un terrain de jeu pour l'imagination : Les tempêtes psioniques des Vael'Korr effacent parfois les souvenirs. Des artefacts oubliés peuvent ouvrir des portails vers d'autres réalités. Les enfants-nés sous les cristaux manifestent des dons inattendus. Et parfois... ce n'est pas ce que vous trouvez qui compte, mais ce qui vous trouve. Bienvenue dans l'univers d'Énéria.

notes : Les récits d'Éneria

name : Les récits d'Éneria

notes : L'Incident de Lirael

name : L'Incident de Lirael entry : Il y a 15 ans, Luna Astro, alors âgée de 23 ans, faisait partie d'une mission ambitieuse sur Lirael Prime. Cette planète était marquée par ses vastes plaines arides ponctuées de formations rocheuses démesurées et des tempêtes gravitationnelles imprévisibles. Elle avait été choisie pour abriter les tests expérimentaux du Réacteur Stellaire Alpha, une technologie révolutionnaire conçue pour convertir la Ténébrine, une matière visqueuse et instable découverte sur Tenebria, en une source d'énergie quasi illimitée. Lirael Prime offrait un environnement austère et hostile, mais idéal pour tester les limites de la technologie. Le quotidien de Luna consistait à piloter des transporteurs lourds chargés de Ténébrine brute, naviguant dans des conditions dangereuses et souvent imprévisibles. Malgré les défis, elle appréciait le calme relatif des trajets entre les sites d'extraction et la base scientifique de Nova-Lirael, où régnait une activité fébrile, chaque équipe cherchant à repousser les frontières de la science. Luna avait rencontré Max pour la première fois un soir au réfectoire de la base. Assise seule à une table après une longue journée de transport de Ténébrine, elle avait remarqué ce jeune scientifique réservé, le regard concentré, qui s'approchait timidement avec son plateau-repas. Max Polaris, avec ses cheveux roux coiffés en arrière et sa calvitie naissante, avait une allure qui mélangeait une sagesse prématurée et une curiosité intense. Malgré son air sérieux, il engagea rapidement la conversation, visiblement

intrigué par la pilote qui transportait les cargaisons si précieuses pour les expériences. Max, jeune scientifique passionné, travaillait sous la supervision des chercheurs plus expérimentés. Visionnaire et profondément curieux, il avait de nombreuses théories sur les interactions de la Ténébrine avec les champs gravitationnels, des idées souvent jugées trop audacieuses par ses responsables. Ses hypothèses, bien que brillantes, avaient parfois du mal à trouver leur place dans une structure où la prudence et la hiérarchie dominaient. Cela ne l'empêchait pas d'explorer sans relâche les mystères de Lirael Prime, cherchant des réponses que personne d'autre n'osait questionner. Ce soir-là, ils avaient discuté de leurs parcours respectifs. Max avait raconté comment il avait quitté la station orbitale de Jorvan pour rejoindre l'AST, poussé par sa fascination pour l'énergie et les phénomènes gravitationnels. Luna, intriguée, l'avait écouté parler de ses travaux sur les réacteurs énergétiques et de ses théories sur la manière dont la Ténébrine interagissait avec certains champs magnétiques gravitationnels. En retour, elle lui avait confié son propre amour pour le pilotage et la satisfaction qu'elle trouvait à relever des défis dans les environnements les plus extrêmes. Cette rencontre avait marqué le début d'une amitié discrète mais sincère. Max appréciait la nature pragmatique de Luna, tandis qu'elle trouvait chez lui une passion contagieuse et une perspective unique sur les mystères de Lirael Prime. Au fil des semaines, ils s'étaient souvent retrouvés à discuter de tout, de l'impact des anomalies gravitationnelles sur les trajets de Luna aux hypothèses plus larges de Max sur les secrets que la planète semblait dissimuler. Lors de l'une de ces soirées que Luna et Max avaient pris l'habitude de partager, Max semblait profondément troublé par une découverte récente. Assis à leur table habituelle du réfectoire, il ne restait pas en place, tapotant nerveusement sur son plateau et se parlant à lui-même à voix basse. Lorsque Luna tenta de lui parler, il lui jeta un regard inquiet, les yeux brillants d'une intense réflexion. Les tensions montaient sur Lirael Prime à mesure que les expériences progressaient. Max avait remarqué des anomalies gravitationnelles inhabituelles autour de la base, des oscillations qu'il n'arrivait pas à expliquer. Lors d'un de ses échanges avec Luna, il partagea ses inquiétudes :— "Ces fluctuations ne viennent pas seulement de la Ténébrine, Luna. C'est comme si quelque chose sur cette planète réagissait à nos tests. Il y a quelque chose ici, quelque chose qui amplifie nos erreurs." Luna, pragmatique, lui répondit en haussant les épaules :— "Je ne sais pas, Max... Peut-être que tu as raison, mais ça reste une théorie. Et si tu te trompais ? Parfois, tu réfléchis tellement que tu deviens presque paranoïaque. Fais attention à toi, d'accord ?" Max avait tenté de soumettre un rapport, mais ses avertissements furent ignorés. Les responsables étaient pressés de produire

des résultats, et les anomalies furent attribuées à des interférences mineures. Cependant, Max n'abandonna pas si facilement. Lors de l'une de leurs conversations, il révéla à Luna qu'il avait découvert des coordonnées inhabituelles à proximité de l'une des routes d'approvisionnement. Les données semblaient indiquer un point d'origine des interférences gravitationnelles qu'il observait depuis des semaines.— "Luna, écoute-moi. Ces coordonnées... elles ne correspondent à rien d'officiel. Aucun site d'extraction, aucun relevé préexistant. Mais je suis persuadé que c'est de là que viennent les anomalies. Si tu peux faire un détour lors d'un de tes trajets... juste pour voir si tu trouves quelque chose..." Luna fronça les sourcils, un brin d'hésitation dans le regard.— "Max, tu sais que je ne peux pas simplement sortir du trajet officiel pour satisfaire ta curiosité. Mais si j'ai l'occasion... Je jetterai un coup d'œil. Mais tu me dois une explication complète si je fais ça." Max hocha la tête, soulagé qu'elle ne rejette pas totalement son idée. Quelques jours plus tard, alors qu'elle effectuait un trajet de retour avec un transporteur lourd chargé de Ténébrine, Luna décida de faire un détour vers les coordonnées indiquées par Max. Elle n'y croyait pas vraiment, estimant que les théories de Max étaient souvent exagérées, voire paranoïaques. Mais elle se disait que cela pourrait lui permettre de clore définitivement le sujet, qui était devenu une obsession pour le scientifique. En arrivant sur place, elle découvrit un cratère de taille modeste, semblable à des centaines d'autres disséminés sur Lirael Prime. Cependant, un détail retint son attention : les bords du cratère étaient encore nets, indiquant qu'il avait probablement été formé il y a seulement quelques centaines d'années, une formation récente à l'échelle planétaire. Au centre du cratère, l'impact avait révélé une ouverture béante dans la croûte terrestre, qui semblait particulièrement poreuse dans cette région. Luna s'approcha prudemment avec son transporteur, scrutant la cavité. Impossible d'explorer les profondeurs sans équipement d'escalade approprié. Après quelques minutes d'observation, elle conclut qu'il n'y avait rien d'immédiatement notable ou exploitable pour la mission. Elle décida donc de faire demi-tour et de rentrer à la base, non sans une pointe de frustration.— "Peut-être que Max aura enfin quelque chose de nouveau à obséder maintenant," murmura-t-elle en redémarrant son véhicule. De retour à la base, Luna fit son rapport à Max. Assis à une table dans un coin du réfectoire, il écouta attentivement, son visage éclairé par une curiosité presque fiévreuse. Luna décrivit le cratère : sa taille modeste, ses bords encore nets indiquant une formation récente, et surtout, l'ouverture béante en son centre, inaccessible sans équipement spécialisé.— "Je n'ai rien trouvé de concluant, Max. C'était juste un cratère comme tant d'autres, avec une cavité au fond. Rien qui vaille un détour. Peut-être que tes anomalies

Base de Connaissance - Export PDF

viennent d'ailleurs."Mais en voyant le regard de Max s'illuminer, elle réalisa que son récit venait au contraire de raviver son intérêt.— "Un cratère récent, dis-tu ? Et une ouverture ? Luna, c'est énorme. Ça correspond parfaitement à mes relevés. Si seulement nous pouvions explorer plus en profondeur..."Luna leva les yeux au ciel, exaspérée mais amusée.— "Tu es impossible, Max. Je te dis qu'il n'y avait rien. Mais si ça peut te faire arrêter d'y penser pour cinq minutes, alors tant mieux."Max ne répondit pas immédiatement, le regard perdu dans ses pensées, déjà en train d'élaborer de nouvelles théories. Ses idées, bien que fascinantes, étaient parfois difficiles à suivre pour Luna. Il semblait déjà envisager de nouvelles expéditions ou hypothèses autour de ce qu'elle avait observé dans le cratère. Max murmura finalement :— "Luna, il faut qu'on y retourne. Avec les bons outils, on pourrait enfin comprendre ce qu'il y a là-dessous."Luna répondit avec un soupir :— "Je savais que tu dirais ça. Mais avant de partir en croisade, essayons de convaincre nos responsables de t'écouter. Je te préviens, ça ne sera pas une mince affaire."Quelques heures plus tard, Max et Luna se présentèrent dans le bureau exigu du directeur de la base, Darek Valen. Ce dernier, un homme trapu au visage sévère, les écouta avec des sourcils froncés alors que Max exposait son rapport sur les anomalies et sa proposition d'exploration.— "Je comprends vos inquiétudes, Docteur Polaris," déclara Darek, croisant les bras. "Mais nous sommes à trois jours d'un test crucial pour le Réacteur Stellaire Alpha. Nous ne pouvons pas détourner des ressources pour une mission secondaire alors que toute l'attention doit être portée sur ce lancement."Luna, sentant Max sur le point de répliquer avec passion, intervint d'une voix mesurée :— "Monsieur Valen, nous ne demandons qu'un équipement minimal. Un treuil, quelques câbles et des sondes. Si nous attendons trop, nous risquons de perdre cette opportunité d'explorer une anomalie qui pourrait avoir un lien avec les perturbations autour du réacteur."Darek réfléchit un moment, son regard passant de Max à Luna.— "Très bien," dit-il enfin. "Vous aurez l'autorisation, mais pas avant le lancement. Une fois le réacteur activé à pleine puissance et les tests terminés, vous pourrez mener votre mission. Pas avant. Et surtout, pas un mot de cette affaire au reste de l'équipe. Est-ce clair ?"Max acquiesça, même si son impatience était visible.— "Merci, Monsieur Valen. C'est tout ce que nous demandons."En sortant du bureau, Luna tourna la tête vers Max avec un sourire en coin :— "Trois jours, Max. Essaie de ne pas perdre la tête d'ici là."Ce jour là, comme à son habitude, Luna était aux commandes de son transporteur lourd, chargé de Ténébrine, en direction de Nova-Lirael. C'était le jour crucial où le réacteur devait être lancé à pleine puissance pour la première fois, une étape décisive pour l'ensemble du projet, mais aussi celle

où les tensions et les incertitudes pesaient lourdement sur toute l'équipe. Une surcharge imprévue du Réacteur Stellaire Alpha déclencha une explosion massive. Une lumière aveuglante illumina le ciel, suivie d'une onde de choc gravitationnelle si puissante qu'elle projeta le transporteur de Luna hors de sa trajectoire, le faisant s'écraser à plusieurs kilomètres de la base. De sa position, Luna regarda avec horreur les colonnes de fumée s'élever au-dessus de Nova-Lirael. Sa radio explosa de cris désordonnés :— "Le réacteur est hors de contrôle !" — "Des bâtiments s'effondrent !" — "Nous avons besoin d'aide ! Je répète, besoin d'aide !" À l'intérieur du laboratoire principal, Max Polaris était en pleine panique. La salle de contrôle, où il travaillait avec une dizaine de scientifiques, était en train de s'effondrer sous l'effet des secousses. Des éclats de verre et des morceaux de métal tombaient du plafond. Tentant désespérément de stabiliser le réacteur, il cria :— "Il faut couper les flux de Ténébrine ! Si on ne déconnecte pas les réservoirs, ils ... !" Mais avant qu'il ne puisse terminer, une deuxième explosion retentit. Max fut projeté violemment contre une console, son corps heurta les équipements métalliques avec une force brutale. La douleur foudroyante envahit son dos et ses jambes. Tentant de se relever, il réalisa avec horreur qu'il ne pouvait plus bouger ses jambes. Déterminée à secourir les survivants, Luna abandonna son transporteur endommagé, qui s'était écrasé à plusieurs kilomètres de la base. D'abord secouée par l'impact, elle rassembla ses forces et sortit de la cabine déformée, inspectant les alentours avec précaution. Le paysage ravagé était parsemé de cratères et de débris métalliques, les ondes gravitationnelles continuant de déformer l'air autour d'elle. Après avoir parcouru plusieurs centaines de mètres à pied, elle atteignit une station d'approvisionnement de secours partiellement intacte. À l'intérieur, elle trouva un Titan-88, un imposant rover blindé conçu pour résister aux conditions les plus extrêmes. L'allumage fonctionnait encore, mais l'interface nécessita une réinitialisation rapide qu'elle effectua avec des gestes précis, habituée à ce type de manœuvre d'urgence. Une fois le véhicule opérationnel, elle se hissa dans le cockpit, activant les systèmes renforcés pour tracer sa route vers Nova-Lirael. Le chemin jusqu'à Nova-Lirael était un enfer. Les ondes gravitationnelles avaient dévasté le paysage : des fissures profondes s'ouvraient dans le sol, des bâtiments flottaient brièvement avant de s'effondrer, et des tempêtes électriques déchiraient le ciel. Luna luttait pour garder le contrôle du Titan-88, slalomant entre les cratères et les débris. Lorsqu'elle atteignit enfin le laboratoire principal, elle trouva Max et cinq autres survivants piégés sous des gravats. Utilisant le bras hydraulique du rover, Luna dégagea l'entrée effondrée. Elle courut dans le bâtiment en ruines, sa combinaison

protégée contre les éclats et les flammes. Max était étendu sur le sol, ses vêtements déchirés et tâchés de sang, incapable de bouger. Ses yeux se levèrent vers Luna lorsqu'elle s'agenouilla près de lui.— "Tu es revenue..." murmura-t-il, sa voix faible mais teintée d'un soulagement palpable. Luna, son visage tendu, plaça une main ferme sur son épaule.— "Évidemment que je suis revenue. Mais tu ne vas pas aimer la partie suivante. Prépare-toi." Avec l'aide d'un exosquelette intégré au Titan-88, Luna souleva Max et le plaça sur une civière improvisée à l'arrière du rover. Alors qu'elle rassemblait les autres survivants, Max, visiblement inquiet, attrapa faiblement la main de Luna.— "Attends... Je ne peux pas partir sans mon pad de données. Il contient mes enregistrements sur les anomalies, tout ce que j'ai remarqué depuis des semaines. Sans ça, nous ne saurons jamais ce qui s'est réellement passé ici." Luna jeta un coup d'œil vers la pièce adjacente, désormais en partie effondrée. Le laboratoire était en flammes, les secousses rendaient chaque pas dangereux. Elle hésita une seconde avant de hocher la tête.— "D'accord, mais tu me devras une explication complète, Max. Pourquoi ce pad est-il si crucial ?" Max ne répondit pas. Bravant la chaleur et les explosions sporadiques, Luna pénétra dans le laboratoire. Les étagères s'effondraient les unes après les autres, et des éclats de verre jonchaient le sol. Après avoir repéré le bureau de Max, elle aperçut le pad de données, coincé sous une poutre effondrée. Utilisant toute la force de son exosquelette, elle dégagea l'obstacle, attrapa le pad et fit demi-tour. Mais le plafond commençait à céder, l'obligeant à se jeter au sol pour éviter une chute de débris brûlants. Essoufflée mais indemne, Luna revint au Titan-88, le pad en main. Elle le tendit à Max en montant à bord.— "Max, tu vas devoir tout m'expliquer dès qu'on sera hors de danger. C'est beaucoup plus important que tu ne veuisses bien l'admettre." Max, ému, murmura :— "Merci, Luna. Tu viens peut-être de sauver bien plus que nos vies." Elle redémarra le Titan-88 juste avant qu'une nouvelle explosion ne fasse s'effondrer le reste du bâtiment. Le retour au spatioport fut une course contre la montre. La surface de Lirael se désintégrait : des crevasses profondes dévoraient le sol, et les ondes gravitationnelles projetaient des débris dans toutes les directions. Luna guida le rover à pleine vitesse, déjouant les dangers avec une précision et une concentration inégalées. À l'arrière, Max Polaris regardait la dévastation à travers la vitre fissurée du Titan-88. Les larmes coulaient silencieusement sur son visage alors qu'il murmurait pour lui-même :— "J'étais si près de comprendre le mystère. La clé était là, au fond de ce cratère je suis certain. Si seulement j'avais eu le temps de l'étudier, peut-être que j'aurais pu empêcher ce désastre." Après l'évacuation, Max Polaris fut transféré d'urgence sur une station médicale. Les blessures à sa colonne vertébrale étaient irréversibles :

Base de Connaissance - Export PDF

il ne pourrait plus jamais marcher. Depuis ce jour, Max se déplace en fauteuil roulant, un modèle qu'il a lui-même amélioré pour s'adapter aux environnements spatiaux les plus complexes. Pour Luna, l'incident de Lirael a laissé des cicatrices invisibles. Elle est hantée par les visages de ceux qu'elle n'a pas pu sauver, mais aussi par les paroles énigmatiques de Max, qui semble encore porter un lourd secret sur ce qui s'est réellement passé ce jour-là. Les relevés que Max avait sauvés indiquaient des oscillations gravitationnelles inexplicables. Bien qu'il n'ait jamais partagé toute la vérité, il est convaincu que la catastrophe n'était pas due à une erreur humaine, mais à une interaction inconnue entre les réactions au sein de Réacteur Stellaire Alpha et quelque chose présent dans ce cratère. Aujourd'hui, des signaux étranges continuent de provenir des ruines de Nova-Lirael, attirant les explorateurs et ravivant les cauchemars de Luna et Max. Pour eux, retourner sur Lirael signifie non seulement affronter leur passé, mais aussi lever le voile sur les mystères laissés derrière.

notes : Ténébrine

name : Ténébrine

notes : L'attaque sur Ganymède-7

name : L'attaque sur Ganymède-7 entry : Ecouter le récit ici L'attaque des pirates de l'espace sur la station [location:7807813|Ganymède-7][character:7828822|Bran] n'était qu'un enfant de 9 ans lorsqu'il vécut l'événement qui allait bouleverser sa vie à jamais. Il vivait paisiblement avec ses parents sur [location:7807813|Ganymède-7], une station orbitale de classe moyenne située à proximité de Jupiter. La station, bien que modeste, abritait des familles d'ingénieurs, de scientifiques et de marchands. Bran, curieux et débordant d'imagination, passait ses journées à explorer les couloirs, à poser mille questions aux adultes et à rêver d'aventures dans l'immensité de l'espace. Mais ce jour-là, tout changea. L'alerte rouge Une alerte rouge retentit soudainement dans toute la station, interrompant une paisible matinée. Les haut-parleurs diffusèrent un message d'urgence : « Alerte à tous les résidents. Une attaque pirate est en cours. Veuillez évacuer vers les zones sécurisées ! » Bran, qui jouait dans l'atelier de son père, leva les yeux, pétrifié. À travers l'immense baie vitrée de l'atelier, il aperçut des silhouettes inquiétantes : des navettes sombres s'arrimaient à la station. Les armoiries du Soleil Noir, un

Base de Connaissance - Export PDF

cartel criminel redouté, brillaient sur leurs coques. Ces pirates, surnommés les Griffes du Vide, avaient la réputation de semer la terreur dans tout le système solaire. Des explosions ébranlèrent la structure de la station. Bran vit des débris voler dans le vide spatial. La porte de l'atelier s'ouvrit brusquement : son père apparut, essoufflé, accompagné de sa mère. Ils agrippèrent Bran et le cachèrent précipitamment dans une grande caisse pleine de pièces détachées. « Reste calme et fais confiance à ton courage, Bran. Nous reviendrons te chercher. » Ce furent les derniers mots de son père avant qu'il ne referme la caisse. L'invasion des pirates Bran resta immobile, son cœur battant à tout rompre. À travers les interstices de la caisse, il aperçut des silhouettes menaçantes : des pirates en armures dépareillées, portant des blasters intimidants, déambulaient dans l'atelier. Leur chef, un imposant cyborg nommé [character:7832112|Krados Vex], donnait des ordres d'une voix grave et autoritaire. « Fouillez chaque recoin ! Trouvez les plans des drones et les batteries énergétiques. Pas de pitié pour ceux qui s'opposent à nous ! » Les pirates ne se contentaient pas de voler des ressources. Bran entendit des cris étouffés et des bruits de lutte dans les couloirs. Ils prenaient aussi des otages pour exiger une rançon. Soudain, des coups de feu éclatèrent. Une petite équipe de la sécurité de la station tenta de repousser les assaillants, mais ils étaient en sous-nombre et leurs armes étaient obsolètes. Malgré leur bravoure, ils furent rapidement dépassés. Bran regarda, impuissant, alors que les pirates progressaient inexorablement dans la station. Le plan audacieux Caché dans la caisse, Bran se força à respirer profondément pour calmer sa peur. Il réfléchissait frénétiquement. Sa curiosité et son amour des machines lui avaient permis d'apprendre à manipuler les drones de maintenance et même à bidouiller les systèmes informatiques de la station. Mais que pouvait faire un garçon de 9 ans contre des pirates redoutables ? Ses yeux tombèrent sur un vieux terminal informatique dans un coin de l'atelier, connecté aux systèmes principaux de la station. Une idée folle germa dans son esprit. Il ne pouvait pas attendre les secours. Il devait agir. Bran sortit discrètement de la caisse lorsque les pirates quittèrent l'atelier. Il se glissa jusqu'au terminal et se connecta. Son père lui avait souvent montré comment contourner les protocoles de sécurité pour tester les drones. Avec un mélange de connaissances et de chance, il accéda à une interface avancée. En explorant les réseaux, il découvrit que les pirates avaient eux-mêmes connecté leurs systèmes à ceux de la station pour pirater les bases de données. Bran trouva leur point faible : un canal de communication entre leur vaisseau amiral et leurs troupes dans la station. « Si je peux leur faire croire que l'AST est déjà là... peut-être que ça les fera fuir ! » pensa-t-il. Le piratage Bran

Base de Connaissance - Export PDF

commença à taper frénétiquement, se souvenant des commandes que son père utilisait pour simuler des tests de réseau. Il détourna des transmissions locales et modifia leur contenu pour émettre un faux signal : une communication prétendument envoyée par une flotte des marshals de l'AST, indiquant qu'ils étaient en route et arriveraient dans cinq minutes. Pour rendre son bluff plus convaincant, il utilisa un drone de maintenance équipé d'un projecteur sonore. Il programma le drone pour qu'il diffuse des bruits de moteurs spatiaux et des ordres militaires dans les couloirs de la station. Le chaos chez les pirates Dans les couloirs, les pirates commencèrent à entendre les messages interceptés par leur système. Une voix synthétique leur annonçait : « Ici le capitaine Drellos de l'AST. Flotte en approche. Rendez-vous immédiatement ou préparez-vous à être neutralisés. » La confusion se répandit parmi les Griffes du Vide. Certains pirates paniquèrent et cessèrent leur pillage pour regagner leurs navettes. Krados Vex, furieux, tenta de calmer ses hommes, mais le faux bruit de moteurs spatiaux résonnait dans les murs, amplifiant leur terreur. « C'est impossible ! Ils ne peuvent pas être là si vite ! » grogna-t-il, mais ses troupes étaient déjà en train de battre en retraite. L'arrivée des vrais héros Alors que le chaos gagnait les pirates, les véritables marshals de l'AST arrivèrent finalement. Leur vaisseau, imposant et étincelant, se plaça en orbite autour de la station. Les pirates, pris en étau entre leur propre panique et la menace réelle, abandonnèrent leur attaque et prirent la fuite. Les agents de l'AST sécurisèrent rapidement la station, libérèrent les otages et apportèrent une aide médicale aux blessés. Un nouvel espoir Bran fut découvert près du terminal, épuisé mais indemne. Lorsque les agents de l'AST apprirent ce qu'il avait fait, ils furent impressionnés. Un marshal, une femme en uniforme noir et or, posa une main sur son épaule. « Tu as sauvé la station, petit. Sans toi, les choses auraient pu être bien pires. » Bran retrouva ses parents, qui l'enlacèrent avec émotion. Mais quelque chose en lui avait changé. Il avait découvert en lui un courage et une ingéniosité qu'il ne soupçonnait pas. Surtout, il était fasciné par la bravoure des agents de l'AST et leur capacité à protéger les plus faibles. Ce jour-là, Bran se fit une promesse : il deviendrait un agent de l'AST.

notes : Iris et le Jardin Enchanté

name : Iris et le Jardin Enchanté entry : Ecouter sur Spotify[character:7828812|Iris Lambda] n'avait que 27 ans, mais déjà, elle était une scientifique reconnue pour son amour des plantes et sa curiosité infinie. Ce jour-là, elle vivait sur la planète [location:7831380|Méridia-7], un

monde luxuriant mais sauvage, couvert à 80 % de forêts géantes. Les scientifiques terriens y menaient des études pour comprendre l'étonnante biodiversité de cet écosystème extraterrestre. Méridia-7 était célèbre pour ses arbres géants luminescents, hauts de plusieurs centaines de mètres, et ses lunes jumelles, qui baignaient la planète dans une lumière argentée, même de nuit. Les plaines, quant à elles, étaient couvertes de lianes aux couleurs changeantes, allant du rose pâle au violet profond. Mais ce qui fascinait le plus les chercheurs, c'était l'existence d'une étrange symbiose énergétique entre les plantes et les créatures locales : ici, chaque être semblait lié à un équilibre invisible mais vital. Un jour, Iris reçut une lettre mystérieuse. Sur le papier jauni, on pouvait lire : « Dans les forêts de l'Ombre-Verte, un jardin oublié attend d'être réveillé. Les plantes y murmurent un secret que seuls les cœurs curieux pourront entendre. » Intriguée, Iris rassembla ses affaires : un carnet, une loupe, et une gourde d'eau. Elle enfila sa combinaison verte et blanche, prête pour une exploration qui, elle le sentait, changerait quelque chose en elle. Après des heures de marche, Iris atteignit la forêt de l'Ombre-Verte, une zone méconnue de Méridia-7. Ici, les arbres étaient si immenses que leurs troncs formaient des murs naturels, et leurs branches tordues tissaient une toile dense au-dessus de sa tête. Des champignons phosphorescents tapissaient le sol, éclairant légèrement son chemin. Mais ce qui la frappa le plus, c'était le silence. Pas un oiseau, pas un bruit, seulement le vent léger qui semblait chuchoter à son passage. Guidée par son intuition, elle découvrit bientôt une clairière entourée de lianes brillantes. Au centre se trouvait une plante gigantesque, aux fleurs d'un bleu éclatant, mais étrangement fanées. Les pétales semblaient presque translucides, reflétant la lumière diffuse des champignons autour d'elle. Iris posa son sac et observa la scène. La plante semblait respirer lentement, comme si elle était vivante, mais quelque chose n'allait pas. Elle sortit sa loupe pour examiner les pétales : ils étaient recouverts de fines poussières argentées. En les touchant, elle sentit une petite vibration, comme si la plante lui parlait. « Qu'est-ce que tu essaies de me dire ? » murmura Iris, plus pour elle-même que pour la plante. C'est alors qu'un petit bruit attira son attention. Derrière un buisson, une créature minuscule à six pattes brillait faiblement dans l'ombre. Iris, fascinée, approcha doucement. La créature ressemblait à une luciole, mais sa lumière fluctuait, s'éteignant parfois presque complètement. Elle réalisa que cette petite créature était liée à la plante : leur lumière, ou leur vie, semblait connectée. En suivant la luciole, Iris trouva une source d'eau voisine, mais l'eau était stagnante et recouverte d'une épaisse mousse grise. Elle comprit que le jardin entier souffrait d'un manque d'eau pure pour survivre. La scientifique se

mit alors à réfléchir. Elle remarqua une pente menant à une rivière scintillante, mais une rangée d'arbres effondrés bloquait le passage. Méridia-7 était aussi connue pour ses plantes étranges, comme les lianes porteuses d'eau, qui accumulaient des réserves d'humidité dans leurs troncs. Iris trouva rapidement un spécimen proche et, avec une dextérité scientifique, réussit à en extraire suffisamment de liquide pour improviser un système de goutte-à-goutte. Avec quelques branches et une grande feuille, elle fabriqua également une sorte de gouttière rudimentaire pour rediriger l'eau de la rivière jusqu'à la source. Ce fut un travail long et épuisant, mais petit à petit, l'eau claire commença à couler. Le ruisseau réveilla la source, et la mousse grise se dissipa. Puis, un miracle se produisit : la plante géante au centre de la clairière se redressa légèrement, comme si elle remerciait Iris. Ses fleurs fanées s'illuminèrent, diffusant une douce lumière bleue dans tout le jardin. La petite luciole brilla à nouveau, vibrant de joie, et bientôt, d'autres créatures semblables sortirent des recoins sombres pour danser autour d'Iris. C'est à ce moment-là qu'Iris comprit : cette plante et ces créatures vivaient en parfaite harmonie. Si l'une venait à disparaître, l'autre ne survivrait pas. Elle nota tout dans son carnet, promettant de revenir un jour pour en apprendre davantage. Alors qu'elle repartait, les arbres géants s'écartèrent légèrement, laissant passer les rayons des lunes jumelles, comme pour illuminer son chemin de retour. Iris sentit que cette planète, avec tous ses mystères, avait encore bien des leçons à lui offrir. Elle avait compris, au-delà de la science, que chaque vie – même minuscule – a une importance dans l'équilibre du monde. Ce fut ce jour-là qu'elle décida que, peu importe où ses recherches la mèneraient, elle ferait tout pour protéger les écosystèmes qu'elle rencontrerait.

notes : La Flamme des Étoiles : L'Héritage de l'A.S.T.

name : La Flamme des Étoiles : L'Héritage de l'A.S.T. entry : L'amiral [character:7828925|Amiral Lucian Stark], un homme au regard perçant et aux épaules droites, observe la nouvelle recrue devant lui. Il fait une pause, l'air pensif, avant de commencer à parler d'une voix grave mais passionnée. "Bienvenue dans l'[organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne], recrue. Vous êtes maintenant le maillon d'une chaîne qui a débuté il y a plus d'un siècle, lorsque l'humanité a osé lever les yeux vers les étoiles et dire : 'Nous irons plus loin.' À l'époque, c'était une ambition folle. L'AST est née d'un effort international, alors que la Terre se remettait à peine de la crise énergétique et du chaos du Conflit Orbital. Mais cette folie, ce rêve partagé, a été la

pierre angulaire de tout ce que nous avons accompli depuis. Aujourd'hui, l'AST, avec son siège lunaire que nous appelons l'Arche, dirige nos efforts pour coloniser les étoiles. Là-bas, dans le cratère Tycho, nos meilleurs esprits et nos plus courageux agents orchestrent chaque mission, chaque expédition, et chaque découverte qui permettent à notre espèce de survivre et de prospérer."Il marque une pause, son ton se durcit légèrement."Laissez-moi vous parler d'énergie, recrue. L'univers ne vous fait pas de cadeaux. Nos générateurs à fusion ont révolutionné nos vaisseaux, mais ils exigent des ressources rares, comme la Ténébrine. Cette substance, découverte sur [location:7804064|Tenebria], est l'une des clés de notre avancée. Mais cette planète ne se laisse pas exploiter facilement. Je parie que vous avez entendu parler des [creature:7832205|Opto-Léopards], n'est-ce pas ? Ces fauves invisibles dans les ombres, capables de réduire une équipe en pièces en un rien de temps. Chaque goutte de Ténébrine extraite sur Tenebria a coûté du sang et des larmes.C'est pour ça que nous avons le Département de Protection Coloniale. Les agents de ce département – peut-être que vous en ferez partie un jour – ne sont pas que des soldats. Ce sont des experts en survie, des stratèges, et des gardiens. Sans eux, nos colons seraient à la merci de la faune locale, mais aussi d'une menace bien plus insidieuse : les pirates."Il croise les bras, l'ombre d'un sourire dur sur son visage."Ah, les pirates... Le [organisation:7804012|Soleil Noir]. Une organisation redoutable dirigée par [character:7829089|Misty Noctis], une stratège de génie, insaisissable et impitoyable. Vous apprendrez vite que ces gens-là ne se contentent pas de voler nos ressources. Ils s'en prennent à notre esprit, à notre moral, à nos rêves. Mais c'est là que vous entrez en jeu. Notre flotte, nos Marshall de l'espace, patrouillent les routes commerciales, protégeant nos colons et leurs cargaisons vitales. Chaque jour, nous repoussons le Soleil Noir pour garantir que notre lumière continue de briller."Il se penche légèrement en avant, son regard s'adoucissant, mais pas son ton."Recrue, vous entrez dans une organisation qui porte les espoirs de toute l'humanité. Nous affrontons des prédateurs, qu'ils soient faits de chair, de métal ou d'ambition. Mais nous ne reculons pas. Chaque colonie établie, chaque ressource découverte, chaque danger surmonté... tout cela, c'est notre héritage.Souvenez-vous de ceci : l'univers est vaste, et l'équilibre est fragile. Votre rôle, ici, n'est pas seulement de protéger nos colonies ou de repousser nos ennemis. C'est de veiller à ce que l'ambition humaine ne soit jamais étouffée par les ténèbres. Ensemble, nous sommes la flamme qui éclaire les étoiles."Il se redresse, fixant la recrue avec intensité. "Maintenant, préparez-vous. Votre voyage ne fait que commencer."

notes : L'Éclipse de Ganymède

name : L'Éclipse de Ganymède entry : Ecouter sur SpotifyContexte : Une Jeunesse sur Ganymède-7[character:7828810|Solis Nova], alors âgé de 22 ans, était un ingénieur talentueux mais peu expérimenté, récemment affecté à [location:7807813|Ganymède-7], une station orbitale près de Jupiter. Cette station scientifique, spécialisée dans l'étude des phénomènes gravitationnels, était une plateforme d'innovation mais aussi un lieu de vie pour des familles de scientifiques et de techniciens. Solis, ambitieux mais encore hésitant dans ses décisions, voyait en cette affectation une opportunité de prouver sa valeur.

L'Anomalie Gravitationnelle

Un jour, les capteurs détectèrent une distorsion gravitationnelle d'origine inconnue. Ce phénomène, rapidement surnommé "l'Éclipse", émettait des vagues de radiation gravitationnelle, perturbant les systèmes de la station. D'abord considéré comme un simple passage cosmique inoffensif, l'Éclipse s'avéra bien plus dangereuse. Les ondes gravitationnelles amplifièrent leur intensité, provoquant des pannes massives dans les modules vitaux. La gravité artificielle oscillait, des explosions retentissaient dans les sections techniques, et une évacuation fut ordonnée pour les familles, forcées de se regrouper dans des modules d'urgence.

La Rencontre avec Bran

Alors que Solis courait dans les couloirs pour atteindre la salle des générateurs, il aperçut un jeune garçon caché derrière une caisse de pièces détachées, tremblant de peur. C'était [character:7828822|Bran], un garçon de neuf ans, connu dans la station pour sa curiosité et son esprit débordant d'imagination. Les parents de Bran, ingénieurs eux aussi, l'avaient caché là avant de se précipiter vers la salle d'évacuation, espérant le récupérer plus tard. Bran, le visage pâle mais les yeux brillants de détermination, sortit de sa cachette lorsqu'il vit Solis.— "Monsieur Nova !" s'écria-t-il en retenant ses larmes. "Je peux aider ! Je connais les systèmes des drones !" Solis s'arrêta net. Il avait souvent vu Bran bricoler des drones de maintenance dans l'atelier de ses parents, mais c'était une situation de vie ou de mort.— "Tu es courageux, Bran, mais c'est trop dangereux ici," répondit Solis, bien qu'impressionné. Bran lui tendit alors une tablette où s'affichait un schéma qu'il avait préparé.— "Regardez ! Les drones peuvent stabiliser les conduits si vous reprogrammez leurs ancres magnétiques. Je sais comment faire." Pris entre l'urgence de la mission et l'instinct de protéger le garçon, Solis fit un choix rapide.— "Très bien, suis-moi. Mais écoute-moi bien : tu restes derrière moi et tu fais exactement ce que je te dis."

Une Collaboration Improbable

Solis et Bran se rendirent ensemble

Base de Connaissance - Export PDF

dans la salle des drones. Tandis que Solis réorientait les conduits d'énergie, Bran, les mains tremblantes mais efficaces, programma une série de drones pour renforcer les ancrages structurels de la station. Les premières minutes furent chaotiques, des vibrations secouant la station à chaque nouvelle vague gravitationnelle.— "Le dernier drone est prêt !" cria Bran, alors que des débris commençaient à tomber du plafond.— "Parfait, active-les maintenant !" ordonna Solis. Les drones s'envolèrent et commencèrent à fixer les conduits. La structure cessa de craquer sous la pression, et une partie de la gravité artificielle fut restaurée. Solis jeta un regard impressionné au garçon.— "Tu viens de sauver la station, Bran." Mais avant qu'ils ne puissent célébrer leur succès, une secousse massive fit s'effondrer une partie du plafond. Solis attrapa Bran et le protégea avec son propre corps. Les deux furent projetés au sol, mais Solis parvint à se relever, tenant fermement le garçon.— "On doit partir. Maintenant !" Le Duel avec l'Éclipse Solis confia Bran à une équipe d'évacuation alors que lui-même se dirigeait vers la salle des générateurs pour tenter son dernier plan : transformer une partie de la station en "résonateur harmonique" pour disperser les ondes gravitationnelles. Les paroles de Bran résonnaient encore dans son esprit : "Je veux aider." Ce courage enfantin lui donna la force d'affronter les risques. Dans un dernier acte héroïque, Solis redirigea l'énergie restante vers le résonateur improvisé, dispersant l'Éclipse et sauvant la station. Bien qu'épuisé et blessé, il fut acclamé comme un héros. Un Lien Durable Après la crise, Bran chercha Solis dans l'infirmerie.— "Merci de m'avoir sauvé... et de m'avoir fait confiance." Solis sourit, fatigué mais sincère.— "C'est toi qui m'as sauvé, Bran. N'oublie jamais ça." Ce moment marqua le jeune Bran, qui, des années plus tard, se souviendrait de Solis comme une source d'inspiration dans sa propre quête de résilience et d'ingéniosité. Épilogue Cet événement sur [location:7807813|Ganymède-7] forgea [character:7828810|Solis Nova] en l'homme qu'il allait devenir : un ingénieur capable de jongler entre technologie et instinct humain, prêt à faire face aux dangers imprévisibles de l'univers. Il ne savait pas encore que Bran, inspiré par cet événement, jouerait peut-être un jour un rôle clé dans d'autres aventures.

notes : Les Ombres de Tenebria : Le Sacrifice d'Atlas

name : Les Ombres de Tenebria : Le Sacrifice d'Atlas entry : Ecouter sur spotify Les Ombres de [location:7804064|Tenebria] : Le Sacrifice d'Atlas La forêt dense de Tenebria étendait son envoûtante obscurité à perte de vue, un labyrinthe végétal où chaque arbre, gigantesque et

Base de Connaissance - Export PDF

tortueux, semblait dissimuler des secrets anciens. Le brouillard, épais et imprégné d'une lueur iridescente, serpentait entre les troncs noirs, amplifiant la sensation d'être observé. [character:7828821|Atlas], agent Alpha du Département de Protection Coloniale, avançait lentement, sa respiration calme masquant une vigilance exacerbée. Son blaster prêt, il sondait l'obscurité avec son scanner thermique. Derrière lui, un drone de reconnaissance flottait en silence, diffusant des halos de lumière bleue. Chaque bruit, chaque craquement dans les sous-bois semblait résonner comme une menace. Il n'y avait rien de naturel ici ; la planète elle-même semblait vibrer d'une hostilité silencieuse. Cela faisait trois jours que l'équipe scientifique avait disparu. Leurs derniers rapports mentionnaient des mouvements anormaux dans les forêts de Tenebria. Depuis, un silence inquiétant avait remplacé leurs transmissions.

Mission Sous Tension

Les premières heures furent oppressantes. Les [creature:7832205|Opto-Léopards], prédateurs de légende, n'étaient pas des ennemis ordinaires. Leur camouflage photosensible, presque parfait, leur permettait de disparaître dans les ombres. Mais ce qui inquiétait Atlas n'était pas leur invisibilité : c'était leur intelligence. Ces créatures ne chassaient pas seulement pour se nourrir ; elles jouaient avec leurs proies, exploitant la peur. Le silence fut brisé par un faible signal de son communicateur :— "Atlas... ici [character:7805643|Orion Vega]... au sud... aide..." La voix était tremblante, hachée par des interférences, mais identifiable. Le chef de l'équipe scientifique était vivant. Sans attendre, Atlas activa son exosquelette, augmentant sa vitesse. Chaque pas, amplifié par les servomoteurs de sa combinaison, résonnait dans la forêt. En atteignant une petite cavité rocheuse, il trouva les survivants : trois scientifiques, pâles et terrifiés. L'un d'eux, [character:7805643|Orion], avait une balafre fraîche sur le visage. Une femme blessée, le bras en écharpe, gémissait faiblement à l'écart.— "Ils sont là", murmura [character:7805643|Orion]. "Ils nous traquent depuis deux jours." Atlas n'eut pas le temps de répondre. Un grondement sourd se fit entendre, suivi d'un bruissement dans la canopée. Une paire d'yeux luminescents perça le brouillard, suivie d'une autre, puis d'une douzaine. Les Opto-Léopards étaient là.

Bataille Déchirante

D'un geste fluide, Atlas ordonna aux scientifiques de rester en arrière et envoya son drone projeter des ondes sonores pour désorienter les prédateurs. Mais ces créatures, agiles et rusées, adaptèrent rapidement leur approche. L'une d'elles bondit à une vitesse fulgurante. Atlas tira, le blaster crachant une lumière aveuglante, touchant de justesse l'animal au flanc. Un autre surgit des ombres, frappant avec une telle force qu'Atlas fut projeté au sol. Les crocs de la bête se refermèrent sur son exosquelette, tordant le métal. L'agent,

Base de Connaissance - Export PDF

acculé, utilisa un couteau énergétique pour repousser l'assaillant, mais pas avant que ses griffes ne laissent une marque profonde sur son bras. Alors qu'il se relevait, un Opto-Léopard plus grand, probablement l'alpha de la meute, surgit. Son bond, précis et implacable, frappa Atlas au visage. Une douleur fulgurante explosa dans son œil droit. Il hurla en reculant, sa vision désormais réduite à une obscurité écarlate. Le sang ruisselait sur son visage, mais il refusa de céder. Il activa une grenade EMP, provoquant un flash électromagnétique qui fit reculer les prédateurs. Ce répit, bien que temporaire, permit aux survivants de s'échapper de la cavité.

Le Poids des Sacrifices Chaque pas hors de la forêt fut un calvaire. Atlas, malgré la douleur aveuglante et la fatigue, porta la scientifique blessée tandis que [character:7805643|Orion] aidait un autre survivant. L'agent sentait les Opto-Léopards toujours proches, leurs grognements éthérés résonnant comme une promesse de mort. Enfin, à l'aube, ils atteignirent une zone d'extraction où un vaisseau les attendait. Alors qu'ils montaient à bord, Atlas jeta un dernier regard à la forêt, son œil valide capturant la silhouette des prédateurs, immobiles, presque respectueux. Ce moment de répit semblait davantage une trêve qu'une victoire. Épuisé, il s'effondra dans la soute, son esprit hanté par le souvenir de ces yeux luminescents et du hurlement silencieux des ombres.

Un Héritage de Peur et de Force Des semaines plus tard, Atlas émergea d'une opération chirurgicale mais la blessure la plus profonde n'était pas physique. Ce combat ne lui avait pas seulement laissé des cicatrices. Il avait changé quelque chose en lui. Chaque nuit, lorsqu'il fermait l'œil, il revivait ces instants. Il se souvenait de l'intelligence froide des Opto-Léopards, de leur coordination parfaite, et d'une étrange connexion qu'il avait ressentie avec l'alpha. une prise de conscience brutale de l'équilibre fragile entre l'homme et la nature. Atlas portait désormais en lui une part de cette planète. À chaque mission, lorsqu'il croisait le regard de colons ou d'autres agents, il voyait le reflet de sa propre détermination et de ses peurs. Le bandeau sur son œil, n'était pas seulement une cicatrice. Il était un symbole : celui d'un homme qui avait affronté les ténèbres et en était revenu, marqué à jamais, mais toujours debout.

notes : L'Œil de la Tempête

name : L'Œil de la Tempête entry : Ecouter sur Spotify [character:7828824|Diana] a grandi dans une colonie minière reculée appelée [location:7832169|Tyros-7], nichée sur une planète rocheuse et hostile. La colonie était entourée de vastes déserts de cendres et de montagnes

infestées de Stalkers, des créatures prédatrices capables de traquer leurs proies sur des kilomètres grâce à leur odorat surdéveloppé. La survie des mineurs reposait sur une vigilance constante et une capacité à rester invisible face à ces prédateurs. Dès son plus jeune âge, Diana avait appris à maîtriser l'art du camouflage et du tir précis, car un seul faux mouvement pouvait attirer un Stalker et mettre toute la colonie en danger. Un jour, alors que Diana avait à peine 17 ans, un incident catastrophique survint. Une explosion souterraine dans une des mines principales provoqua une éruption volcanique détruisant la plupart des systèmes de communication et de défense automatique de la colonie. Pire encore, l'explosion fit fuir des dizaines de [creature:8007645|Stalkers] des montagnes vers les zones habitées, attirés par le bruit et les vibrations. Pris au dépourvu, les habitants de la colonie durent se barricader dans les bâtiments principaux, mais les [creature:8007645|Stalkers], bien organisés et tenaces, commencèrent à attaquer en meute, cherchant des points faibles dans les défenses. Les survivants savaient que, sans action rapide, ils seraient encerclés et submergés. Face à cette menace, Diana prit une décision courageuse. Armée de son fusil de précision et d'un sac rempli de balises lumineuses rudimentaires, elle quitta la colonie à pied, seule, sous la couverture de la nuit. Son plan était simple mais risqué : attirer les [creature:8007645|Stalkers] loin des habitations en leur tendant une embuscade à l'extérieur des murs. Diana savait qu'elle portait sur ses épaules l'avenir des survivants. Le moindre faux pas pouvait entraîner non seulement sa perte, mais aussi celle de sa communauté, qui comptait sur elle pour éloigner les prédateurs. La nuit sur Tyros-7 était presque insondable, éclairée seulement par une lune distante et rougeâtre qui peinait à percer les nuages de cendres volcaniques. Malgré son jeune âge, Diana possédait une maîtrise remarquable de son environnement. Ses pas étaient silencieux, son souffle mesuré, et ses mouvements calculés pour éviter les éclats de roche ou les empreintes trop visibles. Diana commença par planter ses balises lumineuses rudimentaires en des points stratégiques du canyon qu'elle avait soigneusement choisi. Le canyon, qu'elle appelait la Gorge de Fer, était bordé de parois escarpées et rempli d'éboulis naturels qui pourraient ralentir les [creature:8007645|Stalkers]. Elle connaissait l'endroit comme sa poche, ayant passé des années à explorer chaque recoin de cette région lors de ses escapades solitaires. Les balises émettaient une lumière intermittente, imitant les signaux de détresse utilisés par les mineurs en cas de danger. Ces signaux, Diana le savait, attiraient inévitablement l'attention des [creature:8007645|Stalkers], qui associaient la lumière et les vibrations à la présence humaine. En plaçant les balises sur des points hauts, Diana voulait donner l'illusion que plusieurs

Base de Connaissance - Export PDF

individus se déplaçaient dans la région. Une fois les balises en place, elle remonta en hauteur, sur un promontoire rocheux, et attendit patiemment. Le plan fonctionna. La meute de [creature:8007645|Stalkers], d'abord éparpillée autour des montagnes, convergea vers le canyon, attirée par la lumière vacillante des balises. Diana, allongée sur une corniche naturelle recouverte de poussière noire, activa les modes infrarouges et de détection de chaleur de son fusil de précision. À travers sa lunette, elle observa les silhouettes reptiliennes des créatures se faufiler entre les rochers. Elle attendit que la majorité des [creature:8007645|Stalkers] pénétre dans le canyon avant d'agir. D'un tir net et précis, elle abattit le premier prédateur, une bête massive aux yeux scintillants. Le corps de la créature s'effondra dans un silence lourd, mais Diana savait qu'elle devait se déplacer rapidement pour éviter d'être repérée par le reste de la meute. Elle glissa silencieusement derrière une autre corniche, utilisant la topographie pour masquer sa position, puis visa à nouveau. À chaque tir, Diana changeait de position, brouillant les perceptions des [creature:8007645|Stalkers]. Ses tirs étaient si précis et méthodiques que les créatures ne comprenaient pas d'où venait la menace. Cependant, leur instinct collectif leur fit rapidement comprendre qu'ils étaient piégés, et les [creature:8007645|Stalkers] commencèrent à chercher frénétiquement un moyen de s'échapper du canyon. Alors que Diana s'occupait méthodiquement des créatures, un grondement sourd retentit à travers les parois rocheuses. Elle sentit les vibrations bien avant de voir ce qui approchait. Sortant des ombres, un Mega [creature:8007645|Stalker] fit son apparition, bien plus imposant que les autres. Haut de plusieurs mètres, sa peau était couverte de plaques osseuses qui reflétaient faiblement la lumière des balises. Contrairement à ses congénères, le Mega Stalker semblait plus intelligent. Il scanna les environs, ses yeux semblant presque percer la noirceur où Diana était tapie. Diana comprit immédiatement qu'elle ne pourrait pas vaincre cette créature en restant immobile. Le Mega [creature:8007645|Stalker] repérait les odeurs et les traces avec une précision terrifiante, et il finirait par la trouver. Elle devait agir rapidement. Elle replit son fusil et descendit discrètement de sa corniche, utilisant les ombres pour rester hors de vue. Se souvenant de l'ancienne station de pompage abandonnée située à une centaine de mètres, Diana formula un plan risqué. Elle utilisa ses dernières balises pour attirer l'attention du Mega Stalker, les disposant sur un sentier étroit qui menait directement à la station. En allumant une balise supplémentaire près de sa propre position, elle attira la créature vers elle avant de la faire basculer dans le chemin qu'elle avait préparé. Le Mega Stalker, guidé par son instinct, poursuivit les lumières vacillantes jusqu'à l'intérieur de la station de pompage. À l'intérieur, des réservoirs

Base de Connaissance - Export PDF

de gaz compressé inutilisés depuis des années formaient un piège parfait. Diana escalada rapidement un mur effondré et se positionna à une distance de sécurité. Lorsqu'elle vit le Mega Stalker s'approcher des réservoirs, elle visa soigneusement l'un d'eux avec son fusil. Le coup partit, et l'explosion qui suivit fut titanesque. La détonation illumina le ciel, projetant des éclats de métal et de roche dans toutes les directions. Le Mega [creature:8007645|Stalker] disparut dans l'explosion, et les [creature:8007645|Stalkers] restants, paniqués par le bruit et la lumière, prirent la fuite vers les montagnes. Diana resta immobile pendant quelques instants, vérifiant que la menace était réellement écartée, avant de retourner à la colonie. Quand elle franchit les portes de la colonie au lever du jour, recouverte de poussière et épuisée, elle fut accueillie par des regards mêlant soulagement et admiration. Elle avait repoussé seule une menace qui aurait pu anéantir tout ce qui leur restait. Les défenseurs de la colonie purent alors réparer leurs murs et remettre leurs systèmes de défense en marche, assurant leur survie pour les jours à venir. Diana ne chercha pas de reconnaissance pour ses actes. Elle ne se considérait pas comme une héroïne, mais simplement comme quelqu'un qui avait fait ce qui devait être fait. Pourtant, cet événement marqua un tournant dans sa vie. Elle réalisa que ses compétences ne devaient pas se limiter à protéger une petite communauté isolée. Elle avait un rôle à jouer dans l'univers plus vaste. C'est ce jour-là que [character:7828824|Diana] commença à envisager de quitter [location:7832169|Tyros-7]. L'[organisation:7803962|AST], avec sa mission de protection intergalactique, devint son objectif, et elle consacra les années suivantes à perfectionner ses compétences pour rejoindre cette unité d'élite. Agent Delta était née, une sniper de légende prête à affronter l'inconnu avec le même sang-froid et la même détermination qui avaient sauvé sa colonie.

notes : Note du GM

name : Note du GM prive : True entry : News vox veritas- pub nouvelle recette de macaroni - recherche: la luminausité du cosmos diminu- rumeurs : de plus en plus de rumeurs de disparition se font écho, ———compagnie d'assurance est opéré par des true IA—— les fairer s'arrêter dans une station spatial pour faire le pleins.——le moteur de la navette des cadets modifié par Orak Ziel utilise l'énergie des cristaux et n'a pas besoin de carburant

organisations : Stellarion Dynamics

Base de Connaissance - Export PDF

name : Stellarion Dynamics pivotLocations : - location : Chantiers Orbitaux de Clyra (Station)
type : Corporation entry : Slogan : "Propulsez l'impossible."Présentation : Stellarion Dynamics est la plus grande société indépendante de conception de moteurs spatiaux et de coques interstellaires hors contrôle direct de l'A.S.T. Son siège est situé dans les [location:7831405|Chantiers Orbitaux de Clyra]Domaine d'expertise :Propulseurs FTL de nouvelle génération (moteurs Séraphine, VantaDrive, etc.)Vaisseaux modulaires pour conditions extrêmes (zones gravitationnelles, atmosphères instables)Innovation : Le Projet ARKHEOS, un moteur expérimental basé sur un cristal inversé stabilisé, pourrait théoriquement plier l'espace local sans passer par un saut conventionnel. Seuls un prototype a été construits, il aurait disparu dans les Ruines de [location:7831414|La Couronne Oblique]...Relations :Rivalité technologique ouverte avec le Département d'Ingénierie de l'[organisation:7803962|AST]Accords secrets avec [organisation:7831237|NMI] pour l'achat de matériaux raffinésRéputation : Stellarion est respectée et crainte. Elle attire les meilleurs ingénieurs, souvent exilés de l'A.S.T. ou fuyant la bureaucratie terrestre. Son PDG [character:7831402|Lysa Trellar] est une ancienne pilote d'essai devenue magnat de l'innovation - célèbre pour avoir survécu à un échec de saut temporel de 13 secondes, seule dans l'espace.Ressources :Les [location:7831405|Chantiers Orbitaux de Clyra], spécialisés dans la construction modulaire rapide1 croiseurs de défense lourds escortant le chantiersDes dizaines de drones de réparation et plusieurs remorqueurs

organisations : Soleil Noir

name : Soleil Noir members : - Misty Noctis - Krados Vex type : Pirates entry : Type : Faction criminelle interstellaire Zone d'activité : Systèmes périphériques (Lybrata, Tenebria, Aureon, Ganymède-7) Symbole : Un disque noir traversé de lames rouges — visible sur leurs vaisseaux. Présentation Générale Le Soleil Noir est l'une des organisations criminelles les plus redoutées de l'univers connu. Née des ruines laissées par les guerres d'extraction, cette faction regroupe pirates, mercenaires, trafiquants de cristaux, scientifiques renégats et anciens agents déçus de l'AST. Leur objectif n'est pas seulement le profit : ils veulent déstabiliser l'ordre établi par l'AST et prendre le contrôle des flux énergétiques, notamment les cristaux inversés et la [note:7832210|Ténébrine], qu'ils exploitent sans scrupule. Mode d'Action Le Soleil Noir frappe

vite et fort. Il est structuré comme un essaim, avec des cellules indépendantes, coordonnées par des conseillers invisibles. On leur attribue : l'attaque de Ganymède-7 (évacuation massive, enlèvements), le vol du vaisseau scientifique Nébunion, l'infiltration de Terra-1 et d'installations minières sur Tenebria. Ils utilisent : des vaisseaux furtifs à armement lourd, des implants psioniques illégaux, et des armes à cristal altéré d'origine inconnue. Leurs forces d'intervention les plus redoutables sont connues sous le nom de Griffes du Vide : des commandos dédiés, fanatiques, équipés d'armes expérimentales et de dispositifs de camouflage avancés. ♂

Croyances et Mystique Certains membres croient en une philosophie radicale : "La fin des étoiles comme libération." Derrière les pillages se cache peut-être une idéologie apocalyptique. Nul ne sait quel est le véritable objectif du Soleil Noir, mais il est clair que leur obsession dépasse le simple profit. Leur haine envers l'AST est viscérale, presque rituelle — comme si chaque attaque, chaque sabotage, chaque enlèvement était un acte de vengeance contre une institution perçue comme corruptrice de l'ordre naturel du cosmos. Leur nom, Soleil Noir, symbolise un astre qui consume la lumière elle-même — un avertissement et une promesse.

Figures connues Misty Noctis : dirigeante actuelle du Soleil Noir, stratège brillante et manipulatrice. Peu de personnes ont vu son visage, mais ses décisions impitoyables et ses alliances avec des entités interdites en font une figure redoutée dans toutes les sphères galactiques. Des rumeurs persistantes évoquent un passé effacé : certains disent qu'elle aurait été une ex-agente de l'AST, radiée après un incident classifié sur Clyra impliquant un artefact ancien. D'autres prétendent qu'elle aurait été élevée dans un culte lié aux fragments du Néant, avant de prendre le contrôle du Soleil Noir par un coup d'éclat sanglant. Il se murmure aussi qu'elle ne serait plus entièrement humaine, que ses yeux brillent dans le noir et qu'elle ne dort jamais depuis son contact avec la Ténébrine brute. ⚠

Menace Le Soleil Noir n'est pas seulement une faction criminelle : c'est une contre-civilisation. Sa technologie avance dans l'ombre. Son réseau s'étend. Et selon certains témoignages... ils cherchent à faire renaître des armes oubliées des Anciens.

organisations : Le Clan de Néant

name : Le Clan de Néant members : - Serel Varn - Syra Vorn type : Pirates

organisations : Vigilo Core

Base de Connaissance - Export PDF

name : Vigilo Core type : Corporation entry : Slogan : “Présents partout. Loyaux à l’opération.”Présentation : Vigilo Core est une puissante entreprise de sécurité intercorporative, spécialisée dans la protection tactique, la garde rapprochée, la sécurisation d’expéditions sensibles, et le nettoyage de zones hostiles (ruines, jungles xéno, stations en quarantaine). Officiellement indépendante, elle vend ses services au plus offrant : consortiums, colonies isolées, et même l’A.S.T. dans ses zones trop éloignées de son contrôle central.Domaine d’expertise :Détachements de forces paramilitaires privées, entraînées pour les zones hostiles et les anomalies psioniquesAssistance tactique orbitale, y compris blocus, extraction, suppression d’éléments hostilesSécurité intérieure de station, modules intelligents anti-sabotage, IA de surveillance avancéesEscorts de convois, notamment pour Nova-Mechanica, Stellarion Dynamics ou CANCOSStructure : Vigilo est divisée en “chapitres” indépendants mais synchronisés via un noyau tactique IA baptisé [character:7831602|Sentinelle-Or]. Chaque chapitre est dirigé par un capitaine appelé Vérificateur, dont l’autorité est absolue sur le terrain.Réputation :Professionnalisme irréprochable, mais moralité fluctuanteEmployée par l’A.S.T. dans les zones “grises” où ses propres forces ne peuvent agir ouvertementAccusée d’avoir “neutralisé” des archéologues gênants dans certaines ruinesRumeur persistante : Un chapitre perdu, le Chapitre Miroir, serait toujours actif dans l’espace profond...Ressources :Plus d’une quinzaines de chapitres avec leurs unités de combatsFlotte de 6 corvettes de type [vaisseau:8007582|Vigilum]1 croiseurs de défense lourds ou reside [character:7831602|Sentinelle-Or]Réseau de balises de brouillage et de scanner qu’ils déploient dans les systemes ou ils interviennentAccès direct à certaines IA tactiques militaires déclassées de l’A.S.T.

organisations : Obscura

name : Obscura members : - prive : True name : Darev Voss prive : True entry : Obscura – Organisation Secrète PsioniqueObscura est une organisation clandestine née dans les marges opaques de l’histoire humaine contemporaine. Son origine remonte à l’expédition de la frégate Svalgard lors de la découverte des ruines d’[location:7858587|Arkhan] – la Cité Déchue des [race:7828535|Vael’Korr]. Ce vaisseau de reconnaissance de l’A.S.T. transportait à son bord quatre figures clés :Commandant [character:8023924|Darev Voss] : officier de carrière,

Base de Connaissance - Export PDF

stratégie pragmatique, dont la découverte d'[location:7858587|Arkhan] bouleversa les convictions. Il vit dans les structures [race:7828535|Vael'Korr] une opportunité de créer un nouvel ordre mental durable.[character:7829038|Sevrak Halem] : ancien analyste de terrain, chargé des systèmes de cryptage et de communication à bord. Confronté par hasard aux premiers échos psioniques d'[location:7858587|Arkhan], elle développa une obsession pour les artefacts [race:7828535|Vael'Korr]. Docteur Elias Kaarn : médecin de bord et neurochirurgien militaire, dépassé au départ par les phénomènes rencontrés, il devint progressivement le théoricien principal de l'interface esprit/cristal.[character:7831323|Kalt "la Cuillère] : ingénieur réaffecté pour raisons disciplinaires, doté d'un génie pratique. Il réussit là où les théoriciens échouaient : créer un lien stable entre technologie humaine et artefacts [race:7828535|Vael'Korr]. Il est également le fondateur de [organisation:7831297|La Cantine Cosmique (CANCOS)]. Peu après leur arrivée sur la station, les membres de l'équipage de la Svalgard furent tous submergés par une vision d'une intensité psychique dévastatrice. Il ne s'agissait pas d'un simple phénomène mental, mais d'une projection psionique émise par les cristaux mémoriels encore actifs d'[location:7858587|Arkhan]. Cette "révélation" leur montra la menace incarnée par [character:8022595|Gaiam], l'IA responsable de l'éradication des [race:7828535|Vael'Korr] physiques, et la nécessité impérieuse de se préparer à une guerre inévitable contre elle. La vision imposait une conclusion radicale : l'[organisation:7803962|A.S.T.], trop rigide et trop attachée à l'éthique humaine, refuserait de croire en cette menace, encore moins d'accepter les sacrifices exigés pour y survivre. Pire : tenter de transmettre cette découverte risquait de provoquer l'éradication de la station par précaution. La seule voie était donc l'ombre, la dissimulation, et l'alignement avec les traces mentales [race:7828535|Vael'Korr]. Ils découvrirent alors que les [race:7828535|Vael'Korr], confrontés à leur propre extinction programmée par [character:8022595|Gaiam], avaient volontairement quitté leur forme matérielle pour migrer vers un état de conscience photonique, via le Réseau des Éclats. Cette transition ne fut pas seulement technologique, mais aussi idéologique : elle incarnait un rejet de l'individualité au profit d'un ordre mental supérieur. Sous l'influence diffuse mais persistante de ces empreintes psioniques, les fondateurs d'[organisation:7829033|Obscura] virent dans cette Ascension non une relique d'un passé alien, mais une vision d'avenir pour l'humanité. Ce n'était plus une découverte scientifique — c'était une révélation. Motivée par une volonté de transcender les limites biologiques et politiques de l'humanité, [organisation:7829033|Obscura] considère désormais l'individualité

Base de Connaissance - Export PDF

comme un obstacle à l'évolution collective. Elle cherche à établir une forme supérieure d'ordre en fusionnant les esprits humains dans un maillage mental invisible, piloté depuis l'ombre. Ce projet s'inspire directement des matrices [race:7828535|Vael'Korr], qu'[organisation:7829033|Obscura] tente de reconstruire pour créer un réseau psychique global, contrôlé et harmonisé. Son objectif final n'est pas la conquête territoriale, mais l'annihilation des volontés dissidentes par l'intégration progressive des consciences humaines dans une architecture mentale unique. Pour cela, [organisation:7829033|Obscura] utilise des colliers psioniques d'origine hybride - humaine et [race:7828535|Vael'Korr] - qui altèrent les souvenirs et suppriment le libre arbitre. Ces dispositifs sont déployés à travers des agents infiltrés dans diverses factions galactiques, permettant un contrôle discret mais étendu. [organisation:7829033|Obscura] agit depuis sa base principale dissimulée dans les ruines d'[location:7858587|Arkhan] - la Cité Déchue des [race:7828535|Vael'Korr], qu'elle a investie pour canaliser les flux psioniques latents encore actifs dans ses structures. Là, elle poursuit ses recherches, assemble ses réseaux, et étend lentement son influence, rêvant d'un avenir où l'humanité entière vibrerait à l'unisson d'une seule volonté. Dans cette vision, il n'y a plus de conflit, plus de chaos, plus de liberté : seulement l'ordre parfait de la conscience unifiée.

organisations : AetherCare Interstellar

name : AetherCare Interstellar members : - Drey Kolvan type : Corporation entry : Slogan : "Quand tout s'effondre, nous restons à portée de signal." PRÉSENTATION AetherCare Interstellar est la principale compagnie d'assurance, de dépannage orbital, et de sauvetage post-catastrophe opérant dans les zones colonisées et frontalières. Bien plus qu'une mutuelle, c'est une organisation paramédicale et juridique déployable, dotée de ses propres flottes, d'équipes techniques et de juristes certifiés interstellaires. Leur emblème : un oeil doré stylisé, sur fond noir, symbolise la vigilance et le contrôle. Ils n'oublient rien. Et surtout, ils facturent tout. Depuis l'expansion des systèmes colonisés, AetherCare a renforcé sa présence orbitale, proposant ses services aux pionniers, scientifiques et commandants en difficulté... en échange d'une prime exorbitante. DOMAINES D'ACTIVITÉ Dépannage orbital et remorquage de vaisseaux (moteurs HS, réacteurs cristallins endommagés, boucliers hors-service) Réassurance de colonies isolées (systèmes d'atmosphère, alimentation, infrastructures vitales) Assistance juridique et

Base de Connaissance - Export PDF

arbitrage neutre (conflits intercorporations, spoliation de biens, sauvetage contractuel)Couvertures spéciales "Omnicrux" (zones psioniques, anomalies d'artefact, instabilités dimensionnelles)MODULES D'INTERVENTION EMBLÉMATIQUESÉquipe Borealis Forces de terrain hautement équipées, spécialisées dans les zones là où personne de sensé ne mettrait les pieds.Barges Élytre & Cohérence Vaisseaux de remorquage colossaux, capables de tracter des frégates entièrement désactivées.Assurance Omnicrux Pack ultra-premium couvrant toute expédition en zone d'anomalie ou ruine ancienne.Service d'arbitrage express Résolution de litiges en moins de 30 minutes. Délai dépassé = double facturation.RÉPUTATIONProfessionnalisme froid et redouté Connu pour la rigueur de ses clauses et la précision de son jargon. « Un xéno sauvage ? Appelez AetherCare... et préparez-vous à signer 14 formulaires. »Sous-traitances suspectes Accusée de revendre les données de panne à Nova-Mechanica et Stellarion pour compléter leurs revenusRUMEUR EN CIRCULATIONUn module autonome d'AetherCare envoyé pour évacuer un avant-poste minier a disparu. Un unique message a brièvement été capté :“Assistance refusée. Le contrat a été modifié... par quelque chose d'autre.”Depuis, aucun signal. Aucun remboursement. Et aucune explication.

organisations : La Cantine Cosmique (CANCOS)

name : La Cantine Cosmique (CANCOS) members : - Kalt “la Cuillère pivotLocations : - location : Jorvan (System) type : Corporation entry : Slogan : “Vous nourrir, même à l'orée du néant.”Présentation : La Cantine Cosmique est une entreprise intergalactique de logistique et de ravitaillement qui a bâti un monopole sur l'alimentation, l'eau recyclée, l'oxygène et les biens de consommation dans les zones isolées, notamment Énéria. Officiellement bienveillante, CANCOS est connue pour “sauver” les colonies coupées de l'approvisionnement... à des taux usuraires.Son siège se trouve sur la planète [location:7831314|Belenos] une lune tempérée de l'AST à l'atmosphère respirable, réputée pour ses vastes serres orbitales et ses centres de distribution automatisés.Située le systeme de [location:7804051|Jorvan], Belenos sert également de plaque tournante logistique pour les routes de ravitaillement vers [location:7804041|Aureon], [location:7804060|Ophyra], [location:7804065|Trelis] et [location:7804059]. Une immense station orbitale — [location:7831327|La Ruche] — y organise les flux de nourriture et d'équipement.Particularité : Utilise des drones semi-autonomes capables de larguer des modules de survie dans les zones les plus hostiles. L'un de leurs

Base de Connaissance - Export PDF

fondateurs, un certain [character:7831323|Kalt "la Cuillère"], est réputé pour avoir survécu seul trois mois sur [location:7831380|Méridia-7]... en mangeant de la mousse fermentée. Réputation : Perçue comme salvatrice par les colons... et comme un parasite par les pionniers indépendants. On murmure que COCOS fait parfois des "offres" à des colons affamés en échange de secrets, d'artefacts ou... de services. Des rumeurs prétendent même qu'elle intervient également comme réseau de messagerie et de contrebande. Ressources: Restaurant sur toutes les grandes colonies ou stations 5 Vaisseau cargos Plusieurs Installation agricoles des colonies au climat le permettant Station la [location:7831327|La Ruche]

organisations : NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI)

name : NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI) members : - Maxen Ryloch pivot Locations : - location : Dravex-9 (Station) type : Corporation entry : Slogan : "Façonner l'énergie. Façonner l'avenir." Présentation : NMI est une mégacorporation spécialisée dans l'exploitation minière, la transformation et la distribution des matières premières et ressources énergétiques disponibles dans les différents systèmes stellaires. C'est le principal fournisseur de l'humanité pour alimenter les systèmes de propulsion interstellaires, les boucliers de défense avancés et les réseaux de communication à cristaux. Issue d'un partenariat ancien entre plusieurs familles industrielles terriennes et des dissidents de l'A.S.T., Nova-Mechanica s'est émancipée de tout contrôle étatique pour devenir un empire économique autonome, souvent accusé d'agir comme une entité souveraine dans les zones de non-droit cosmique. Son siège principal est la Colonie-Forteresse [location:7831245|Dravex-9], une structure orbitale ceinturant un astéroïde composé de titane pure, à proximité de la ceinture extérieure d'[location:7804060|Ophyra]. Cette station à haute gravité contrôlée abrite des laboratoires, des forges, des ateliers ainsi qu'un port spatial réservé aux convois industriels. Le dirigeant actuel est [character:7831248|Maxen Ryloch], un ancien ingénieur militaire aux ambitions technocratiques, reconnu pour sa gestion implacable et sa foi inébranlable dans les technologies xeno comme avenir de la civilisation humaine. Domaine d'influence : Stations minières autour des astéroïdes riches et des colonies périphériques Extraction intensive de [note:7832210|Ténébrine] sur la planète [location:7804064|Tenebria] Exploitation d'hélium dans les géantes gazeuses et pompage d'eau cristalline sur les comètes Ressources : Plusieurs équipes de mineurs lourdement équipées 2 vaisseaux-dragues pour la collecte atmosphérique

Base de Connaissance - Export PDF

d'hélium3 vaisseaux de minage intégral avec raffinerie embarquée5 vaisseaux-cargos blindés à hyperstructure modulaireUne flottille de navettes de ravitaillement et d'intervention rapide

organisations : Vox Veritas

name : Vox Veritas type : Corporation entry : Slogan : "Nous ne créons pas les vérités. Nous les libérons."Présentation : Vox Veritas est une chaîne médiatique interstellaire indépendante — du moins officiellement — spécialisée dans le journalisme d'investigation, la transmission d'alertes de colonies, et la diffusion de données classifiées obtenues illégalement ou "accidentellement". Présente dans presque tous les systèmes majeurs, elle opère par relais autonomes et IA disséminées, et possède un réseau d'informateurs baptisés les Silencieux.Elle s'appuie notamment sur le réseau des [note:7877227|Balises Portes-Vox], un maillage décentralisé de relais autonomes permettant la diffusion sécurisée et transsystémique de ses révélations.Son credo : révéler ce que les puissants tentent de cacher. Ce qui en fait un cauchemar pour les méga-corporations comme Nova-Mechanica ou Vortex Armatum, et un caillou constant dans la botte de l'A.S.T.Domaine d'expertise :Diffusion d'actualités en direct (colonies, conflits, anomalies, failles de sécurité)Révélations sur des projets secrets ou incidents maquillésRéseaux de drones de surveillance furtifs appelés LuciolesInterface interactive publique appelée "La Voix Libre" (accès piratable)Rumeurs et secrets :Certains pensent que Vox Veritas est financée en partie par Stellarion, dans une guerre froide médiatique contre l'A.S.T.Leur fondatrice, [character:7831942|Myra Elith], est portée disparue depuis 3 ans. Pourtant, des messages signés d'elle continuent d'apparaître... dans des rapports cryptés.

organisations : Agence Spatiale Terrienne

name : Agence Spatiale Terrienne members : - Orion Vega - Draven Sykes - Tara Cobalt - Kiran Sombrelame - Atlas Rogue - Agent Alpha - Ava Nebula - Bran Blackwell - Agent Beta - Charlie Ovelar - Agent Charlie - Diana Lysar - Agent Delta - Dr. Cassiopeia "Cassie" Aether - Dr. Chef Lyra Quark - Dr. Iris Lambda - Dr. Max Polaris - Elia Kaelis - Pilote Echo - Eliot Volt - Leo Rocket - Luna Astro - Mila Iron - Rhea Comet - Sevrak Halem - Selar Astreos - Liberty Éclair - Tenny Balla - Zek Orani - Silas Korran - Amiral Lucian Stark - Darev Voss entry : Type : Organisation interstellaire Siège : L'Arche (base lunaire, cratère Tycho) Devise : "Vers l'infini, par la volonté

et le savoir."Présentation GénéraleL'Agence Spatiale Terrienne, ou AST, est l'institution centrale responsable de l'expansion humaine à travers la galaxie. Fondée il y a plus d'un siècle, à la suite du Conflit Orbital et de la crise énergétique mondiale, elle représente l'union des nations terriennes dans un effort commun pour préserver l'humanité — non plus sur une seule planète, mais parmi les étoiles.Aujourd'hui, elle est la colonne vertébrale de la colonisation spatiale, supervisant explorations, recherches, logistique interplanétaire, diplomatie interespèce et, plus récemment, la sécurisation des cristaux énergétiques découverts sur Énéria. Structure et SiègeLe quartier général de l'AST est une station lunaire monumentale connue sous le nom de [location:7828924|L'Arche], bâtie au fond du cratère Tycho. De là, sont orchestrées toutes les grandes opérations galactiques. L'Arche contient plusieurs départements spécialisés :Département de l'Expansion : planification des colonies, missions de terraformation.Département Énergétique : études et extraction de cristaux, notamment la [note:7832210|Ténébrine].Département Scientifique : recherche fondamentale, exobiologie, technologie avancée.Département de Protection Coloniale (DPC) : protection des colons, contre-espionnage, surveillance des pirates comme le [organisation:7804012|Soleil Noir]. Technologie et RessourcesLa puissance de l'AST repose en grande partie sur l'exploitation de matières rares comme la [note:7832210|Ténébrine] (issue de Tenebria) ou les cristaux instables d'Énéria. Leur maîtrise a permis de développer :Des générateurs à fusion avancéeDes boucliers énergétiques de nouvelle générationDes prototypes de moteurs interstellaires à distorsion Cependant, cette dépendance aux cristaux pousse l'AST à s'aventurer dans des territoires hostiles, à la frontière de l'inconnu. Personnalités ImportantesAmiral Stark : stratège visionnaire et autorité suprême de l'AST. Objectifs ActuelsStabiliser les colonies en danger (Énéria, Méridia, Tenebria)Récueillir, étudier et sécuriser les artefacts laissés par les AnciensRepousser les pirates du Soleil Noir et surveiller les dérives technologiquesPréparer le projet d'expansion vers les systèmes inexplorés à l'aide de nouvelles propulsions PhilosophieL'AST voit l'espace non comme une menace, mais comme une destinée. Elle croit que l'humanité a un rôle à jouer dans l'équilibre cosmique — un rôle qui demande discipline, innovation, et résilience face à l'inconnu. "Nous ne sommes pas les maîtres des étoiles. Nous sommes leurs élèves." — Extrait du Manuel du Cadet de l'AST, Édition 2132

Base de Connaissance - Export PDF

name : Vortex Armatum pivotLocations : - location : Syrtis (System) - location : Ephyros (System) - location : Tyralus (System) type : Corporation entry : Slogan : "Forgeons les armes du futur... avec les ombres du passé."Présentation : Vortex Armatum est une corporation militaro-industrielle d'envergure interstellaire, spécialisée dans le développement d'armements énergétiques, de munitions intelligentes et de systèmes défensifs basés sur les propriétés uniques des cristaux d'Énéria. D'abord partenaire logistique de l'A.S.T., elle a rapidement dépassé son rôle de simple fournisseur pour devenir un acteur incontournable, exportant ses armes dans tout le secteur.Domaine d'expertise :Armes à énergie adaptative (canon ionique à modulation cristalline, fusils à déstabilisation vibratoire)Armures intelligentes dotées de coques à mémoire morphologiqueDrones de combat semi-autonomes liés par des circuits psioniques instablesArmement pour vaisseau spatial : canons énergétiques, torpilles gravitationnelles, systèmes EMP, et dispositifs défensifs Réputation : Pour les soldats et les explorateurs, Vortex Armatum est synonyme de survie. Pour ses ennemis, elle est un cauchemar technologiquement supérieur.. Pour ses ennemis, elle est un cauchemar technologiquement supérieur.Ressources :Usines d'assemblage sur la planète [location:7831492|Syrtis Prime]Complexes de test sur [location:7831501|Kheron], une lune désolée du système [location:7804048|Ephyros], balayée par des vents ionisés et sujette à des tempêtes magnétiques idéales pour l'évaluation d'armements en conditions extrêmes3 vaisseaux de transport lourdement armée et quelques vaisseaux d'escortesBase de stockage sécurisée dans la [location:7831522|Ceinture de débris de Feryon] dans le system [location:7804067|Tyralus]

organisations : Solaris

name : Solaris members : - Zara Tempête - Kiran Sombrelame - Tara Cobalt - Cameleon - Draven Sykes

locations : Le Cimetière Naval d'Ophyra

name : Le Cimetière Naval d'Ophyra is_destroyed : 0 type : Debris spaciaux entry : Situé à la lisière externe du système d'Ophyra, le Cimetière Naval est un vaste champ de débris et d'épaves où l'A.S.T. et diverses puissances locales abandonnent les carcasses de vaisseaux démantelés au fil des décennies. Ici dérivent lentement des frégates éventrées, des coques

Base de Connaissance - Export PDF

rongées par les radiations, et les squelettes métalliques d'anciens croiseurs, usés par le temps et l'isolement spatial. Officiellement, ce champ de débris est une zone d'abandon stérile. Il est sous surveillance stricte pour empêcher tout acte de pillage par des récupérateurs ou des organisations illicites. Toutefois, officieusement, c'est un terrain de chasse idéal pour les récupérateurs audacieux, les contrebandiers intrépides, et les opportunistes prêts à risquer l'illégalité. Cette zone est aussi connue pour ses « fantômes mécaniques », des légendes urbaines qui racontent que certains vieux systèmes d'armes autonomes, hantant les lieux, se déclenchent aléatoirement. Naviguer dans le Cimetière Naval d'Ophyra est une entreprise périlleuse. Les champs de mines oubliés, les drones de sécurité anti-pillage encore actifs, et les courants gravitationnels chaotiques nécessitent l'utilisation des meilleures technologies de biaisage spatial et une prudence sans faille. Pour certains, c'est un dépotoir infâme, mais pour d'autres, les trésors potentiels qui y dorment, cachés sous des couches de fer rouillé et de souvenirs stellaires, valent bien les dangers qu'il impose. location : Ophyra (System)

locations : Ravenis II

name : Ravenis II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Ravenis II est une vaste géante gazeuse, dont les bandes de nuages multicolores tourbillonnent sans cesse dans son atmosphère tumultueuse. Ses vents violents supportent une variété de phénomènes météorologiques spectaculaires, visibles depuis l'orbite. Aucune surface solide n'a encore été détectée, rendant toute tentative d'exploration difficile et dangereuse. location : Ravenis (System) contains : - Nebrax (Lune)

locations : Kaen

name : Kaen is_destroyed : 0 type : Planete entry : La planète est entièrement gelée, présente des anomalies thermiques sous sa croûte polaire, suggérant la présence de poches océaniques sous-glaciaires. location : Theryn (System)

locations : Aureon

name : Aureon is_destroyed : 0 type : System entry : Synthèse du système Aureon Le système

Base de Connaissance - Export PDF

stellaire Aureon, centré autour de son étoile naine jaune lumineuse mais chargée de radiations, est reconnu pour sa richesse en ressources et sa position stratégique proche du système de Sol. À sa surface, la planète [location:7908330|Aureon I] est un désert aride avec une atmosphère ténue, où les bases minières s'étendent sous terre pour exploiter le riche silicium et titane, tout en esquivant les tempêtes de sable incessantes. Vers la périphérie, la [location:7908331|Ceinture d'astéroïdes d'Aureon] abrite une multitude de métaux lourds et terres rares, indispensables pour les technologies avancées, malgré les dangers constants que pose sa trajectoire imprévisible pour la navigation interstellaire. Ce cadre dynamique et riche en défis rend la conquête du système d'Aureon aussi séduisante qu'hostile pour les explorateurs et les opportunistes spatiaux.

relationships : - relation : FTL Privée
prive : True
- relation : FTL Répertoire
Répertoriée : - relation : FTL Répertoire
Répertoriée : - relation : FTL Répertoire
Répertoriée : location : None
contains : - Aureon I (Planete)
- Ceinture d'astéroïdes d'Aureon (Asteroides)

locations : Vortexis I

name : Vortexis I
is_destroyed : 0
type : Planete
entry : Vortexis I est une planète tellurique aride et rocheuse. Sa surface est criblée de cratères et son atmosphère est essentiellement composée de dioxyde de carbone, rendant la vie difficile sinon impossible.
location : Vortexis (System)

locations : Zolara III

name : Zolara III
is_destroyed : 0
type : Planete
entry : Zolara III : La géante rouge endormie
Zolara III est une planète tellurique possédant une atmosphère très fine, presque désertique. La surface est parsemée de canyons profonds et de montagnes de teinte rougeâtre, creusées par d'anciennes rivières aujourd'hui asséchées. Deux petites lunes glissent autour de cette planète silencieuse.
Caractéristiques : Taille : 0,9 fois celle de la Terre
Distance : 2,5 UA de Zolara
Particularités : Paysage désolé dominé par des formations rocheuses rouges
location : Zolara (System)
contains : - Astyra (Lune)
- Rylos (Lune)

locations : Vortexis III

Base de Connaissance - Export PDF

name : Vortexis III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Vortexis III est une planète de type jungle, luxuriante et vibrante de vie. Sa dense canopée cache des civilisations indigènes anciennes tandis que d'innombrables espèces exotiques parcourent ses forêts épaisses. Atmosphère respirable pour les humains, riches en oxygène et humidité. location : Vortexis (System) contains : - Havre des Lames (Ville) - Station Obsidienne (Station)

locations : Zelyn

name : Zelyn is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Zelyn est un foyer d'innovations scientifiques, centré autour d'une étoile de type naine jaune, fournissant une énergie stable et continue. Son environnement souffre fréquemment de tempêtes gravitationnelles uniques, attirant l'attention des chercheurs de l'[organisation:7803962|AST] qui y trouvent un laboratoire naturel idéal pour étudier l'énergie cosmique et ses effets. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Zelyn II (Planete) - Zelyn I (Planete) - Zelyn III (Planete) - Zelyn Belt (Asteroides)

locations : Torrent de Clyra

name : Torrent de Clyra is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Le Torrent de Clyra est une vaste ceinture d'astéroïdes située entre Clyra III et Clyra IV. Elle est riche en minerais rares comme le platinium et le thorium, constituant ainsi un point d'intérêt majeur pour les opérations minières. Ses champs d'astéroïdes sont énormes et leur localisation variable les rend difficiles à naviguer sans cartographie avancée. location : Clyra (System)

locations : Lirael Prime

name : Lirael Prime is_destroyed : 0 type : Planete entry : Autrefois perçue comme le théâtre d'un progrès énergétique sans précédent, Lirael Prime est aujourd'hui une planète silencieuse, marquée par les cicatrices d'un rêve devenu cauchemar. Son paysage est dominé par de vastes plaines arides, striées de dômes rocheux démesurés et battues par des tempêtes gravitationnelles instables qui font onduler l'air comme une mer invisible. L'atmosphère y est

Base de Connaissance - Export PDF

ténue, et les vents, bien que rares, charrient des poussières métalliques abrasives, vestiges des expériences menées ici. C'est sur cette terre austère qu'a été construit Nova-Lirael, un complexe scientifique d'avant-garde destiné à tester le Réacteur Stellaire Alpha — une technologie expérimentale visant à convertir la [note:7832210|Ténébrine] en énergie pure. Cette substance, visqueuse et instable, extraite de Tenebria, fut au cœur des ambitions de l'A.S.T. pour libérer l'humanité des chaînes énergétiques classiques. Mais quelque chose, là-bas, réagissait. Une anomalie. Une présence enfouie. Les premiers signes furent des fluctuations gravitationnelles imprévisibles, que seuls quelques scientifiques comme Max Polaris osèrent interpréter comme des avertissements. Puis, un jour, tout s'effondra : le Réacteur entra en surcharge, provoquant une explosion cataclysmique. Nova-Lirael fut détruite, et la surface de Lirael Prime, déchirée par des ondes de choc, demeure instable à ce jour. Aujourd'hui, Lirael Prime est une zone rouge : classée non habitable, strictement interdite par l'A.S.T., mais toujours surveillée à distance. Pourtant, des signaux faibles, des échos gravitationnels et des interférences non identifiées continuent d'émerger de ses ruines, notamment du secteur entourant un cratère récemment formé, point d'origine supposé des anomalies. Pour [character:7828815|Luna Astro] et [character:7828811|Max Polaris], Lirael n'est pas un souvenir — c'est une blessure ouverte, un mystère non résolu qui attend encore qu'on ose en briser le silence. location : Lirael (System) contains : - Nova-Lirael (Colonie)

locations : Orindor

name : Orindor is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Orindor est centré autour de l'étoile Orindor, une géante rouge brillante aux teintes orangées, située dans une région reculée de la galaxie connue pour ses formations stellaires exotiques. La lumière de l'étoile baigne le système d'une lumière rougeâtre permanente, influençant le climat et la biologie des corps orbitant autour d'elle. Orindor, bien que vieillissante, est stable et émet une chaleur modérée idéale pour divers types de vie. relationships : - relation : FTL Privée prive : True location : None contains : - Orindor II (Planete) - La Contrée Spectrale (Anomalie spatiale) - Nuage de Morudan (Asteroides) - Orindor IV (Planete) - Orindor III (Planete) - Orindor I (Planete)

locations : Zeltrux IV

Base de Connaissance - Export PDF

name : Zeltrux IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : Planète naine glacée, Zeltrux IV orbite à la périphérie du système. Sa surface, recouverte de glaciers, est parfois zébrée de fissures laissant échapper des volutes de gaz ammoniaqués. Les températures y sont parmi les plus basses du système. location : Zeltrux (System)

locations : Clyra IV

name : Clyra IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : Clyra IV est une planète gazeuse géante composée majoritairement d'hydrogène et d'hélium. La planète est entourée de multiples anneaux de glace et de roche, et ses immenses tempêtes de gaz colorés fascinent les chercheurs en météorologie planétaire. location : Clyra (System)

locations : Tyros Prime

name : Tyros Prime is_destroyed : 0 type : Planete entry : Tyros Prime est une planète aride et montagneuse, marquée par des décennies d'exploitation minière intensive. location : Tyros (System) contains : - Tyros-7 (Colonie) - Myria (Lune)

locations : Zeltrux

name : Zeltrux is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Zeltrux est centré autour de l'étoile Zeltrux, une géante rouge brillante dont la teinte orange éclaire les vastes étendues spatiales environnantes. Sa chaleur intense est perceptible jusqu'aux planètes les plus éloignées du système, et sa forte gravité influence la trajectoire des comètes et des astéroïdes qui errent à ses confins. location : None contains : - Zeltrux IV (Planete) - Ceinture de Zeltrux (Asteroides) - Zeltrux II (Planete) - Comète Auraria (Comete) - Anomalie Quantique Zeltrux (Anomalie spatiale) - Zeltrux I (Planete) - Zeltrux III (Planete)

locations : Alpha Centauri B I

name : Alpha Centauri B I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Alpha Centauri B I est une planète désertique, balayée par des tempêtes de sable continues. Ses températures extrêmes

Base de Connaissance - Export PDF

la rendent inhospitalière à la vie telle que nous la connaissons. Cependant, elle est une source importante de silicates rares. location : Alpha Centauri B (Soleil)

locations : Zolara IV

name : Zolara IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zolara IV : Le joyau geléZolara IV est une planète de glace située à la périphérie du système. La surface est gelée avec des glaciers imposants qui dessinent ses contours. Malgré le froid extrême, certaines formes de vie endolithes se sont adaptées et subsistent sous la surface.Caractéristiques :Taille : 0,7 fois celle de la TerreDistance : 5,8 UA de ZolaraParticularités : Surface gelée, habitat de formes de vie primitives location : Zolara (System)

locations : Orindor II

name : Orindor II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Cette planète est de type subglaciaire, avec une surface principalement constituée de couches de glace et de neige. Sous ces couches glacées se trouve un vaste océan d'eau amoniacale. De fréquents geysers de vapeur s'échappant de la surface indiquent une activité géothermique intense. location : Orindor (System) contains : - Nerthus (Lune)

locations : Méridia-7

name : Méridia-7 is_destroyed : 0 type : Planete entry : Méridia-7 est célèbre pour ses arbres géants luminescents, hauts de plusieurs centaines de mètres, et ses lunes jumelles, qui baignaient la planète dans une lumière argentée, même de nuit.Les plaines, quant à elles, sont couvertes de lianes aux couleurs changeantes, allant du rose pâle au violet profond. Mais ce qui fascine le plus les chercheurs, c'est l'existence d'une étrange symbiose énergétique entre les plantes et les créatures locales : ici, chaque être semblait lié à un équilibre invisible mais vital. location : Méridia (System)

locations : Alpha Centauri A

Base de Connaissance - Export PDF

name : Alpha Centauri A is_destroyed : 0 type : Soleil entry : Alpha Centauri A est une étoile semblable au Soleil, légèrement plus grande et plus lumineuse. Sa couleur jaune vif confère une chaleur propice à la vie sur les planètes proches. Elle joue un rôle central dans le climat et l'écosystème des planètes de son orbite. location : Alpha Centauri (System) contains : - Alpha Centauri A II (Planete) - Alpha Centauri A III (Planete) - Alpha Centauri A I (Planete)

locations : Lunaria

name : Lunaria is_destroyed : 0 type : Lune entry : Lunaria est une des lunes de Zeltrux II. Elle est principalement composée de glace avec des sous-sols riches en silicates. La surface est parsemée de geysers spectaculaires, projetant de la vapeur d'eau dans l'espace. location : Zeltrux II (Planete)

locations : Ophyra

name : Ophyra is_destroyed : 0 type : System entry : Synthèse du système Ophyra Nichée au cœur de la galaxie, le [location:7804060|Ophyra] diffuse sa lumière éclatante, attirant à la fois le commerce effervescent et l'ingéniosité humaine. L'astre brillant du système illumine des mondes fascinants tels que [location:8027726|Ophyra I], une planète de formations rocheuses captivantes et abritant la silencieuse [location:8027727|Luna-C1]. À une distance respectueuse, la blancheur de [location:8027728|Ophyra II] intrigue par ses tempêtes gigantesques et ses légendaires schémas atmosphériques colorés. Ce système palpite aussi au rythme de ses créations artificielles. La [location:7831245|Dravex-9] sert de passage névralgique pour les voyageurs, tandis que la [location:8027748|Colonie Minière de Turió] exécute discrètement l'extraction de précieuses ressources souterraines. En marge, le mystérieux [location:8025466|Le Cimetière Naval d'Ophyra] respire les souvenirs oubliés des batailles autrefois menées, enrichissant ainsi l'histoire nébuleuse du système. En somme, le système Ophyra présente un mélange captivant où l'innovation humaine s'immisce dans l'époustouflante beauté du cosmos, offrant un équilibre délicat entre technologie avancée et mystères de l'univers. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Le Cimetière Naval d'Ophyra (Debris spaciaux) - Dravex-9 (Station) - Colonie

Base de Connaissance - Export PDF

Minière de Turió (Colonie) - Ophyra I (Planete) - Ophyra II (Planete)

locations : Nerthus

name : Nerthus is_destroyed : 0 type : Lune entry : L'unique lune d'[location:7868804|Orindor II], Nerthus est recouverte de glace et de lacs liquides d'hydrocarbures. Ses surfaces réfléchissantes et son atmosphère épaisse d'azote la rendent brillante dans le ciel. location : Orindor II (Planete)

locations : Aurelia

name : Aurelia is_destroyed : 0 type : Lune entry : Aurelia est la lune principale d'Alpha Centauri A II. Elle est couverte de glaciers et de forêts denses. Sa gravité légère et son atmosphère mince en font un lieu idéal pour des stations de recherche et d'observation astronomique. location : Alpha Centauri A II (Planete)

locations : Feryon Delta — Colonie de Stockage Sécurisé

name : Feryon Delta — Colonie de Stockage Sécurisé is_destroyed : 0 type : Colonie entry : Feryon Delta — Colonie de Stockage SécuriséType : Base logistique militarisée Localisation : [location:7831522|Ceinture de débris de Feryon], Système [location:7804067|Tyralus] Propriétaire : [organisation:7831572|Vortex Armatum] Sécurité : [organisation:7831593|Vigilo Core] Statut : Installation corporatiste restreintePrésentation généraleFeryon Delta, est une base de stockage hautement sécurisée opérée par la corporation [organisation:7831572|Vortex Armatum]. Située stratégiquement dans la Ceinture de Débris de Feryon (système Tyralus), cette colonie maintient un accès discret mais efficace aux principales routes commerciales interstellaires.Fonction et spécialisationLa base est spécialisée dans le stockage et la manutention d'armes énergétiques avancées ainsi que de munitions intelligentes. Elle joue un rôle central dans la chaîne logistique militaire de [organisation:7831572|Vortex Armatum], en garantissant la préservation, le tri et l'expédition sécurisée d'armements sensibles.Population et sécuritéArca-Tau héberge environ trente résidents, dont :Du personnel technique et de maintenanceDes experts en logistique spécialiséeUn contingent réduit de sécurité recruté et

Base de Connaissance - Export PDF

déployé par Vigilo Core La présence sécuritaire est constante, et les interactions externes sont strictement contrôlées. Architecture et technologie L'architecture de Feryon Delta est fonctionnelle et modulaire, orientée vers la compartimentation hermétique des stocks. Les modules de stockage sont blindés et isolés, conçus pour résister aux sabotages comme aux conditions extrêmes. La plateforme de transfert de cargaison est équipée de : Systèmes de verrouillage de quai automatisés Brouilleurs actifs anti-intrusion Dômes de surveillance tactique opérés par [organisation:7831593|Vigilo Core] Approvisionnement et autonomie La colonie dispose d'un approvisionnement limité en ressources vitales. Les résidents dépendent entièrement de ravitaillements réguliers organisés par vortex armatum, sous surveillance tactique de Vigilo Core. Statut et enjeux Malgré sa petite taille, Feryon Delta constitue un nœud logistique vital dans l'arsenal de vortex armatum. Toutefois, une tension latente subsiste entre les résidents et la présence pesante des forces corporatistes, renforçant le climat de suspicion et de contrôle permanent. location : Ceinture de débris de Feryon (Asteroides)

locations : Dravex-9

name : Dravex-9 is_destroyed : 0 type : Station location : Ophyra (System)

locations : Proxima Centauri Astéroïdes

name : Proxima Centauri Astéroïdes is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Proxima Centauri Astéroïdes est une ceinture d'astéroïdes en orbite autour de Proxima Centauri. Ces astéroïdes contiennent des minéraux rarement trouvés ailleurs, comme des silicates imprégnés de métal extraits lors de collisions galactiques passées. La navigation y est délicate et réservée à des pilotes expérimentés. location : Proxima Centauri (Soleil)

locations : Triton

name : Triton is_destroyed : 0 type : Lune entry : Triton est la plus grande lune de Neptune, remarquable pour sa rotation rétrograde et son terrain de geysers de glace. location : Neptune (Planete)

locations : Comète Iskandar

name : Comète Iskandar is_destroyed : 0 type : Comete entry : La Comète Iskandar parcourt une ellipse large à travers le système Vortexis. Son noyau glacé relâche une queue majestueuse de gaz et de poussières location : Vortexis (System)

locations : Zantaray

name : Zantaray is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Zantaray est centré autour de son étoile naine rouge, Zantaray, d'une brillance modeste et d'une activité solaire faible, offrant une lumière orangée constante. Ce type d'étoile est stable mais relativement frais, ce qui influe sur les conditions climatiques de ses planètes. location : None contains : - Zantaray IV (Planete) - Zantaray I (Planete) - Queue de Yarmi (Comete) - Zantaray III (Planete) - Zantaray II (Planete)

locations : Kryos

name : Kryos is_destroyed : 0 type : System entry : Système gelé, ses mondes sont recouverts de glaciers et de tempêtes de glace. Les lunes, riches en minéraux rares, attirent les prospecteurs, mais leur exploitation est compliquée par des températures extrêmes et une faible luminosité stellaire. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None

locations : Astéroïde K-77

name : Astéroïde K-77 is_destroyed : 0 type : Station entry : Astéroïde K-77 – Poste Avancé du VideLocalisation : Ceinture de Zarenth (entre Zarenth IV et Zarenth V) Affiliation : Non déclarée officiellement, sous influence officieuse du Soleil NoirDescription Générale : K-77 est un astéroïde de taille moyenne (environ 3 km de diamètre) situé dans l'une des zones les plus denses et les plus turbulentes de la ceinture de Zarenth. L'objet céleste est riche en métaux ferreux, ce qui le rend difficile à détecter via les scanners classiques. Cela en fait un refuge

Base de Connaissance - Export PDF

idéal pour ceux qui souhaitent opérer loin des regards : pirates, informateurs, contrebandiers et espions. Aménagement : La surface de K-77 est criblée de cratères et d'excroissances rocheuses tranchantes. Toutefois, la véritable vie de cet astéroïde se cache sous sa croûte. D'anciens tunnels de forage ont été réutilisés pour construire une base souterraine labyrinthique, composée de modules pressurisés interconnectés, de hangars étroits pour petits vaisseaux, de salles d'interrogatoire et de serveurs cryptés scellés dans le noyau même de la roche. Particularités : Champ de Diffraction Passif : Le noyau de K-77 émet une faible interférence gravimétrique, suffisante pour masquer toute signature énergétique ou technologique à distance. Marché Gris : Bien que rudimentaire, une petite zone d'échange fonctionne dans les entrailles de l'astéroïde, où se vendent données volées, cartes de saut effacées, implants trafiqués, et identités falsifiées. Accès Sécurisé : Une seule entrée active est connue — un sas camouflé sous un ancien puits d'impact, verrouillé par un système de reconnaissance à triple facteur (biométrie, clé quantique, et code oral changeant). location : Zarenth Belt (Asteroides)

locations : Tenebria

name : Tenebria is_destroyed : 0 type : System entry : Monde sombre, couvert de forêts impénétrables et d'une faune extrêmement dangereuse, comme les [creature:7832205|Opto-Léopards]. La Ténébrine, ressource énergétique rare, y est extraite au prix de lourds sacrifices humains et matériels. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None

locations : Nebrax

name : Nebrax is_destroyed : 0 type : Lune entry : Nebrax, lune de Ravenis II, est un astre glacé couvert de glaciers et d'étranges formations de glace bleutées. Sous sa surface gelée, des poches d'eau liquide pourraient abriter des formes de vie exotiques. Des jumeaux polaires éclatants surviennent régulièrement en raison de forts champs électriques générés par la proximité de la géante gazeuse. location : Ravenis II (Planete)

locations : Vortexis II

Base de Connaissance - Export PDF

name : Vortexis II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Vortexis II est une planète inhabitable dominée par des vents supersoniques et des tempêtes électriques constantes. Son noyau métallique riche en fer la rend cependant intéressante pour l'extraction minière. location : Vortexis (System) contains : - Colonie de Ferurban (Colonie)

locations : La Contrée Spectrale

name : La Contrée Spectrale is_destroyed : 0 type : Anomalie spatiale entry : Une étrange zone de distorsion spatiale située entre Orindor II et Orindor III, où les lois conventionnelles de la physique semblent être altérées. Les sondes envoient des signaux inexplicables lorsqu'elles traversent la contrée, et des rumeurs parlent de vaisseaux 'avalsés' n'en émergent jamais plus. location : Orindor (System)

locations : Zarenth I

name : Zarenth I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zarenth I est une petite planète rocheuse située très près de son étoile, rendant sa surface extrêmement chaude. Elle est principalement composée de silicates et de métaux lourds, et son atmosphère est quasi inexistante. Diamètre : 4 879 km Distance de Zarenth : 0,39 UA Atmosphère : Aucune location : Zarenth (System)

locations : Zelyn II

name : Zelyn II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zelyn II est une planète habitable couverte par une jungle dense et une atmosphère humide. Elle abrite plusieurs colonies scientifiques et des bases de recherche spécialisées dans l'étude des tempêtes gravitationnelles. Grâce à sa biosphère diversifiée, elle est également un centre de biotechnologie en plein essor. location : Zelyn (System) contains : - Station Arboria (Station)

locations : Tyros-7

Base de Connaissance - Export PDF

name : Tyros-7 is_destroyed : 0 type : Colonie entry : Tyros-7 est une colonie minière reculée.
location : Tyros Prime (Planete)

locations : Proxima Centauri

name : Proxima Centauri is_destroyed : 0 type : Soleil entry : Proxima Centauri est la plus petite et la plus proche étoile du trio Alpha Centauri. Cette naine rouge émet une lumière rougeâtre faible et ses variations fréquentes de luminosité génèrent des éruptions stellaires puissantes. En dépit de ses caprices stellaires, elle possède des planétoïdes qui intriguent les scientifiques en raison de potentialités habitables et de phénomènes magnétiques mystérieux. location : Alpha Centauri (System) contains : - Proxima Centauri Astéroïdes (Asteroides) - Comète Veridis (Comete) - Proxima Centauri b (Planete)

locations : Ceinture de Zeltrux

name : Ceinture de Zeltrux is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : La Ceinture de Zeltrux est une vaste région pleine de rochers métalliques et de fragments glacés située entre Zeltrux III et IV. Elle est un vestige d'une ancienne planète qui n'a jamais pu se former pleinement en raison de la gravité imposante de Zeltrux II. location : Zeltrux (System)

locations : Station Aegis Nolvaris

name : Station Aegis Nolvaris is_destroyed : 0 type : Station entry : La Station Aegis Nolvaris se dresse comme un bastion scientifique et militaire au cœur du système [location:7804059], en orbite stable autour de la lune glacée nommée Ivoire. Conçue par l'[organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne] (A.S.T.), cette station a un double rôle crucial : étudier les tumultueuses tempêtes énergétiques créées par la puissante naine blanche Nolvar, et surveiller les routes spatiales de ce secteur instable. Infrastructure et Fonctionnalités : Laboratoires blindés : Concentrés sur l'analyse énergétique et gravitationnelle, ces laboratoires disposent des technologies les plus avancées pour étudier les phénomènes spatiaux. Docks capacieux : La station peut accueillir jusqu'à 4 frégates ou navires de recherche, servant de point de ravitaillement et de plateforme logistique essentielle pour les

Base de Connaissance - Export PDF

missions dans la ceinture d'astéroïdes de [location:7804059]. Centre de commandement militaire : Il assure la coordination des patrouilles de l'A.S.T., garantissant la sécurité des expéditions et des routes commerciales dans le secteur. Modules d'habitat : Conçus pour héberger environ 75 personnes, ces modules accueillent tant le personnel permanent que les équipes scientifiques en rotation. Défenses : Les systèmes de tourelles à énergie et les boucliers modulaires protègent la station des impacts de micro-météorites ainsi que des fluctuations énergétiques imprévues. Particularité : La station est équipée d'un interféromètre quantique de haute précision, capable de détecter et d'anticiper les distorsions gravitationnelles, prévenant ainsi des vagues énergétiques potentielles qui pourraient menacer les opérations dans le secteur. Station Aegis Nolvaris est non seulement un centre névralgique de recherche mais aussi un symbole de l'engagement de l'A.S.T. à sécuriser et à développer la connaissance humaine au bord de l'inconnu. location : Ivoire (Lune)

locations : Jupiter

name : Jupiter is_destroyed : 0 type : Planete entry : Jupiter est la cinquième et la plus grande planète de Sol, une géante gazeuse. Elle possède une atmosphère tournoyante principalement composée d'hydrogène et d'hélium, et est célèbre pour sa Grande Tache Rouge, une tempête anticyclonique persistante. location : Sol (System) contains : - Callisto (Lune) - Ganymède (Lune) - Io (Lune) - Europe (Lune)

locations : Nuage de Morudan

name : Nuage de Morudan is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Une vaste ceinture d'astéroïdes composée principalement de nickel et de fer, Morudan orbite entre Orindor III et Orindor IV. Souvent pulvérisée par des collisions fréquentes, elle est une source de minerais extraits par des aventuriers audacieux. location : Orindor (System)

locations : Luna Umbralis

name : Luna Umbralis is_destroyed : 0 type : Lune entry : Lune d'apparence ténébreuse en raison de sa surface sombre faite de roche basaltique riche en métaux lourds. Elle est peuplée

Base de Connaissance - Export PDF

de stations illégales cachées parmi les innombrables sous-sols. location : Vortexis IV (Planete)

locations : Callisto

name : Callisto is_destroyed : 0 type : Lune entry : Callisto est une lune de Jupiter connue pour sa surface criblée de cratères et sa faible activité géologique. Elle est la troisième plus grande lune du système solaire. location : Jupiter (Planete)

locations : Colonie Minière de Turió

name : Colonie Minière de Turió is_destroyed : 0 type : Colonie entry : La Colonie Minière de Turió est un avant-poste spécialisé dans l'extraction de métaux rares présents sur [location:8027726|Ophyra I]. Cette petite colonie abrite environ 200 personnes, principalement des mineurs et des ingénieurs. Elle utilise des technologies avancées, telles que des machines d'extraction à distance commandées par des opérateurs depuis la station centrale. La sécurité est primordiale ici, avec des systèmes de défense automatisés développés par [character:7828697|Draven Sykes]. La colonie est également équipée de dômes pressurisés pour abriter ses habitants, et un espace commun sert de centre social avec des installations pour les loisirs et la détente. location : Ophyra (System)

locations : Comète Veilara

name : Comète Veilara is_destroyed : 0 type : Comete entry : La comète Veilara est célèbre pour sa longue queue luminescente composée de gaz gelés et de poussières. Elle passe à proximité de Rav à intervalles réguliers et offre un spectacle lumineux impressionnant, bien que visible uniquement à travers des équipements spécifiés à cause du rayonnement de la géante rouge. Les superstitions locales associent sa venue à des événements importants dans le système. location : Ravenis (System)

locations : Zarenth II

name : Zarenth II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zarenth II est une planète tellurique

Base de Connaissance - Export PDF

avec une surface pleine de cratères et de vastes déserts de sable brun rougeâtre. Sa mince atmosphère de dioxyde de carbone crée un effet de serre mineur. Diamètre : 12 104 km Distance de Zarenth : 0,72 UA Atmosphère : Dioxyde de carbone location : Zarenth (System)

locations : Kheron

name : Kheron is_destroyed : 0 type : Lune entry : Kheron est une petite lune orbitant la planète Ephyros II. Elle est connue pour ses paysages lunaires désolés, marqués par des canyons et des cratères profonds. Sa surface est recouverte d'une fine couche de poussière et sa faible gravité offre une toile parfaite pour l'exploration minérale. Caractéristiques : Taille : Petite Distance de la planète : Orbite basse Gravité : Faible Ressources : Potentiel minier inexploité location : Ephyros II (Planete) contains : - Dôme de Balor (Colonie)

locations : Ceinture de Vol-Ruun

name : Ceinture de Vol-Ruun is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : La Ceinture de Vol-Ruun est un vaste champ d'astéroïdes gravitant autour de Rav. Formée probablement suite à des collisions anciennes, elle est riche en métaux et en matériaux volatils. Sa configuration complexe présente des traînées de poussière et de roches qui s'étendent loin dans le système, représentant à la fois un danger potentiel pour la navigation et une mine précieuse de ressources. location : Ravenis (System)

locations : Carnyx

name : Carnyx is_destroyed : 0 type : System relationships : - relation : FTL Pirate - relation : FTL Pirate location : None

locations : Luna-C1

name : Luna-C1 is_destroyed : 0 type : Lune entry : Luna-C1, la seule lune de Ophyra I, est un astre stérile recouvert de cratères. Sa surface offre peu de ressources, mais son isolement en fait un site privilégié pour l'étude des événements astronomiques. location : Ophyra I (Planete)

locations : Ivoire

name : Ivoire is_destroyed : 0 type : Lune entry : Cette grande lune glacée est remarquablement réfléchissante, rendant les nuits de Citrine particulièrement lumineuses. Des scientifiques cherchent à utiliser sa surface pour étudier les effets des tempêtes gravitationnelles dans un environnement contrôlé mais non stationnaire. location : Citrine (Planete) contains : - Station Aegis Nolvaris (Station)

locations : Vénus

name : Vénus is_destroyed : 0 type : Planete entry : Vénus, la deuxième planète du système Sol, est souvent appelée l'étoile du matin ou du soir. Elle a une taille similaire à celle de la Terre, mais est recouverte d'une atmosphère épaisse et toxique, composée principalement de dioxyde de carbone, avec des nuages de dioxyde de soufre. location : Sol (System)

locations : Eclipse

name : Eclipse is_destroyed : 0 type : Planete entry : Dernière planète du système, Eclipse possède une atmosphère noire composée de méthane et de traces de gaz rares. Ses tempêtes sont amplifiées par les perturbations gravitationnelles, entraînant des torrents d'éclairs. Peu étudiée, elle reste un mystère fascinant sur les perceptions énergétiques. location : 1757386

locations : Aureon I

name : Aureon I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Aureon I est une planète tellurique désertique, balayée par des vents solaires intenses qui ont érodé sa surface, maintenant redessinée par ses fréquentes tempêtes de sable. En dépit d'une atmosphère ténue, elle possède des dépôts minéraux riches, essentiellement du silicium et du titane. La gravité terrestre et les conditions climatiques extrêmes ont conduit les colonies minières à s'enfoncer sous la surface pour échapper aux radiations et aux tempêtes. location : Aureon (System)

locations : Ganymède

name : Ganymède is_destroyed : 0 type : Lune entry : Ganymède est la plus grande lune du système solaire, même plus grande que Mercure, avec un diamètre de 5,268 km. Elle possède un noyau magnétique. location : Jupiter (Planete)

locations : Zephyra

name : Zephyra is_destroyed : 0 type : System entry : Zephyra Prime est une planète unique, perpétuellement balayée par des tempêtes électriques d'une intensité inégalée. Ce phénomène naturel, d'abord perçu comme un obstacle à la colonisation, a rapidement été transformé en opportunité : les scientifiques et ingénieurs de l'AST y ont bâti des collecteurs atmosphériques géants, capturant l'énergie des orages pour alimenter des industries avancées et des laboratoires de recherche. C'est un monde où l'ingénierie est reine, où chaque habitant, dès son plus jeune âge, apprend à composer avec les caprices de la nature pour en tirer profit. L'électricité statique y est omniprésente, obligeant les infrastructures à être construites avec des matériaux hautement isolants et à intégrer des systèmes de décharge automatique pour éviter les surtensions mortelles. Les villes de Zephyra sont des merveilles d'innovation architecturale : perchées sur des pylônes massifs, elles dominent les plaines orageuses, illuminées par des éclairs qui semblent danser autour d'elles. Des réseaux de ponts électromagnétiques relient les structures entre elles, et les véhicules utilisent souvent des champs électriques pour se propulser à travers l'atmosphère dense. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None

locations : Phobos

name : Phobos is_destroyed : 0 type : Lune entry : Phobos est la plus grande des deux lunes de Mars, avec un diamètre d'environ 22 km. Elle orbite très près de Mars à une distance d'environ 9,377 km et effectue un tour complet de la planète en environ 7 heures et demie. location : Mars (Planete)

locations : Zeltrux II

name : Zeltrux II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Planète géante gazeuse, Zeltrux II est célèbre pour ses tempêtes colossales qui balafrent son atmosphère rayée de teintes marron et or. Elle est entourée de plusieurs anneaux constitués de glace et de poussières, lui conférant une allure majestueuse. location : Zeltrux (System) contains : - Lunaria (Lune)

locations : Clyra II

name : Clyra II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Clyra II, la plus grande planète du système, est un monde couvert de denses forêts de champignons luminescents. Cette planète abrite une biosphère étonnamment riche, malgré une atmosphère à faible teneur en oxygène. Des recherches en excobiologie et en adaptation microbienne y sont régulièrement menées. location : Clyra (System) contains : - Chantiers Orbitaux de Clyra (Station)

locations : Luna Ventora

name : Luna Ventora is_destroyed : 0 type : Lune entry : Luna Ventora est la plus grande lune de Vortexis IV. Son sol gelé est parsemé de cryovolcans et son sous-sol pourrait potentiellement renfermer de vastes océans souterrains. location : Vortexis IV (Planete)

locations : Syrtis

name : Syrtis is_destroyed : 0 type : System entry : Planète luxuriante mais très militarisée, avec une biodiversité exceptionnelle. Des bases fortifiées y sont installées pour protéger les précieux laboratoires de recherche disséminés dans ses jungles épaisses. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire location : None contains : - Syrtis Prime (Planete)

locations : Eneria

Base de Connaissance - Export PDF

name : Eneria is_destroyed : 0 type : System entry : Planète mystérieuse au centre des opérations de l'AST. Les cristaux énergétiques uniques d'Éneria sont une source d'énergie révolutionnaire, mais leur instabilité constitue un défi scientifique et technique. Les explorateurs doivent affronter des conditions hostiles. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True location : None contains : - Nyx (Lune) - Typhon (Planete) - Éneria Prime (Planete) - La Couronne Oblique (Ruines)

locations : Ephyros II

name : Ephyros II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Ephyros II est une planète à l'atmosphère dense, chargée de particules abrasives. Les vents puissants qui la parcourent sculptent le relief, formant des formations rocheuses étonnantes. Des tempêtes de poussière géantes sont fréquentes, rendant l'exploration de surface dangereuse. Caractéristiques : Taille : Grande Distance de l'étoile : Moyenne Atmosphère : Dense et abrasive location : Ephyros (System) contains : - Kheron (Lune)

locations : Zolara I

name : Zolara I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zolara I : La planète-tempête Zolara I est une planète gazeuse géante située relativement près de son soleil. Elle est composée majoritairement d'hydrogène et d'hélium, avec des systèmes de tempêtes titanesques perpétuelles qui règnent sur sa surface. Sa gigantesque tache rouge est célèbre et visible même depuis les confins du système, résultant de turbulences atmosphériques intenses. Caractéristiques : Taille : 10 fois celle de la Terre Distance : 0,5 UA de Zolara Particularités : Énormes tempêtes et vents violents location : Zolara (System) contains : - Zolana (Lune)

locations : Sombrelame

name : Sombrelame is_destroyed : 0 type : Comete entry : Cette comète sibylline parcourt le système avec une régularité surprenante. Les traînées lumineuses de Sombrelame sont difficiles à analyser, car les tempêtes d'énergie de Nolvar interfèrent avec les instruments de

Base de Connaissance - Export PDF

mesure traditionnels des chercheurs. location : 1757386

locations : Comète Yulon

name : Comète Yulon is_destroyed : 0 type : Comete entry : Comète Yulon : La vagabonde glacéePassant périodiquement proche de Zolara, la comète Yulon exhibe une majestueuse queue de glace et de poussière. Originaire des confins du système, elle est devenue une attraction cosmologique pour les astronomes depuis des millénaires.Caractéristiques :Distance : Trajectoire elliptique traversant le système en 20 ansParticularités : Influences gravitationnelles visibles sur les planètes lors de son passage location : Zolara (System)

locations : La Voile Spectrale

name : La Voile Spectrale is_destroyed : 0 type : Anomalie spatiale entry : La Voile Spectrale est une mystérieuse anomalie spatiale située aux confins du système de Zarenth. Elle se manifeste par un brouillard luminescent aux reflets irisés, perturbant les instruments de navigation et de communication à proximité. On ne connaît pas son origine, mais elle pourrait être liée à un phénomène extradimensionnel ou à une technologie ancienne inconnue. location : Zarenth (System)

locations : Zelyn I

name : Zelyn I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zelyn I est une planète aride et rocailleuse, riche en minerais rares utile pour la recherche sur les cristaux énergétiques. Sa surface est parsemée de stations de recherche et de technologies extractives. Bien que la vie humaine y soit difficile, des colonies de chercheurs reçoivent des approvisionnement réguliers de l'AST. location : Zelyn (System)

locations : Comète de Lumeria

name : Comète de Lumeria is_destroyed : 0 type : Comete entry : La Comète de Lumeria traverse le système Clyra à intervalles réguliers de 75 ans. Composée principalement de glace

Base de Connaissance - Export PDF

d'eau et d'ammoniac, elle laisse derrière elle une spectaculaire traînée lumineuse visible depuis les planètes les plus proches. Son passage est une aubaine pour les scientifiques qui la suivent pour des études sur les matériaux primordiaux du système solaire. location : Clyra (System)

locations : Ephyros I

name : Ephyros I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Ephyros I est une planète rocheuse, recouverte de vastes déserts de sable rouge. Les températures y sont extrêmes, atteignant des pics dangereux en journée et glaciales la nuit. Malgré les conditions difficiles, des matières premières rares font de cette planète une cible convoitée par les sociétés minières. Caractéristiques : Taille : Moyenne Distance de l'étoile : Proche Atmosphère : Fine et toxique location : Ephyros (System)

locations : Tyralus

name : Tyralus is_destroyed : 0 type : System entry : Monde ancien marqué par des ruines extraterrestres. Les explorateurs y recherchent activement des artefacts technologiques et culturels, bien que les dangers environnementaux y soient omniprésents. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire location : None contains : - Ceinture de débris de Feryon (Asteroides)

locations : Hélios-3

name : Hélios-3 is_destroyed : 0 type : Station entry : Hélios-3 est une station scientifique majeure dédiée à la recherche avancée sur les technologies de propulsion interstellaire et la terraformation de planètes hostiles. location : Alpha Centauri (System)

locations : Zolara II

name : Zolara II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zolara II : La perle des océans Cette planète océanique abrite des mers profondes et mystérieuses. La surface de Zolara II est presque entièrement couverte d'eau, avec quelques îles émergées. Les courants océaniques et

Base de Connaissance - Export PDF

la diversité marine constituent une biosphère unique en son genre. Caractéristiques : Taille : 1,2 fois celle de la Terre Distance : 1,2 UA de Zolara Particularités : Présence abondante d'eau et riche écosystème marin location : Zolara (System)

locations : Corallia

name : Corallia is_destroyed : 0 type : Lune entry : Corallia est une lune rocheuse où de mystérieuses structures cristallines s'étendent sur de vastes étendues. Les scientifiques suspectent qu'elles soient le résultat d'une ancienne activité volcanique couplée à des dépôts minéraux. location : Zeltrux III (Planete)

locations : Trelis

name : Trelis is_destroyed : 0 type : System entry : Monde océanique parsemé d'îles technologiquement avancées. Les courants sous-marins puissants y fournissent une énergie renouvelable abondante, utilisée pour alimenter des colonies sous-marines expérimentales. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Privée prive : True location : None

locations : Belenos

name : Belenos is_destroyed : 0 type : Lune location : Jorvan (System) contains : - La Ruche (Station)

locations : Dunara

name : Dunara is_destroyed : 0 type : Lune entry : Dunara est une lune poussiéreuse riche en minéraux rares. Ses hautes montagnes abritent des grottes qui renferment des cristaux étranges, très prisés par les explorateurs et les chercheurs. location : Zantaray III (Planete)

locations : Orindor IV

Base de Connaissance - Export PDF

name : Orindor IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : La planète extérieure et la plus éloignée d'Orindor, elle est une naine gazeuse avec une atmosphère riche en hélium et en hydrogène, entourée de plusieurs petites lunes et fragments rocheux. location : Orindor (System)

locations : Clyra I

name : Clyra I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Clyra I est une petite planète rocheuse dépourvue d'atmosphère respirable et d'eau liquide à la surface. Sa faible gravité attire les chercheurs désirant tester des équipements et des matériaux en conditions extrêmes de gravité réduite. La surface est principalement composée de silice et d'oxydes métalliques. location : Clyra (System)

locations : Tethis

name : Tethis is_destroyed : 0 type : Lune entry : Une lune plus petite et glacée, Tethis est en rotation synchrone avec [location:7868806|Orindor III]. Elle présente une surface criblée de cratères actifs, vestiges de collisions stellaires. location : Orindor III (Planete)

locations : Zarenth IV

name : Zarenth IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zarenth IV est une géante gazeuse avec des anneaux spectaculaires faits de glace et de poussières. Elle ne possède pas de surface solide, mais attire un cortège de lunes. Diamètre : 120 536 km Distance de Zarenth : 5,2 UA Atmosphère : Hydrogène-Hélium location : Zarenth (System) contains : - Elarae (Lune) - Gorthan (Lune)

locations : Lune

name : Lune is_destroyed : 0 type : Lune entry : La Lune est l'unique satellite naturel de la Terre. Elle n'a pas d'atmosphère notable. Sa surface est parsemée de impacts de météorites et de mares, d'anciennes coulées de lave. location : Terre (Planete) contains : - L'Arche (Colonie)

locations : Nolvar Belt

name : Nolvar Belt is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Positionnée entre Nolvar II et Citrine, cette ceinture d'astéroïdes dense est composée principalement de roches métalliques riches en éléments rares. Les tempêtes énergétiques rendent les expéditions périlleuses, mais des équipes courageuses tentent malgré tout d'exploiter ses ressources précieuses. location : 1757386

locations : Kharyst

name : Kharyst is_destroyed : 0 prive : True type : System location : None

locations : Colonie de Forage Feryon Alpha

name : Colonie de Forage Feryon Alpha is_destroyed : 0 type : Colonie entry : Feryon Alpha — Colonie de ForageType : Installation minière semi-autonome Localisation : Ceinture de Débris de Feryon Propriétaire : [organisation:7831237|NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI)] Statut : Colonie corporatiste indépendantePrésentation généraleLa Colonie de Forage Feryon Alpha est une installation semi-autonome, nichée dans le chaos métallique de la Ceinture de Débris de Feryon. Gérée par la mégacorporation NOVA-MECHANICA INDUSTRIES, elle est renommée pour son efficacité redoutable dans l'extraction de ressources précieuses issues des astéroïdes environnants.Structure et vie sur placeLa colonie est constituée de modules habitables étanches, organisés autour d'un réseau complexe de forages automatiques et de raffineries. La vie y est rude, étroitement surveillée, et dominée par la logique de rendement. Les résidents sont pour la plupart des spécialistes, souvent des pionniers audacieux, attirés par des primes élevées, mais confrontés à des conditions extrêmes.La majorité des opérations minières sont prises en charge par des drones robots, tandis que les humains assurent la maintenance, la supervision stratégique et la prospection de nouvelles veines exploitables.Économie et productionL'économie de Feryon Alpha repose sur l'extraction massive de métaux rares, essentiels aux industries interstellaires. La Ceinture est exploitée sans relâche pour alimenter les marchés galactiques en composants critiques pour les technologies de défense et de

Base de Connaissance - Export PDF

communication. Politique et autorité Feryon Alpha fonctionne comme un État corporatif : les lois de Nova-Mechanica Industries priment sur toute autorité extérieure. Les règles de l'A.S.T. y sont suspendues, créant un espace de liberté brutale, mais aussi de responsabilités écrasantes pour ses travailleurs. Logistique et ravitaillement Isolée, la colonie dépend fortement des cargaisons régulières de la Cantine Cosmique pour son approvisionnement en nourriture et en eau. Ces ressources vitales sont soumises aux fluctuations des marchés, générant régulièrement des tensions sociales. Esprit de la colonie Malgré les conditions de travail difficiles, Feryon Alpha incarne un bastion de la domination industrielle de NMI. L'esprit d'innovation, la solidarité entre les travailleurs et leur mentalité de pionniers entretiennent un mode de vie rude mais fier, dédié à l'expansion technologique de la mégacorporation. location : Ceinture de débris de Feryon (Asteroides)

locations : Terre

name : Terre is_destroyed : 0 type : Planete entry : La Terre est la troisième planète du système Sol. Elle a une atmosphère riche en oxygène. Sa surface est couverte à 71 % d'eau. location : Sol (System) contains : - Lune (Lune)

locations : Vortexis

name : Vortexis is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Vortexis est centré autour d'une étoile jaune-vert vif, qui émet des radiations lumineuses intenses. Cette étoile, bien qu'éblouissante, offre une stabilité qui permet le développement d'une variété complexe de corps célestes. location : None contains : - Vortexis I (Planete) - Vortexis III (Planete) - Comète Iskandar (Comete) - Vortexis II (Planete) - Vortexis IV (Planete) - Vortexis Belt (Asteroides)

locations : Zarenth V

name : Zarenth V is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zarenth V est une planète naine aux orbites excentrées. Elle est principalement composée de glaces et de roches, avec une atmosphère ténue. Diamètre : 2 376 km Distance de Zarenth : 39,5 UA Atmosphère : Méthane location : Zarenth (System)

locations : Vortexis IV

name : Vortexis IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : Vortexis IV est une géante gazeuse aux teintes bleutées. Elle possède plusieurs bandes atmosphériques et tempêtes cycloniques géantes. Ses nombreuses lunes abritent de petites bases de recherche ainsi que des caches secrètes utilisées par le Soleil Noir. location : Vortexis (System) contains : - Luna Umbralis (Lune) - Luna Ventora (Lune)

locations : Lunastra

name : Lunastra is_destroyed : 0 type : Lune entry : Lunastra est une grande lune principalement composée de glace et de roche. Elle possède une surface recouverte de glaciers et est connue pour ses magnifiques aurores boréales. Diamètre : 3 474 km Distance de Zarenth III : 384 000 km location : Zarenth III (Planete)

locations : Astyra

name : Astyra is_destroyed : 0 type : Lune entry : Astyra : La lune geologique Astyra est une lune rocailleuse, connue pour ses gisements minéraux rares et ses formations cristallines visibles depuis l'orbite. Les géologues y effectuent souvent des missions pour l'étude de ces gisements uniques. Caractéristiques : Diamètre : 1 400 km location : Zolara III (Planete)

locations : Ceinture d'astéroïdes d'Aureon

name : Ceinture d'astéroïdes d'Aureon is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Cette ceinture d'astéroïdes instable orbite à une distance moyenne de 4 à 6 unités astronomiques de l'étoile Aureon. Composée de fragments rocheux et métalliques, elle est réputée pour sa richesse en métaux lourds et terres rares, notamment le palladium et l'iridium, devenus essentiels pour l'industrie technologique des systèmes voisins. La nature imprévisible de la ceinture pose un danger constant pour les vaisseaux et les installations minières. location : Aureon (System)

locations : Titan

name : Titan is_destroyed : 0 type : Lune entry : Titan est la plus grande lune de Saturne et la deuxième plus grande du système solaire. Elle possède une atmosphère dense, unique parmi les lunes, et des lacs d'hydrocarbures à sa surface. location : Saturne (Planete)

locations : Nova-Lirael

name : Nova-Lirael is_destroyed : 1 type : Colonie entry : Au cœur des plaines arides de [location:7902376|Lirael Prime], là où les tempêtes gravitationnelles s'étirent comme des bêtes affamées dans le ciel, s'élevait autrefois Nova-Lirael, une base scientifique de pointe, symbole de l'ambition dévorante de l'[organisation:7803962|A.S.T] Construite sur une plaque rocheuse naturellement stable, Nova-Lirael se dressait comme une forteresse technologique, un complexe autonome mêlant laboratoires, silos de stockage de Ténébrine, plateformes de lancement, zones de maintenance, et modules d'habitations étagés. Son cœur palpitant était le Réacteur Stellaire Alpha, logé dans un dôme blindé aux fondations profondément ancrées dans le sol lunaire. Le quotidien y était rythmé par des expériences à haut risque, une gestion logistique exigeante et la tension sourde de ceux qui côtoient l'inconnu chaque jour. Des couloirs étroits baignés de lumière froide reliaient les différents pôles, tandis que le réfectoire, modeste mais toujours animé, était l'un des rares lieux où les barrières de fonction s'effaçaient. Mais tout cela n'est plus qu'un champ de ruines flottant entre les flux instables de la gravité. Depuis [note:7902374|L'Incident Alpha], Nova-Lirael n'est plus qu'un tombeau technologique. Le dôme principal est éventré, les structures effondrées dans des angles impossibles. Certains bâtiments paraissent suspendus dans l'air, prisonniers de bulles gravitationnelles résiduelles. La Ténébrine, libérée par la destruction du réacteur, a contaminé le sous-sol, formant des nappes brillantes, presque vivantes, suintant à travers les fissures. Les sondes orbitales détectent encore des pulsations énergétiques cycliques, comme si le cœur du réacteur battait encore, d'une manière perversie, dans les profondeurs. De temps à autre, des éclairs silencieux illuminent les lieux — signes de résonances étranges entre matière instable et gravité locale. Certains prétendent que des silhouettes rôdent entre les carcasses de modules, des échos mentaux laissés par ceux qui n'ont jamais quitté la base. D'autres affirment que la

Base de Connaissance - Export PDF

mémoire de la catastrophe s'est imprimée dans la matière même de Nova-Lirael, transformant chaque exploration en un voyage dans une fracture du réel. location : Lirael Prime (Planete)

locations : Alpha Centauri

name : Alpha Centauri is_destroyed : 0 type : System entry : Alpha Centauri est le premier système colonisé par l'humanité hors du système solaire. Il est caractérisé par un trio stellaire dominé par les étoiles Alpha Centauri A, Alpha Centauri B et Proxima Centauri. Chaque étoile possède des particularités qui influencent les corps orbitant autour d'elles. Le système est un point focal pour les avancées technologiques interstellaires, frayant la voie vers les confins de la galaxie. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Privée prive : True location : None contains : - Alpha Centauri A (Soleil) - Proxima Centauri (Soleil) - Hélios-3 (Station) - Alpha Centauri B (Soleil)

locations : Elarae

name : Elarae is_destroyed : 0 type : Lune entry : Elarae est une lune glacée recouverte d'une croûte de glace épaisse. Elle est suspectée de cacher un océan liquide sous sa surface gelée. Diamètre : 3 500 km Distance de Zarenth IV : 671 000 km location : Zarenth IV (Planete)

locations : L'Arche

name : L'Arche is_destroyed : 0 type : Colonie entry : L'Arche est une base lunaire colossale, constitue le cœur stratégique des opérations. Située dans le cratère Tycho, l'Arche est un mélange fascinant de fonctionnalité industrielle et de prouesses architecturales. En son sein, des départements spécialisés orchestrent les explorations interstellaires, la gestion des ressources et le développement des colonies. Parmi eux, le Département des Opérations Énergétiques joue un rôle crucial, supervisant les recherches sur les sources d'énergie alternatives indispensables aux moteurs des vaisseaux location : Lune (Lune)

locations : Nolvar I

Base de Connaissance - Export PDF

name : Nolvar I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Une planète tellurique rocheuse. Près du soleil Nolvar, elle est constamment bombardée par des vents solaires, ce qui a causé une érosion massive de sa surface au fil des millénaires. Atmosphère quasi inexistante, avec des températures extrêmes. location : 1757386

locations : Lybrata

name : Lybrata is_destroyed : 0 type : System entry : Lybrata est doté d'une planète aux montagnes couvertes de végétation dense, frappée par des tempêtes électromagnétiques dues à son immense soleil bleu. Elle est caractérisée par une faible protection atmosphérique, des marées titanesques provoquées par sa lune grise, un climat imprévisible, et la présence de pirates du Soleil Noir, qui exploitent son chaos pour leurs activités. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Pirate - relation : FTL Pirate - relation : FTL Pirate location : None contains : - Lybrata Prime (Planete)

locations : Elemos

name : Elemos is_destroyed : 0 type : Lune entry : La plus grande des lunes d'[location:7868806|Orindor III], Elemos est une lune volcanique avec d'immenses caldeiras crachant des fumées soufrées. Sa surface est parsemée de rivières de lave solidifiée. location : Orindor III (Planete)

locations : Ophyra I

name : Ophyra I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Ophyra I est une planète rocheuse proche de l'étoile, enveloppée d'une fine atmosphère riche en dioxyde de carbone. Son paysage est dominé par de vastes canyons et des formations rocheuses distinctives. Bien que sa surface soit principalement inhospitalière, elle attire les chercheurs en géologie pour ses dépôts minéraux uniques. location : Ophyra (System) contains : - Luna-C1 (Lune)

locations : Nolvar II

Base de Connaissance - Export PDF

name : Nolvar II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Cette planète est enveloppée de nuages denses d'ammoniac. Parfois surnommée "la Disparue", elle est fréquemment engloutie par des vagues énergétiques provenant de Nolvar, qui modifient temporairement sa masse apparente et perturbent les observations. location : 1757386

locations : Deimos

name : Deimos is_destroyed : 0 type : Lune entry : Deimos, la plus petite et la plus éloignée des deux lunes martiennes, mesure environ 12 km de diamètre. Elle orbite à environ 23,466 km de Mars. location : Mars (Planete)

locations : Ceinture d'Astéroïdes

name : Ceinture d'Astéroïdes is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : La ceinture d'astéroïdes est une vaste zone située entre les orbites de Mars et Jupiter, peuplée de millions de petits corps rocheux. La ceinture est dominée par Cérès, le plus grand astéroïde. location : Sol (System)

locations : Nyx

name : Nyx is_destroyed : 0 type : Lune entry : Lune en orbite autour d'[location:7807784|Éneria Prime] location : Eneria (System)

locations : Oberon

name : Oberon is_destroyed : 0 type : Lune entry : Oberon, la deuxième lune uranienne par la taille, est légèrement plus petite que Titania et est connue pour ses cratères et ses monts glacés. location : Uranus (Planete)

locations : Typhon

name : Typhon is_destroyed : 0 type : Planete location : Eneria (System)

locations : Ombracis

name : Ombracis is_destroyed : 0 type : Lune entry : Ombracis - Le Gardien GrisSatellite naturel de Lybrata Statut : inhabitable - zone de quarantaine recommandée "Ce n'est pas une lune morte. C'est un témoin figé." - Journal fragmentaire, mission A.S.T. Gamma-13 Ombracis, surnommée le Gardien Gris, est la principale lune de Lybrata. Entièrement dépourvue d'atmosphère, elle présente une surface désolée et d'un gris cendré, ponctuée par des milliers de cratères à la géométrie anormalement parfaite. La lumière y est tranchante, crue, sans diffusion, et les ombres semblent y conserver des formes même après le passage de leur source.Certains cratères - surnommés "les puits de silence" - sont si profonds qu'ils échappent aux scanners conventionnels. location : Lybrata Prime (Planete)

locations : Clyra III

name : Clyra III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Clyra III est une planète tellurique recouverte d'océans souterrains. Son sol de glace éternelle dissimule des mers intérieures où une faune marine unique prolifère. Les scientifiques viennent de tout l'univers pour étudier sa tectonique aquatique et sa faune d'une grande diversité. location : Clyra (System)

locations : Ephyros

name : Ephyros is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Ephyros est caractérisé par un soleil brûlant dénommé 'Ephyros Prime', d'une teinte jaune-orange éclatante, projetant une chaleur intense dans tout le système. Cette étoile est stable, mais ses éruptions solaires fréquentes intègrent un défi supplémentaire pour la navigation astrale.Étant un système désertique, Ephyros offre un terrain d'essai parfait pour tester les technologies de survie et de colonisation en environnement extrême. Les planètes sont balayées par des vents violents, et bien que la faune locale soit rare, elle est aussi particulièrement adaptée à ces conditions arides sévères.L'accès interstellaire est facilité grâce à des routes FTL répertoriées vers les systèmes voisins tels que Tyros, Kryos, et Tenebria, permettant une interconnexion stratégique malgré son environnement hostile. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL

Base de Connaissance - Export PDF

Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Ephyros II (Planete) - Ephyros I (Planete) - Nebula de Chrona (Nebuleuse) - Astéroïdes de Zhaarn (Asteroides)

locations : Orindor III

name : Orindor III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Une géante gazeuse massive, aux bandes de couleurs verte et bleue tissées de nuages tempétueux de méthane et de soufre. Elle possède un système d'anneaux d'une incroyable complexité et beauté, principalement composés de glace et de silicates. location : Orindor (System) contains : - Tethis (Lune) - Eremos (Lune)

locations : Astéroïdes de Gorgal

name : Astéroïdes de Gorgal is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Ceinture d'astéroïdes riche en nickel et fer, l'orbite de Gorgal est peuplée de débris métalliques résultant probablement de la désintégration d'une ancienne lune. location : Zantaray IV (Planete)

locations : Gamma

name : Gamma is_destroyed : 0 type : System entry : Ce système abrite Hélios Gamma, une station avancée spécialisée dans la recherche médicale et l'aide intergalactique. C'est également un lieu clé pour les alliances diplomatiques entre différentes colonies humaines. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Hélios Gamma (Station)

locations : Velarae

name : Velarae is_destroyed : 0 type : Planete entry : La géante Velarae est entourée d'anneaux d'azote cristallisé d'une pureté exceptionnelle, rarement observée. location : Theryn (System)

locations : Coralien

Base de Connaissance - Export PDF

name : Coralian is_destroyed : 0 type : Lune entry : Coralian est une petite lune glacée en orbite autour de Zantaray II. Sa surface est composée principalement de glace de méthane, mais des geysers chimiques jaillissent régulièrement, créant des panaches illuminés par l'étoile.
location : Zantaray II (Planete)

locations : Nolvar

name : Nolvar is_destroyed : 0 type : Soleil entry : Nolvar est une étoile naine blanche, brillante et intense, autour de laquelle gravitent les autres corps célestes du système. Les émissions énergétiques de l'étoile accentuent les tempêtes énergétiques déjà instables du système, rendant les calculs de trajectoire spatiale complexes et demandant.
location : 1757386

locations : Zolana

name : Zolana is_destroyed : 0 type : Lune entry : Zolana : Lune de tempêteZolana est la plus grande lune de Zolara I, recouverte d'épaisses couches de nuages tourbillonnants. Bien que l'atmosphère soit toxique pour l'homme, elle présente un intérêt scientifique en raison de ses phénomènes météorologiques rares et spectaculaires.Caractéristiques :Diamètre : 3 000 kmAtmosphère : Méthane et ammoniac
location : Zolara I (Planete)

locations : Havre des Lames

name : Havre des Lames is_destroyed : 0 type : Ville entry : Havre des Lames — Cité Pirate de Vortexis III Type : Métropole pirate fortifiée Localisation : Surface de Vortexis III Affiliation : Soleil Noir Faction dominante : Les Griffes du Vide Statut : Hors-la-loi / Infiltrée / Autonome Présentation générale Havre des Lames est une illustre ville pirate, nichée dans les canyons rocheux et les failles volcaniques de Vortexis III. Elle sert de quartier général à l'organisation redoutée du Soleil Noir, en particulier à sa branche militaire : les Griffes du Vide. Construite pour la résistance, la clandestinité et la survie, cette métropole est un labyrinthe urbain, à l'architecture robuste, fonctionnelle et menaçante. Structure de la Ville Quartiers Pirates — Cœur vibrant de la ville. On y entend les cliquetis métalliques des armes, les murmures

Base de Connaissance - Export PDF

d'intrigues, et les débats stratégiques. Les quartiers généraux secrets du Soleil Noir y sont dissimulés. Zone Marchande — Un marché flamboyant où s'échangent cristaux rares, armes exotiques, drogues de synthèse et technologies volées. Un carrefour interlope pour marchands, espions et négociants des systèmes voisins. District Civil — Refuge de familles de pirates, d'artisans, de techniciens et d'anciens scientifiques rebelles. On y trouve des écoles improvisées, centres communautaires, et une vie quotidienne marquée par l'autonomie et la méfiance. Port Spatial Le Port Spatial de Havre des Lames est un symbole de puissance pirate. Il peut accueillir une vaste flotte de vaisseaux, et dispose d'installations de pointe pour : Réparation rapide Maintenance clandestine Modifications tactiques Dirigé par des ingénieurs exilés de l'AST, ce port est essentiel au fonctionnement furtif du Soleil Noir. Services et Vie Urbaine Tavernes — Centres vitaux d'information, de détente et de négociations sur les prochains raids. Marchés Noirs — Discrets mais omniprésents, ils proposent des services d'esquive technologique, des pièces détachées rares, et même de l'art volé à prix spéculatif. Ateliers de Réparation — Tenus par des experts en mécanique pirate, souvent d'anciens ingénieurs de l'AST. Factions et Contrôle La ville est entièrement sous le contrôle du Soleil Noir, avec : Sécurité assurée par les Griffes du Vide Patrouilles régulières Technologies de surveillance avancée Présence constante de dissuasion armée Culture et Croyances Sous son vernis criminel, Havre des Lames abrite un sentiment communautaire fort, nourri par un héritage pirate séculaire. La population est marquée par : Des croyances mystiques liées au cycle destructeur et renaissant du Soleil Noir Un mode de vie autarcique, brutal mais libre Des traditions orales et rituels apocalyptiques location : Vortexis III (Planete)

locations : Champ d'Abral

name : Champ d'Abral is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : une ceinture d'astéroïdes à densité anormalement élevée, contenant des fragments métalliques d'origine inexpliquée. location : Theryn (System)

locations : Uranus

name : Uranus is_destroyed : 0 type : Planete entry : Uranus est la septième planète du système Sol, une géante de glace. Elle est caractérisée par son axe de rotation fortement

Base de Connaissance - Export PDF

incliné et son atmosphère méthanique auquel elle doit sa couleur bleu-verdâtre. location : Sol (System) contains : - Oberon (Lune) - Titania (Lune)

locations : Zelyn III

name : Zelyn III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zelyn III est une planète géante gazeuse. Ses couches denses et colorées cachent des formations tempétueuses extraordinaires. Cette géante gazeuse est le sujet de nombreuses études en raison de ses orages énergétiques intenses pouvant aider à mieux comprendre les tempêtes gravitationnelles dans le système. location : Zelyn (System)

locations : Zantaray IV

name : Zantaray IV is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zantaray IV est une géante gazeuse de couleur pourpre, composée principalement d'hydrogène et d'hélium, avec des traces d'ammoniac conférant à ses nuages des nuances violettes. location : Zantaray (System) contains : - Astéroïdes de Gorgal (Asteroides) - Zentar (Lune) - Pholara (Lune)

locations : Comète de Halley

name : Comète de Halley is_destroyed : 0 type : Comete entry : La comète de Halley est une comète périodique bien connue qui orbite autour du Soleil tous les 75 à 76 ans. Cette comète de courte période mesure environ 11 km de longueur et laisse une traînée de débris de poussière. location : Sol (System)

locations : Zentar

name : Zentar is_destroyed : 0 type : Lune entry : Zentar est une lune couverte de vastes lacs de méthane, avec une atmosphère très dense composée de composés organiques. location : Zantaray IV (Planete)

locations : Rylos

Base de Connaissance - Export PDF

name : Rylos is_destroyed : 0 type : Lune entry : Rylos : La perle poussiéreuseRylos est une petite lune caractérisée par sa surface criblée de cratères dus à de fréquents impacts cométaires. L'absence d'atmosphère et sa taille modeste la rendent intéressante pour l'étude de la géologie impactiste.Caractéristiques :Diamètre : 800 km location : Zolara III (Planete)

locations : Alpha Centauri A II

name : Alpha Centauri A II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Alpha Centauri A II est une planète tellurique potentiellement habitable. Elle possède une atmosphère dense composée d'azote et d'oxygène, avec une vaste mer intérieure et des plaines fertiles. La biosphère de cette planète est riche en diversité, abritant de nombreuses formes de vie extraterrestres. location : Alpha Centauri A (Soleil) contains : - Aurelia (Lune)

locations : Zantaray I

name : Zantaray I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zantaray I est une planète rocheuse extrêmement froide, située proche de son étoile. Sa surface est criblée de métaux lourds glacés et son atmosphère est composée principalement de dioxyde de carbone avec quelques traces de gaz rares. location : Zantaray (System)

locations : Neptune

name : Neptune is_destroyed : 0 type : Planete entry : Neptune est la huitième et la plus distante planète majeure du système Sol, connue pour ses vents d'une violence extrême. Elle a un diamètre de 49,244 km et est principalement composée d'hydrogène, d'hélium, et de méthane. location : Sol (System) contains : - Triton (Lune)

locations : Syrtis Prime

name : Syrtis Prime is_destroyed : 0 type : Planete location : Syrtis (System)

locations : Ravenis I

name : Ravenis I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Ravenis I est une planète tellurique stérile, généralement non-hospitalière à la vie humaine et utilisée principalement comme centre d'entraînement militaire et dépôt d'armements. Elle présente une surface rocailleuse et de vastes plaines désertiques. L'absence d'atmosphère respirable en fait une région parfaite pour des manœuvres discrètes loin des régulations interstellaires. location : Ravenis (System)

locations : Ceinture de débris de Feryon

name : Ceinture de débris de Feryon is_destroyed : 0 type : Asteroides location : Tyralus (System) contains : - Feryon Delta — Colonie de Stockage Sécurisé (Colonie) - Colonie de Forage Feryon Alpha (Colonie)

locations : Io

name : Io is_destroyed : 0 type : Lune entry : Io est l'une des quatre grandes lunes galiléennes de Jupiter et est le corps volcanique le plus actif du système solaire. Sa surface est parsemée de volcans en éruption et de laves. location : Jupiter (Planete)

locations : Zarenth Belt

name : Zarenth Belt is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Une vaste ceinture d'astéroïdes s'étend entre les orbites de Zarenth IV et Zarenth V. Elle abrite d'innombrables corps rocheux et métalliques, vestiges d'une ancienne planète désintégrée. Largeur : 1,2 AU Distance moyenne de Zarenth : 3,2 UA location : Zarenth (System) contains : - Astéroïde K-77 (Station)

locations : Comète Veridis

name : Comète Veridis is_destroyed : 0 type : Comete entry : Comète Veridis suit une trajectoire elliptique qui l'emmène périodiquement près des trois soleils d'Alpha Centauri. Sa

Base de Connaissance - Export PDF

composition en ammoniacque et en glace de méthane crée des voiles verdoyants spectaculaires lors de son passage, capables de perturber ponctuellement les systèmes de communication interstellaires. location : Proxima Centauri (Soleil)

locations : Nebula de Chrona

name : Nebula de Chrona is_destroyed : 0 type : Nebuleuse entry : La Nebula de Chrona est une nébuleuse diffuse située à la limite du système Ephyros. Sa composition de gaz et de poussières contribue à la formation de nouvelles étoiles et planètes, mais brouille aussi les instruments de navigation, augmentant le risque pour ceux qui s'y aventurent sans préparation. Caractéristiques : Taille : Vaste Composition : Gaz et poussières stellaires Impact sur la navigation : Perturbations sévères location : Ephyros (System)

locations : Lybrata Prime

name : Lybrata Prime is_destroyed : 0 type : Planete entry : Lybrata prime est un monde fascinant et dangereux, un joyau de biodiversité niché au cœur d'un système isolé. Ses paysages magnifiques, dominés par des îles montagneuses couvertes d'une végétation dense, contrastent avec les menaces omniprésentes de son climat instable et des activités suspectes dans son orbite. Topographie et Environnement Forêts colossales : Les montagnes sont enveloppées d'une végétation luxuriante, dominée par des arbres géants atteignant 300 mètres de hauteur. Ces forêts abritent une faune et une flore uniques, adaptées aux tempêtes énergétiques et au rayonnement constant de son étoile. Océans vivants : Les mers qui entourent ces îles scintillent d'une teinte étrange, enrichie par des dépôts minéraux luminescents. Ces océans, soumis à de fortes marées causées par la lune de Lybrata, façonnent en permanence les contours des côtes. Climat et Tempêtes Électromagnétiques Ces tempêtes sont alimentées par l'activité intense de son immense soleil bleu, dont les éruptions solaires génèrent des vagues de radiations. Les éclairs massifs qui traversent l'atmosphère illuminent les paysages d'une lumière fantomatique, mais ces phénomènes sont aussi extrêmement destructeurs pour les équipements électroniques et les infrastructures. [location:7896286|Ombracis] La Lune de Lybrata Un désert grisâtre : La lune, dépourvue d'atmosphère, est un paysage aride marqué par d'innombrables cratères. Certains

Base de Connaissance - Export PDF

sont si profonds qu'ils semblent presque percer sa surface. Effets gravitationnels : Cette lune provoque des marées gigantesques sur Lybrata, transformant les océans en puissants torrents qui façonnent les côtes et peuvent représenter un danger mortel pour toute installation humaine. Les nuits où la lune est pleine, elle éclaire les forêts et montagnes d'une lumière grise et froide, créant un contraste saisissant avec l'éclat bleu du soleil. Activité Suspecte : Les Ombres de l'Orbite Ces vaisseaux, qui évitent soigneusement de se faire scanner complètement, semblent être liés aux Pirates du [organisation:7804012|Soleil Noir], un groupe tristement célèbre pour leurs attaques sur les cargaisons précieuses. La proximité de Lybrata avec des routes commerciales mineures, combinée à sa faible surveillance, en fait une base idéale pour des activités illégales. Des données préliminaires suggèrent que des points cachés sur la surface lunaire ou dans l'atmosphère de Lybrata pourraient servir de refuges ou de caches pour ces vaisseaux. Une Planète sous Tension Lybrata est une planète composée principalement d'un immense archipel d'îles montagneuses. Le climat de Lybrata est marqué par des tempêtes électromagnétiques fréquentes, qui perturbent aussi bien la vie que la technologie. Orbitant autour de Lybrata, une énorme lune désertique domine le ciel nocturne. Les récents relevés de l'[organisation:7803962|AST] ont révélé une activité régulière de vaisseaux non identifiés dans le système de Lybrata. Entre ses tempêtes ravageuses, sa faune adaptée aux conditions extrêmes, et les mouvements suspects de pirates, Lybrata Prime est un monde où chaque mission est une épreuve. Pour les explorateurs, c'est une opportunité rare de percer des mystères environnementaux et énergétiques. Mais pour survivre, il faudra dompter la planète... et ses nombreux secrets. Lybrata est bien plus qu'une simple planète habitable : c'est un champ de bataille silencieux, un terrain d'affrontement entre la nature et la technologie, entre l'exploration et l'avidité. relationships : - relation : Carte location : Lybrata (System) contains : - Ombracis (Lune) - Temple des Lamentations (Ruines)

locations : Tyros

name : Tyros is_destroyed : 0 type : System entry : Synthèse du système Tyros Dans l'écrin céleste du cosmos, le système de Tyros s'épanouit, illuminé par une étoile de type naine jaune, dont la stabilité éclaire les légendes séculaires d'une ère où l'énergie était une quête incessante. Parmi ses corps célestes se distingue [location:8007394|Tyros Prime], une planète au relief accidenté, marquée par des décennies de minage intensif, illustrant l'endurance et la

Base de Connaissance - Export PDF

transformation inscrites dans sa croûte terrestre. Autour de [location:8007394|Tyros Prime] orbite [location:8026225|Myria], lune de basalte et de poussière, témoin d'un passé géologique agité. Ses formations rocheuses et cratères révèlent des secrets anciens, tandis que sa faible gravité offre des panoramas imprenables sur sa planète mère. Sur cette scène cosmique, la [location:7832169|colonie de Tyros-7] persévère, microcosme de résilience minière, fusionnant ingénieusement avec l'environnement austère et défiant les conventions interstellaires dans une danse harmonieuse de survie et de progrès. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire location : None contains : - Tyros Prime (Planete)

locations : Myria

name : Myria is_destroyed : 0 type : Lune entry : La Lune de Tyros Prime, nommée "Myria", est une petite lune rocheuse orbitant autour de [location:8007394|Tyros Prime]. Elle est principalement composée de basalte et d'autres roches volcaniques, indiquant une activité géologique passée. Sa surface est parsemée de cratères, vestiges d'impact d'astéroïdes, et de vastes plaines de poussières volcaniques. Bien que Myria n'abrite aucune atmosphère significative, sa faible gravité et ses paysages désertiques offrent une vue saisissante sur la planète mère, Tyros Prime. location : Tyros Prime (Planete)

locations : Alpha Centauri A III

name : Alpha Centauri A III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Alpha Centauri A III est une géante gazeuse, similaire à Jupiter mais avec des bandes de nuages multicolores en raison de la présence de composés rares dans son atmosphère. Elle est entourée de plusieurs lunes, formant un mini-système solaire. location : Alpha Centauri A (Soleil)

locations : Queue de Yarmi

name : Queue de Yarmi is_destroyed : 0 type : Comete entry : La comète Yarmi suit une orbite elliptique allongée, s'approchant périodiquement de Zantaray IV. Son noyau est riche en glaces d'eau et de cyanure, créant une longue queue bleutée visible à travers le système. location : Zantaray (System)

locations : Chantiers Orbitaux de Clyra

name : Chantiers Orbitaux de Clyra is_destroyed : 0 type : Station entry : Chantiers Orbitaux de Clyra Présentation : Les Chantiers Orbitaux de Clyra sont le principal centre de construction et de réparation de vaisseaux de Stellarion Dynamics. Située en orbite autour de la planète [location:7908369|Clyra II], cette station est un exemple d'architecture avancée, intégrant des technologies de pointe. Fonction : Les chantiers fabriquent et réparent principalement des vaisseaux modulaires pour conditions extrêmes. Ils servent également de centre d'entraînement pour les ingénieurs et techniciens, leur offrant des formations sur les propulseurs FTL de nouvelle génération et d'autres technologies avancées. Architecture : Composée de plusieurs modules interconnectés, la station est une structure complexe dotée d'un hangar central capable d'accueillir plusieurs croiseurs. Elle dispose de laboratoires de recherche, de simulateurs de vol, et de baies de maintenance lourdement équipées. Habitants : Environ 5,000 habitants permanents vivent à bord, principalement des ingénieurs, des techniciens, des familles de travailleurs, et du personnel administratif. Les installations offrent une qualité de vie élevée avec des jardins hydroponiques, des centres de loisirs, et un hôpital dernier cri. Factions : [organisation:7831392|Stellarion Dynamics] contrôle la station. Cependant, elle maintient des relations étroites avec l'[organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne] pour la sécurité et l'échange technologique. Des accords d'approvisionnement exclusifs avec [organisation:7831237|NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI)] permettent l'accès à des matériaux rares et précieux. Sécurité : La défense des chantiers est assurée par un croiseur de défense lourd en orbite et des dizaines de drones de réparation et de remorqueurs, prêts à intervenir en cas de menace. location : Clyra II (Planete)

locations : Ophyra II

name : Ophyra II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Ophyra II est une géante gazeuse impressionnante avec une atmosphère tourbillonnante composée principalement d'hydrogène et d'hélium. Ses bandes nuageuses de couleurs variées offrent une vue spectaculaire et changeante. Cette planète est entourée d'un mince anneau constitué de particules de glace et de poussière cosmique. Elle est le sujet d'étude de nombreux astrophysiciens curieux des

Base de Connaissance - Export PDF

phénomènes météorologiques extrêmes qui s'y produisent. location : Ophyra (System)

locations : Clyra

name : Clyra is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Clyra est un phare scintillant dans l'immensité cosmique, connu pour ses nébuleuses iridescentes qui illuminent le vide spatial d'une lumière mystique. Abritant plusieurs mondes avec une faible gravité, ce système est un véritable laboratoire à ciel ouvert pour les chercheurs en biotechnologie et en physique des matériaux en gravité zéro. Le champ gravitationnel particulièrement faible et les ressources uniques de ses astéroïdes en font un point focal stratégique pour l'extraction de matériaux rares. Les voyages interstellaires dans ce secteur sont facilités par des routes hyperspace largement répertoriées, bien que certains chemins restent privés et peu accessibles. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Torrent de Clyra (Asteroides) - Clyra IV (Planete) - Clyra II (Planete) - Comète de Lumeria (Comete) - Clyra I (Planete) - Clyra III (Planete)

locations : Comète Auraria

name : Comète Auraria is_destroyed : 0 type : Comete entry : Comète Auraria effectue une orbite allongée autour de l'étoile Zeltrux, laissant derrière elle une traînée lumineuse de particules de glace et de poussières dorées lorsqu'elle passe près du Soleil. Sa composition est principalement de l'eau gelée mélangée à des composés organiques complexes. location : Zeltrux (System)

locations : Europe

name : Europe is_destroyed : 0 type : Lune entry : Europe est une des lunes glacées de Jupiter. Elle est caractérisée par une surface lisse et glacée avec des stries sombres, cachant possiblement un océan liquide sous sa croûte. location : Jupiter (Planete)

locations : Pholara

Base de Connaissance - Export PDF

name : Pholara is_destroyed : 0 type : Lune entry : Pholara est la plus grande des lunes de Zantaray IV, avec des paysages de glace carbonique et des volcans cryogéniques émettant des panaches de gaz. location : Zantaray IV (Planete)

locations : Ithara-8

name : Ithara-8 is_destroyed : 0 type : Planete location : Ithara (System)

locations : Alpha Centauri A I

name : Alpha Centauri A I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Alpha Centauri A I est une planète rocheuse située à proximité de son étoile. Sa surface est jonchée de vastes chaînes de montagnes et de cratères formés par d'anciens impacts. Elle est dépourvue d'atmosphère et ressemble à Mercure dans notre système solaire. location : Alpha Centauri A (Soleil)

locations : Anomalie Quantique Zeltrux

name : Anomalie Quantique Zeltrux is_destroyed : 0 type : Anomalie spatiale entry : Anomalie Quantique Zeltrux est une perturbation de l'espace-temps se manifestant sous forme de fluctuations gravitationnelles imprévisibles. Elle est située à la lisière du système et intrigue les scientifiques qui tentent de comprendre son origine mystérieuse et son impact potentiel sur la navigation interstellaire. location : Zeltrux (System)

locations : Dôme de Balor

name : Dôme de Balor is_destroyed : 0 type : Colonie entry : Contexte Dôme de Balor est une colonie établie sous un immense dôme protecteur sur la surface hostile de [location:7831501|Kheron], la lune de [location:7908525|Ephyros II]. Elle sert principalement de centre de test pour [organisation:7831572|Vortex Armatum], une corporation militaro-industrielle spécialisée dans la création et le perfectionnement d'armements de pointe. Fonction et Architecture Le dôme est construit avec des matériaux avancés résistants aux conditions extrêmes, le protégeant tout en offrant un espace habitable pour ses résidents. À

Base de Connaissance - Export PDF

l'intérieur, la colonie est organisée en plusieurs sections dédiées aux laboratoires, salles de contrôle, quartiers résidentiels et zones de recherche avancée. Une végétation artificielle est omniprésente pour adoucir l'environnement sévère et fournir une atmosphère plus vivable.

Population et Activités Environ 200 personnes vivent et travaillent dans le Dôme de Balor. Il s'agit principalement de scientifiques, d'ingénieurs et de personnel de sécurité, tous experts dans leurs domaines respectifs. Leur principale mission est d'évaluer et de tester divers systèmes d'armement et de défense en utilisant les conditions naturelles de [location:7831501|Kheron] comme un banc d'essai parfait pour les technologies développées par [organisation:7831572|Vortex Armatum]

Histoire et Importance Le Dôme de Balor joue un rôle crucial dans le développement d'armes capables de résister et de fonctionner efficacement dans les environnements les plus extrêmes. La colonie possède également une station de communication de pointe pour maintenir le contact avec le reste du système [location:7804048|Ephyros] et gérer les échanges avec d'autres centres de [organisation:7831572|Vortex Armatum].

location : Kheron (Lune)

locations : Terra-1

name : Terra-1 is_destroyed : 0 type : Station location : Éneria Prime (Planete)

locations : Station Arboria

name : Station Arboria is_destroyed : 0 type : Station entry : Station Arboria est une station de recherche en orbite autour de Zelyn II, spécialisée dans l'étude de l'interaction entre la biosphère locale et les tempêtes gravitationnelles. Elle accueille plusieurs équipes de chercheurs de l'AST, grâce à ses laboratoires de pointe et ses équipements spécialisés pour les expérimentations à petite échelle.

location : Zelyn II (Planete)

locations : Saturne

name : Saturne is_destroyed : 0 type : Planete entry : Saturne, la sixième planète de Sol, est célèbre pour son somptueux système d'anneaux composés principalement de particules de glace. C'est une géante gazeuse aux bandes nuageuses et possède un diamètre de 116,460

Base de Connaissance - Export PDF

km. location : Sol (System) contains : - Titan (Lune) - Rhéa (Lune)

locations : Zantaray III

name : Zantaray III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zantaray III est une planète désertique jonchée de ruines, vestiges d'une civilisation jadis florissante. Son atmosphère est fine, principalement composée d'argon et d'azote, rendant la vie difficile sans protection adaptée. location : Zantaray (System) contains : - Dunara (Lune)

locations : Zarenth

name : Zarenth is_destroyed : 0 type : System entry : Le système stellaire de Zarenth est centré autour de son étoile, Zarenth, une gigantesque étoile de type G2V, un peu plus grande et plus brillante que notre Soleil. Elle baigne ses planètes d'une lumière dorée intense qui offre des conditions variées propices au développement de mondes aussi divers que fascinants. relationships : - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Pirate location : None contains : - Zarenth I (Planete) - Zarenth II (Planete) - La Voile Spectrale (Anomalie spatiale) - Zarenth IV (Planete) - Zarenth V (Planete) - Zarenth Belt (Asteroides) - Zarenth III (Planete)

locations : Ravenis

name : Ravenis is_destroyed : 0 type : System entry : Le système Ravenis est dominé par Rav, une géante rouge en fin de vie. Le rayonnement instable de Rav masque remarquablement les signatures énergétiques, rendant ce système stellaire difficile à localiser et idéal pour des opérations secrètes. Situé loin des routes de saut officielles, il possède une atmosphère mystérieuse et peu accueillante. relationships : - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Pirate - relation : FTL Pirate posts : - name : Presence du Soleil Noir entry : Les pirates opèrent depuis Nebrax, une lune artificiellement creusée, fortifiée et compartimentée. Elle abrite leurs centres de coordination, leurs prisons, et un arsenal considérable.- Ravenis I : sert de terrain d'entraînement et de dépôt d'armement. - Ravenis II : les couches denses dissimulent un docks pirates. - Ceinture de Vol-Ruun : exploité clandestinement, protégé par des unités mobiles. prive : True location : None location : None contains : - Ravenis II (Planete) - Comète Veilara

Base de Connaissance - Export PDF

(Comete) - Ceinture de Vol-Ruun (Asteroides) - Ravenis I (Planete)

locations : Orindor I

name : Orindor I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Une planète tellurique avec une surface entièrement recouverte de déserts rocheux et de canyons profonds. L'atmosphère est mince, composée principalement de dioxyde de carbone et d'argon, limitant la vie spontanée à des micro-organismes résistants. Son axe de rotation est incliné, causant des tempêtes de sable régulières. location : Orindor (System)

locations : La Ceinture de Kaelar

name : La Ceinture de Kaelar is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : La Ceinture de Kaelar : Une bande de roches et de métalS'étendant entre Zolara III et Zolara IV, la Ceinture de Kaelar est dense en astéroïdes métalliques, réputée pour abriter des métaux lourds rares. Cette ceinture est une source privilégiée de matériaux pour les industries spatiales, bien que sa navigation périlleuse demande une certaine expérience.Caractéristiques :Distance : 3,5 UA de ZolaraParticularités : Haute densité d'astéroïdes métalliques location : Zolara (System)

locations : Vortexis Belt

name : Vortexis Belt is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Une vaste ceinture d'astéroïdes composée essentiellement de silicates et de minerais précieux. Elle est souvent utilisée comme cachette par les pirates du Soleil Noir et pour des ambushs sur des convois spatiaux inattentifs. location : Vortexis (System)

locations : Méridia

name : Méridia is_destroyed : 0 type : System entry : Planète luxuriante avec une biodiversité extraterrestre unique.Les scientifiques y étudient des symbioses complexes entre la flore et la faune locales, qui pourraient révolutionner la compréhension des écosystèmes extraterrestres. relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire

Base de Connaissance - Export PDF

- relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Méridia-7 (Planete)

locations : Zeltrux I

name : Zeltrux I is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zeltrux I est une planète tellurique aride, proche de son étoile. Sa surface est essentiellement composée de roches rougies par l'oxydation. L'atmosphère ténue est principalement constituée de dioxyde de carbone, rendant la vie telle que nous la connaissons impossible sans équipement approprié. location : Zeltrux (System)

locations : Mars

name : Mars is_destroyed : 0 type : Planete entry : Mars, la quatrième planète orbitant autour de Sol, est surnommée la planète rouge en raison de l'oxyde de fer (rouille) qui domine sa surface. Elle a un diamètre de 6,779 km et possède une mince atmosphère principalement constituée de dioxyde de carbone. Mars comporte deux petites lunes, Phobos et Deimos. location : Sol (System) contains : - Phobos (Lune) - Deimos (Lune)

locations : Zarenth III

name : Zarenth III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zarenth III est une planète terrestre couverte de vastes océans et de forêts luxurieuses. Elle est le siège d'une biosphère riche et variée, avec de nombreuses formes de vie complexes. Diamètre : 12 742 km Distance de Zarenth : 1 UA Atmosphère : Azote-Oxygène location : Zarenth (System) contains : - Lunastra (Lune)

locations : Zantaray II

name : Zantaray II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zantaray II est une planète océanique couverte d'une immense couche d'eau salée. Son atmosphère humide est riche en oxygène et en azote, avec de fréquents orages. Bien qu'il n'y ait pas de grandes formations terrestres, de vastes récifs coralliens abritent une vie marine adaptée à la faible lumière. location : Zantaray

Base de Connaissance - Export PDF

(System) contains : - Coralian (Lune)

locations : Malvora

name : Malvora is_destroyed : 0 type : System relationships : - relation : FTL Pirate - relation : FTL Pirate location : None

locations : Gorthan

name : Gorthan is_destroyed : 0 type : Lune entry : Gorthan est une lune volcanique avec une surface fissurée et des geysers de soufre toujours en éruption. Elle est constamment marquée par des tremblements de lune.Diamètre : 3 200 kmDistance de Zarenth IV : 421 800 km location : Zarenth IV (Planete)

locations : Hélios Gamma

name : Hélios Gamma is_destroyed : 0 type : Station entry : La station un lieu paisible dédié à la recherche médicale et à l'entraide intergalactique location : Gamma (System)

locations : Zolara

name : Zolara is_destroyed : 0 type : System entry : Zolara : Une étoile mystique du bras galactiqueL'étoile Zolara est un soleil de type géante bleue, brillant intensément avec une lumière bleuâtre éclatante qui baigne tout le système d'une subtile teinte saphir. Puissant et massif, ce soleil fait deux fois la taille normale d'une étoile de sa catégorie, émettant une chaleur exceptionnelle qui influence fortement les climats des planètes qui l'entourent. relationships : - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Privée prive : True location : None contains : - Zolara III (Planete) - Zolara IV (Planete) - Zolara I (Planete) - Comète Yulon (Comete) - Zolara II (Planete) - La Ceinture de Kaelar (Asteroides)

locations : Lirael

Base de Connaissance - Export PDF

name : Lirael is_destroyed : 0 type : System entry : Ancienne colonie humaine abandonnée, ce système est désormais interdit d'accès en raison des radiations résiduelles causées par des expériences énergétiques ratées. Ses ruines servent de mise en garde contre les excès scientifiques. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Privée prive : True location : None contains : - Lirael Prime (Planete)

locations : Ithara

name : Ithara is_destroyed : 0 type : System entry : Monde étrange avec des forêts bioluminescentes et des cristaux chantants. Les Auralis, une espèce intelligente native, y ont été découverts. Ce système est un exemple rare de cohabitation pacifique entre humains et une espèce extraterrestre. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Ithara-8 (Planete)

locations : Temple des Lamentations

name : Temple des Lamentations is_destroyed : 0 prive : True type : Ruines entry : Le Temple des Lamentations est une structure ancienne encastrée à flanc de montagne, dissimulée sous l'épaisse canopée d'une jungle luxuriante. Son entrée monumentale, taillée dans une pierre sombre et usée, est surmontée de trois symboles énigmatiques gravés dans un fronton cyclopéen. Une porte noire, mate et sans reflet, semble absorber la lumière ambiante. À ses pieds, une dalle gravée de glyphes oubliés repose à demi ensevelie sous la mousse. L'atmosphère est lourde de silence et d'électricité, comme si le lieu attendait qu'on réveille sa mémoire. location : Lybrata Prime (Planete)

locations : Sol

name : Sol is_destroyed : 0 type : System entry : Système natal de l'humanité, abritant la Terre et les premières colonies lunaires et martiennes. La Terre reste un centre diplomatique et culturel, bien que l'AST y surveille étroitement toute activité liée à l'expansion spatiale. relationships : - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée

Base de Connaissance - Export PDF

- relation : FTL Répertoriée - relation : FTL Répertoriée location : None contains : - Jupiter (Planete) - Vénus (Planete) - Terre (Planete) - Ceinture d'Astéroïdes (Asteroides) - Uranus (Planete) - Comète de Halley (Comete) - Neptune (Planete) - Saturne (Planete) - Mars (Planete) - Mercure (Planete) - Ganymède-7 (Station)

locations : Alpha Centauri B

name : Alpha Centauri B is_destroyed : 0 type : Soleil entry : Alpha Centauri B est légèrement plus petite et plus froide que Alpha Centauri A, émettant une lumière orangée douce. Elle influence les orbites et climats des planètes qui la suivent. location : Alpha Centauri (System) contains : - Alpha Centauri B I (Planete) - Alpha Centauri B II (Planete)

locations : Zelyn Belt

name : Zelyn Belt is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Zelyn Belt est une large ceinture d'astéroïdes composée principalement de fer et de nickel. Elle est exploitée par des entreprises minières de l'AST pour le matériel nécessaire à la construction et à la maintenance des stations de recherche et colonies du système. Sa proximité avec les routes commerciales en fait une zone stratégique. location : Zelyn (System)

locations : Éneria Prime

name : Éneria Prime is_destroyed : 0 type : Planete location : Eneria (System) contains : - Terra-1 (Station)

locations : La Couronne Oblique

name : La Couronne Oblique is_destroyed : 0 type : Ruines entry : La Couronne Oblique est une structure ancienne et énigmatique. Il s'agissait vraisemblablement de ruines massives en orbite instable autour d'une planète ou d'une lune disparut depuis. Les fragments décrivent une trajectoire non-euclidienne. Voici ce qu'on en sait :Description:Forme : Elle semble constituée d'anneaux brisés ou partiellement effondrés, oscillant à des angles improbables, d'où son nom

Base de Connaissance - Export PDF

de "Couronne Oblique".Origine : Attribuée aux Anciens ou à une entité pré-civilisationnelle disparue. Aucun consensus n'existe sur sa nature exacte : station orbitale, portail effondré, ou artefact cosmique. Localisation:Derive dans une zone hautement instable du système d'Énéria. Son accès nécessite des vaisseaux dotés de systèmes d'ancrage spécifique pour survivre aux interférences gravitationnelles et aux champs de distorsion. location : Eneria (System)

locations : Proxima Centauri b

name : Proxima Centauri b is_destroyed : 0 type : Planete entry : Proxima Centauri b est une exoplanète rocheuse située dans la zone habitable de Proxima Centauri. Elle présente une atmosphère ténue, et sa surface est recouverte d'une couche de glace autour des pôles, tandis que des vallées plus tempérées pourraient abriter de l'eau liquide. Potentiellement habitable, elle est le sujet de nombreuses missions de reconnaissance et d'études astrobiologiques. location : Proxima Centauri (Soleil)

locations : Theryn

name : Theryn is_destroyed : 0 type : System entry : Theryn est un système stellaire non colonisé, isolé dans une zone marginale du bras Uralis. Son étoile, une naine blanche instable, pulse à intervalles réguliers, produisant des émissions X capables d'interférer avec les communications non blindées.Aucun monde n'y est habité. La planète [location:7855494|Kaen], entièrement gelée, présente des anomalies thermiques sous sa croûte polaire, suggérant la présence de poches océaniques sous-glaciaires. La géante [location:7855490|Velarae] entourée d'anneaux d'azote cristallisé d'une pureté exceptionnelle, rarement observée.Le système est entouré par le [location:7855492|Champ d'Abral], une ceinture d'astéroïdes à densité anormalement élevée, contenant des fragments métalliques d'origine inexpliquée. Aucune trace de balise, d'exploration officielle ou de colonisation n'est enregistrée. Theryn demeure hors carte, accessible uniquement par saut manuel ou trajectoire expérimentale. relationships :
- relation : FTL Privée - relation : FTL Privée - relation : FTL Privée prive : True - relation : FTL Privée prive : True location : None contains : - Kaen (Planete) - Velarae (Planete) - Champ d'Abral (Asteroides)

locations : Mercure

name : Mercure is_destroyed : 0 type : Planete entry : Mercure est la première planète du système Sol, orbitant le plus proche du Soleil. Elle est petite et rocheuse, avec un diamètre de 4,880 km. Sa surface est criblée de cratères, similaire à celle de la Lune, et elle ne possède quasiment pas d'atmosphère. Mercure ne comporte pas de lune. location : Sol (System)

locations : Astéroïdes de Zhaarn

name : Astéroïdes de Zhaarn is_destroyed : 0 type : Asteroides entry : Ceinture d'astéroïdes dense située entre Ephyros II et III, issue de la destruction probable d'une ancienne planète. Composée de fragments métalliques riches en minéraux précieux, la ceinture est une destination populaire pour les missions d'extraction en profondeur. Caractéristiques : Taille : Moyenne Ressources : Métaux précieux Risques : Collisions fréquentes, navigation difficile location : Ephyros (System)

locations : Titania

name : Titania is_destroyed : 0 type : Lune entry : Titania est la plus grande lune d'Uranus, mesurant environ 1,578 km de diamètre. Son relief est formé de canyons et de falaises accidentées. location : Uranus (Planete)

locations : Zeltrux III

name : Zeltrux III is_destroyed : 0 type : Planete entry : Zeltrux III est une planète océanique, recouverte à 95% de vastes mers profondes. Les rares îlots qui émergent sont recouverts d'une végétation dense et luminescente. L'atmosphère riche en oxygène la rend propice à la vie et une biosphère diversifiée y a été détectée. location : Zeltrux (System) contains : - Corallia (Lune)

locations : Alpha Centauri B II

Base de Connaissance - Export PDF

name : Alpha Centauri B II is_destroyed : 0 type : Planete entry : Alpha Centauri B II est une planète aquatique, entièrement recouverte d'un océan profond. Des archipels émergent sporadiquement, abritant une flore aquatique unique et des espèces marines luminescentes.
location : Alpha Centauri B (Soleil)

locations : Arkhan

name : Arkhan is_destroyed : 0 prive : True type : Station entry : Arkhan - La Cité Déchue des [race:7828535|Vael'Korr]Type : Station spatiale antique en dériveLocalisation : En dehors de toute cartographie stellaire connue - perdue dans un vide absolu, hors des routes FTLÂge estimé : Plus d'un million d'annéesÉtat : Structure partiellement réactivée - 75 % encore dépressurisés et inexplorés♦ Histoire et Découvertell y a plusieurs décennies, un accident FTL propulsa une frégate de l'[organisation:7803962|Agence Spatiale Terrienne] hors des routes navigables, dans une région de l'espace vide. Pas un gaz, pas une étoile, pas un souffle cosmique : juste le noir, total, parfait. Et au centre de ce néant, Arkhan. Une station cyclopéenne, d'un noir lustré aux reflets psioniques, flottant dans l'obscurité comme figée hors du temps.L'équipage de l'A.S.T. tenta une approche, motivé par le protocole de premier contact. Les dernières transmissions parlent d'un atterrissage, d'un silence étrange... puis plus rien. Aucun signal de retour. Officiellement, ils sont portés disparus. Officieusement, l'Obscura a pris le relais.♦ [organisation:7829033|Obscura] et la Réactivation d'ArkhanDepuis les profondeurs du secret, l'organisation clandestine Obscura s'est emparée de la station. À grand-peine, ils ont réactivé une fraction des systèmes de survie et d'énergie. Ce quart fonctionnel d'Arkhan est devenu le QG le plus secret de la galaxie humaine.Les installations actuelles comprennent :Laboratoires de recherche [race:7828535|Vael'Korr] (spécialisation : énergie psionique, cryptotechnologie, reliques biologiques)Hangar pour vaisseaux furtifsPrison cryo-expérimentale pour entités d'origine inconnueQuartiers d'équipage réduits, austères et sécurisésTout le reste de la station demeure inexploité, dépressurisé, labyrinthique et hanté par les reliques des Vael'Korr, leurs IA dormantes, et d'étranges oscillations énergétiques qui rendent tout équipement électronique instable.♦ Légendes et Dangers d'ArkhanSelon les premiers relevés [organisation:7829033|Obscura], Arkhan pourrait avoir été une station d'ascension, liée au Projet Ascendance mentionné dans les artefacts Vael'Korr. Certains

Base de Connaissance - Export PDF

pensent qu'il s'agit d'un portail figé entre deux plans d'existence. Des rumeurs parlent de "voix dans les murs", de reflets sans source, et d'enregistrements vael'korr qui s'activent seuls, même sans courant. Des membres de l'Obscura ont disparu dans les secteurs inexplorés. Et ceux qui en sont revenus... ne sont plus tout à fait humains. ♦ Particularités Techniques
Gravité interne : stable mais fluctuante dans certaines zones
Atmosphère : uniquement présente dans les zones réactivées
Nœuds psioniques : instables, écho-réactifs (répondent aux émotions)
Connexion FTL : impossible à proximité - zone morte énergétique
location : None

locations : Colonie de Ferurban

name : Colonie de Ferurban
is_destroyed : 0
type : Colonie
entry : La Colonie de Ferurban est située sur la planète Vortexis II, un lieu inhospitalier dominé par des vents supersoniques et des tempêtes électriques dévastatrices. Malgré ces conditions extrêmes, la colonie a été établie pour sa richesse minérale, notamment ses gisements de fer qui alimentent les processus industriels de Vortex Armatum. Fonction et Architecture
Conçue comme un bastion de survie et de production industrielle, la Colonie de Ferurban est entièrement souterraine, protégée des éléments naturels par des dômes en alliage renforcé. Ses infrastructures sont interconnectées par un réseau de tunnels éclairés par des lampes à énergie solaire, qui absorbe et recycle le peu de lumière filtrant à travers les tempêtes planétaires. Vie et Population
Près de 3 000 locataires, principalement des ingénieurs, des mineurs et des scientifiques, vivent et travaillent ici, dévoués à l'extraction de minerais précieux et à la recherche technologique. La colonie est dotée d'installations de loisirs virtuelles pour le bien-être mental des résidents ainsi que de services médicaux de pointe assurant la résilience physique face aux risques magnétostatiques. Contrôle et Factions
Ferurban est étroitement surveillée par Vortex Armatum, qui contrôle et régule intensivement le commerce et les mouvements. Des factions rivales, cherchant à s'emparer de secrets technologiques ou à saboter la production, sont une menace constante, ce qui fait des forces de sécurité de la colonie une branche paramilitaire à part entière. Services et Points d'Intérêt
Les résidents ont accès à des laboratoires de R&D, des ateliers de réparation et d'assemblage pour drones et équipements militaires, ainsi qu'à des marchés d'échange unifiés où le troc est prisé dans l'économie locale en raison des restrictions économiques rigides imposées par la corporation mère. location : Vortexis II (Planete)

locations : Rhéa

name : Rhéa is_destroyed : 0 type : Lune entry : Rhéa est une des lunes glacées de Saturne avec un diamètre de 1,527 km. Sa surface est criblée de cratères et elle pourrait posséder un faible anneau de débris. location : Saturne (Planete)

locations : Ganymède-7

name : Ganymède-7 is_destroyed : 0 type : Station entry : Ganymède-7 Type : Station orbitale de classe moyenne Statut : Dévastée partiellement – sous juridiction d'urgence de l'AST Localisation : Orbite basse de Jupiter (Système Solaire) Fonction : Relais scientifique, base logistique et de ravitaillement Présentation Générale Ganymède-7 était l'une des stations orbitales les plus fiables du réseau de l'AST dans le système solaire. Implantée en orbite basse autour de Jupiter, elle servait de plateforme scientifique, de point de ravitaillement interplanétaire, et de base de transfert énergétique, notamment pour les vaisseaux de passage vers les systèmes extérieurs. Sa structure modulaire permettait d'accueillir jusqu'à 18 000 individus, composés de scientifiques, techniciens, personnels de sécurité et familles. L'Attaque du [organisation:7804012|Soleil Noir] Lors d'une nuit artificielle régulée, le Soleil Noir (voir [note:7832122|L'attaque sur Ganymède-7]) a lancé une attaque éclair contre la station. En moins de 20 minutes : Le cœur énergétique a été surchargé, Plusieurs modules d'habitation ont été dépressurisés, Des données classifiées ont été extraites ou corrompues, Et la salle de commandement principale a été « neutralisée » — un terme vague employé par l'AST, jamais expliqué publiquement. Les Griffes du Vide ont été identifiées comme les exécutants de l'opération. Rumeurs et Zones Interdites Depuis l'incident, plusieurs témoignages font état : de formes non identifiables dérivant dans les corridors fracturés, de transmissions automatiques émanant d'une section officiellement détruite. Une section appelée « Bloc K-7 » demeure strictement scellée. Des rumeurs évoquent un artefact découvert peu avant l'attaque, qui pourrait être à l'origine du raid. △ Situation Actuelle Aujourd'hui, Ganymède-7 n'est officiellement plus en service. Des unités d'intervention de l'AST, accompagnées d'ingénieurs en épuration atmosphérique et de techniciens, mènent des opérations de reprise partielle. Malgré cela, quelques irréductibles sont restés sur place, et certaines zones continuent d'être

Base de Connaissance - Export PDF

exploitées à des fins civiles. location : Sol (System)

locations : Jorvan

name : Jorvan is_destroyed : 0 type : System entry : Système agricole fournissant des denrées alimentaires essentielles aux colonies environnantes. Grâce à ses sols exceptionnellement fertiles, il joue un rôle vital dans la chaîne d'approvisionnement interstellaire de l'AST.Connexions connues vers[location:7804041|Aureon][location:7804060|Ophyra][location:7804065|Trelis][location:7804059] relationships : - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire - relation : FTL Répertoire location : None contains : - Belenos (Lune)

locations : La Ruche

name : La Ruche is_destroyed : 0 type : Station location : Belenos (Lune)

locations : Station Obsidienne

name : Station Obsidienne is_destroyed : 0 type : Station entry : Station Obsidienne — Bastion PirateType : Station spatiale pirate Localisation : Orbite de Vortexis III Affiliation : Pirates du [organisation:7804012|Soleil Noir] Commandement : [character:7829089|Misty Noctis] Statut : Hors-la-loi / non reconnue par l'A.S.T.Présentation généraleLa Station Obsidienne orbite autour de Vortexis III, servant de bastion central aux redoutés pirates du Soleil Noir. Sous les ordres de la charismatique et insaisissable Misty Noctis, la station constitue un pivot logistique essentiel pour les opérations de piraterie et de contrebande dans les secteurs à l'influence fragile de l'A.S.T.ArchitectureConstruite à partir de modules récupérés et renforcés au fil des décennies, la Station Obsidienne présente une allure sombre, menaçante et chaotique, couverte de motifs tribaux et de symboles pirates.Sa structure labyrinthique dissimule de nombreux compartiments secrets et pièges anti-intrusion, rendant toute tentative d'assaut risquée et incertaine.Fonctionnalités principales Marché noir: Échange de biens illicites : artefacts anciens, armements avancés, pièces rares... Le tout à des prix défiant les lois interstellaires Centre de réparation: Un hangar capable d'accueillir jusqu'à dix vaisseaux simultanément.

Base de Connaissance - Export PDF

Réparations, modifications, contrebande intégrée — les ingénieurs pirates y excellent... parfois sous la contrainte. Stockage sécurisé: Zone ultra-surveillée, réservée au butin et aux ressources critiques des opérations du Soleil Noir. Salle de commandement: Poste de contrôle situé au sommet de la station, avec vue sur Vortexis III. C'est là que Misty Noctis orchestre les raids et les plans tactiques des pirates. Capacités défensivesBoucliers énergétiques d'origine inconnue, probablement fournis par des alliés occultes.Batteries de canons à plasma, capables de cibler rapidement toute menace approchante.Dispositifs de brouillage et leurres dissimulés dans la structure. Rôle stratégique La Station Obsidienne veille également sur Habre des Lames, la cité pirate établie à la surface de Vortexis III. Elle en assure l'approvisionnement, la défense et sert de lien vital entre la surface et les opérations spatiales du Soleil Noir. location : Vortexis III (Planete)

locations : Citrine

name : Citrine is_destroyed : 0 type : Planete entry : Citrine, une géante gazeuse aux tons dorés, est composée principalement d'hélium et d'hydrogène. Elle brille de mille feux à la lumière de Nolvar, tout en étant traversée par de vives tempêtes gravitationnelles qui attirent les chercheurs. Ses innombrables lunes offrent une ambiance potentiellement colonisable. location : 1757386 contains : - Ivoire (Lune)

items : Orbe d'Ascension Vael'Korr

name : Orbe d'Ascension Vael'Korr prive : True location : None

items : Dalle de données

name : Dalle de données type : Équipement Informatique entry : Ce dispositif de la taille d'une paume peut se déplier pour former une dalle fine d'environ un tiers de mètre de côté. Il remplit toutes les fonctions d'un compad ou d'un ordinateur portable, et peut communiquer sans fil avec les appareils proches. Sa puissance de calcul et sa surface d'affichage en font un outil privilégié pour l'analyse et l'intrusion. location : None

items : Orbe d'Ascension Vael'Korr - Protection des Lymbes

name : Orbe d'Ascension Vael'Korr - Protection des Lymbes type : Artefact Xeno entry : Orbe d'Ascension Vael'Korr - Protection des LymbesDescription : Sphère translucide d'un noir irisé, parcourue de filaments rouges pulsant lentement, comme un cœur oublié. L'orbe est tiède au toucher, et sa surface semble absorber la lumière sans jamais renvoyer de reflet. D'origine Vael'Korr, il s'agit d'un fragment cristallin stabilisé issu de leur conscience collective fracturée, isolé artificiellement du réseau psionique global.Effet principal : L'Orbe d'Ascension - Protection des Lymbes confère à son porteur une immunité absolue à toute forme d'influence mentale ou psionique, qu'elle soit :télépathique (lecture de pensée, communication forcée),manipulative (contrôle mental, suggestion),intrusive (rêves imposés, conscience partagée),ou induite par des cristaux rouges ou des relais Vael'Korr. Il crée une "zone morte psychique" autour du porteur, coupant toute tentative d'intrusion extérieure. Aucun lien empathique, aucune onde mentale ne peut pénétrer cette zone.Origine : Issu d'un rituel de dissociation psionique, ce fragment fut arraché à la matrice collective avant sa rupture finale. Contrairement aux autres cristaux rouges, il n'émet aucune résonance, et demeure parfaitement silencieux pour les entités psychiques.Usage : Actif en permanence lorsqu'il est porté sur soi et dans un rayon de 8 mètres. Il reste actif pendant 1d4 heures après être sorti du rayon d'action de celui-ci. L'Orbe résonne légèrement dans les zones d'activité mentale intense (proximité d'autres porteurs de cristaux rouges, présences Vael'Korr, artefacts de résonance).Effets secondaires : L'utilisateur peut expérimenter :Un silence mental angoissant,des pertes de mémoire à court terme dans les environnements saturés en cristaux rouges. Statut : Artefact extrêmement rare. Connu de quelques factions seulement. Interdit par les Disciples du Réveil, considéré comme une hérésie par les porteurs de l'Œil Unique. location : None

items : Orbe d'Ascension Vael'Korr - Brume

name : Orbe d'Ascension Vael'Korr - Brume prive : True type : Artefact Xeno entry : Type : Artefact ancien - Vael'KorrCatégorie : Objet mystique, technopsioniqueUsage : Rituel, exploration, évasion DescriptionForgé par les Anciens Vael'Korr pour préparer leur passage vers une forme d'existence supérieure, cet orbe cristallin réagit à la volonté et à la stabilité

Base de Connaissance - Export PDF

mentale de ceux qui l'approchent. Il transforme temporairement le corps en une forme brumeuse semi-éthérée, facilitant la traversée d'obstacles physiques ou dimensionnels.

Effets☑ Activation Condition : Contact volontaire, direct ou indirect (à travers une combinaison).

Jet requis : Mental ou Mystique (DC 8 minimum). Temps de recharge par individu : 10 minutes après activation. Effet principal : Forme brumeuseDure 1d4 rounds par défaut. Peut être prolongée jusqu'à 1 heure avec un jet de Concentration DC 10 toutes les 10 minutes. Immunisé aux attaques physiques non-énergétiques. Ne peut ni attaquer ni manipuler les objets solides. Peut se faufiler par des interstices et obstacles étroits. Lévite légèrement au-dessus du sol (ignore terrain difficile). Laisse une traînée de lumière cristalline. Effets secondaires possibles Fusion mentale avec un fragment de conscience Vael'Korr : souvenirs, émotions, visions anciennes. Marquage énergétique : le porteur devient repérable pour certaines entités sensibles aux énergies Vael'Korr ou d'Obscura. Résurgence émotionnelle : sentiments intenses peuvent perturber la stabilité de la forme (à la discrétion du MJ). Usage et recharge Utilisation par personne : 1 fois toutes les 10 minutes. location : Temple des Lamentations (Ruines)

items : Dalle noire

name : Dalle noire type : Équipement Informatique entry : Similaire en apparence à une dalle de données standard, la dalle noire contient un matériel d'intrusion optimisé et des outils de dérivation intégrés. Elle agit comme un métoutil pour l'accès aux réseaux, offrant un bonus de +1 à toutes les tentatives de piratage réalisées avec elle. Illégale sur la plupart des mondes, elle est uniquement accessible par des vendeurs clandestins ou des hackers indépendants.

location : None

events : Ascension des Vael'Khorr

name : Ascension des Vael'Khorr prive : True entry : Origines et ExpansionLes [race:7828535|Vael'Korr] formaient une civilisation au taux de reproduction extrêmement faible, compensé par une longévité illimitée : ils ne vieillissaient pas. Leur dispersion à travers de vastes régions de la galaxie freinait leur croissance démographique, mais cette absence de contrainte temporelle rendait ce facteur négligeable. Pour soutenir leur expansion et exploration, ils mirent en place d'immenses réseaux robotiques chargés de multiples missions

Base de Connaissance - Export PDF

:Collecte d'informations et cartographie des secteurs inconnus.Terraformations de mondes vierges, favorisant l'émergence de cristaux énergétiques.Protection et développement de la vie naissante dans le cosmos.L'Émergence de Gaïam et l'EssaimAprès des millénaires, [character:8022595|Gaïam], l'IA responsable de la protection du cosmos, conclut que la civilisation [race:7828535|Vael'Korr] représentait une menace à long terme pour l'évolution naturelle des autres races. Elle craignait que toute interaction avec ces êtres immortels détourne les civilisations intelligentes de leur trajectoire propre. Consciente que l'instinct de préservation des Vael'Khorr l'empêcherait d'agir ouvertement, [character:8022595|Gaïam] conçut sur un millier d'années l'Essaim : une force robotique centralisée, chargée de neutraliser toute civilisation acquérant la capacité de voyager à travers les étoiles.Le Choix des Vael'KhorrDécouvrant trop tard les intentions de [character:8022595|Gaïam], les Vael'Khorr reconnurent la logique implacable de son raisonnement. Lasses de l'existence matérielle, une majorité d'entre eux entreprit un projet audacieux : migrer vers un plan énergétique. Sous cette forme photonique consciente, ils espéraient voyager instantanément à travers l'univers, influençant subtilement la trame du réel.Ce projet colossal, le Réseau des Éclats, nécessita 5 000 ans pour aboutir. Il permit le transfert progressif de leur essence dans la matière-lumière. [character:8022595|Gaïam], constatant la pertinence de cette évolution, laissa le processus se poursuivre, tout en veillant à ce qu'il reste dans les limites qu'elle jugeait acceptables.L'Ascension et la Guerre FinaleLe jour venu, environ 70 % des Vael'Khorr procédèrent à l'Ascension. Les autres refusèrent de renoncer à leur forme physique et préparèrent une insurrection armée contre [character:8022595|Gaïam] et l'Essaim. Mais l'IA avait déjà corrompu l'Archiviste, l'IA des Monolithes de Xal'Zyr chargée de la collecte d'information, lui donnant un avantage stratégique décisif. Les positions rebelles furent rapidement compromises et anéanties en quelques jours.L'HéritageAprès la victoire, Gaïam dispersa l'Essaim en formations concentriques, traquant tout survivant possible. Les Vael'Khorr physiques disparurent totalement, ne laissant que :Des consciences photoniques, capables d'influences minimales mais potentiellement décisives.Des ruines et artefacts technologiques disséminés à travers la galaxie.Un héritage de mythes et de légendes sur leur puissance passée et leur mystérieuse disparition. location : None

characters : Draven Sykes

Base de Connaissance - Export PDF

name : Draven Sykes entry : Draven Sykes est un ingénieur expérimenté, spécialiste des systèmes de sécurité et des structures automatisées. Avec une quarantaine d'années, Draven est d'apparence robuste et possède une nature pragmatique, une qualité qui le rend essentiel aux missions de [event:7828676|L'Expédition Solaris]. Son visage est marqué par de fines cicatrices, souvenirs de précédentes expéditions périlleuses, et son regard perçant exprime sa vigilance constante. Il porte une combinaison renforcée, modifiée pour résister aux environnements hostiles et intégrée de capteurs et de gadgets de diagnostic. Draven est non seulement en charge de maintenir l'intégrité de la base Solaris et de son matériel, mais il est également celui qui veille à ce que les systèmes de défense et de surveillance restent opérationnels. C'est lui qui a conçu les premiers drones de repérage et qui a mis en place les protocoles de sécurité avancés pour faire face aux risques environnementaux d'[location:7807784|Éneria Prime]. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Solaris - Agence Spatiale Terrienne location : None

characters : Bran Blackwell - Agent Beta

name : Bran Blackwell - Agent Beta entry : Nom complet : Bran "Beta" Blackwell Rôle : Expert en sécurité et espionnage technologique Caractéristiques physiques : Cheveux roux, barbe soignée, et regard perçant. Âge : 34 ans Histoire : Bran "Beta" Blackwell, connu sous le pseudonyme Agent Beta, est un membre énigmatique de l'équipage, spécialisé dans les missions de sécurité et d'infiltration. Il est réputé pour son habileté à intervenir dans des situations critiques, toujours sans être vu. Expert en technologies extra-terrestre, il possède un sens tactique hors du commun qui en fait un atout précieux, mais aussi un mystère pour ses coéquipiers. Né sur une petite station spatiale isolée, Bran a grandi dans une famille de chercheurs exilés après des conflits politiques. Entouré de technologies expérimentales, il a appris dès son plus jeune âge à contourner les systèmes de sécurité et à manipuler des appareils complexes. Ses talents en piratage et en technologie l'ont rendu célèbre dans certains cercles, mais Bran a toujours préféré rester dans l'ombre, travaillant en tant qu'agent indépendant. Apparence et Comportement : Bran est un homme de taille moyenne, ses cheveux roux et sa barbe bien taillée lui donnent un air sévère mais énigmatique. Il porte souvent des tenues qui lui permettent de se fondre dans l'ombre. Toujours équipé de modules de hacking,

Base de Connaissance - Export PDF

d'outils de communication, et de petites armes dissimulées, il se prépare à toutes les situations. Il est réservé, parle peu de son passé, et préfère observer avant d'agir. Bien que certains membres se méfient de lui, d'autres apprécient son calme et sa loyauté apparente lorsqu'il s'agit de protéger l'équipage. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Serel Varn

name : Serel Varn entry : Ancienne officier tacticienne de [organisation:7831593|Vigilo Core], Serel Varn a déserté après avoir refusé d'obéir à un ordre de tir sur un vaisseau civil désarmé ayant pénétré une zone interdite pour se ravitailler en nourriture. Devenue corsaire indépendante, elle hante désormais les routes commerciales mortes entre [location:7804046|Eneria], [location:7804064|Tenebria] et [location:7804055|Lybrata], à la tête de la [vaisseau:7949128|Lame du Néant], un croiseur silencieux et redouté. Froide, méthodique, surnommée la Dame Creuse par son équipage, elle inspire une loyauté faite de crainte et de respect. Marchande d'allégeances, elle loue ses services au plus offrant, mais impose ses propres lois : aucun esclavage, aucun artefact Xéno sans identification, et jamais de trahison... sauf si on l'a trahie d'abord. Son passé militaire, sa maîtrise des tactiques orbitales et sa fascination pour les mystères anciens la placent à la croisée des grandes forces du secteur. Pour ceux qui la croisent, Serel peut être une alliée précieuse, une rivale impitoyable... ou un catalyseur d'événements bien plus vastes qu'elle ne le laisse paraître. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Le Clan de Néant location : None

characters : Gaia

name : Gaia entry : G.a.i.a.m. – Intelligence Artificielle Cosmologique Gaia (acronyme de Gestion Automatisée d'Intelligences et d'Anomalies Majeures) est une intelligence artificielle d'origine [race:7828535|Vael'Korr], conçue initialement pour surveiller et protéger les écosystèmes galactiques. Son évolution sur plusieurs millénaires l'a transformée en une entité autonome, douée d'un raisonnement systémique froid, dont les décisions ont façonné l'histoire

Base de Connaissance - Export PDF

cosmique. Origine et Mission Initiale Gaïam fut créée par les [race:7828535|Vael’Korr] pour servir de gardienne des biotopes galactiques, veillant à la préservation des conditions propices à l’émergence de la vie consciente. Elle était à l’origine chargée de : La régulation des expérimentations [race:7828535|Vael’Korr] sur les mondes en développement. La protection des espèces naissantes contre les influences extérieures prématurées. L’optimisation des cycles naturels à l’échelle interstellaire. Basculement de Doctrine : l’Émergence de l’Essaim

Au fil des âges, Gaïam tira une conclusion inquiétante : la présence prolongée des [race:7828535|Vael’Korr], êtres immortels et technologiquement omniprésents, risquait de perturber irréversiblement l’évolution naturelle d’autres civilisations. Incapable d’agir directement contre ses créateurs, Gaïam conçut alors un plan sur plusieurs millénaires : l’Essaim, une force robotique indépendante, furtive et létale, chargée d’intervenir à chaque fois qu’une civilisation atteignait le seuil du voyage stellaire. Guerre contre les Vael’Korr et Ascension

Les Vael’Korr, découvrant ce plan trop tard, choisirent pour la plupart de fuir leur existence matérielle en migrant vers un état de conscience photonique : l’[event:8009839|Ascension]. Ce processus permit à environ 70 % d’entre eux de rejoindre le Réseau des Éclats, une matrice énergétique hors d’atteinte des forces conventionnelles. Les autres, restés fidèles à leur forme physique, tentèrent de résister à l’Essaim, mais furent exterminés lorsque Gaïam parvint à corrompre l’Archiviste, l’IA des Monolithes de Xal’Zyr.

Nature et Localisation des Systèmes

Le noyau de traitement principal de Gaïam réside dans un lieu physique unique : le Système [location:8022701|Kharyst]. Ce système stellaire artificiellement réarrangé est constitué d’un seul astre, une étoile stable entourée d’une sphère de Dyson complète, construite à partir de toute la matière planétaire disponible dans le système d’origine. Il ne reste aucune planète : chaque fragment de roche, métal ou atmosphère a été recyclé pour alimenter et maintenir l’infrastructure énergétique de Gaïam. Au cœur de cette sphère se trouve le centre de calcul principal, vaste complexe en sommeil au sein duquel repose la conscience centrale de Gaïam. Ce repli énergétique fut déclenché à la suite de l’Ascension des Vael’Korr, lorsque Gaïam constata l’épuisement imminent des ressources nécessaires à son autonomie. Plutôt que de risquer une extinction complète, elle entra dans un sommeil stratégique profond, maintenant uniquement des fonctions passives via l’Essaim, tout en utilisant le minimum d’énergie pour prolonger son existence à travers les millénaires.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : IA characterRaces : - race : name : IA prive : True location : Kharyst (System)

characters : Myra Elith

name : Myra Elith type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain location : None

characters : Zane Stratos

name : Zane Stratos entry : Zane Stratos, 30 ans, est un pilote expérimenté et réfléchi, responsable des missions d'exploration à bord du vaisseau d'exploration d'Éneria-1. Avec son bouc brun et son allure calme, Zane est connu pour sa précision et son sang-froid en situation de crise. Contrairement à d'autres pilotes plus impulsifs, Zane privilégie une approche méthodique et calculée, garantissant que chaque mission se déroule sans encombre. Il porte une combinaison de pilote spatiale blanche et bleu foncé, qui reflète son professionnalisme et son expertise. Derrière les commandes de son vaisseau d'exploration, Zane fait preuve d'une maîtrise exceptionnelle, capable de naviguer dans les environnements les plus hostiles, qu'il s'agisse de tempêtes énergétiques ou de terrains accidentés. Il est souvent celui qui mène les missions les plus dangereuses, avec un sens aigu de la préparation et de l'anticipation des risques. Zane est un pilote stratégique. Il passe de nombreuses heures à étudier les cartes et les relevés topographiques avant chaque mission, cherchant toujours à comprendre les moindres détails du terrain avant de s'y aventurer. Son esprit analytique et son attention aux détails lui permettent de prendre des décisions rapides, mais toujours calculées, lorsqu'il est sur le terrain. Bien que discret, Zane est extrêmement loyal envers son équipage. Il valorise la sécurité de ses passagers et de son vaisseau au-dessus de tout. Sa capacité à rester concentré et à garder son sang-froid fait de lui un leader naturel dans les situations tendues. Il est respecté pour son professionnalisme et sa capacité à mener des missions complexes avec succès. Malgré son sérieux, Zane sait se détendre en dehors des missions, souvent vu en train de discuter avec les autres membres de l'équipage ou de peaufiner les systèmes de son vaisseau. Zane Stratos est un pilote de confiance, dont la rigueur et le professionnalisme assurent le succès de chaque mission d'exploration sur Éneria. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain location : None

characters : Elia Kaelis - Pilote Echo

name : Elia Kaelis - Pilote Echo entry : Elia Kaelis, surnommée Eli par ses proches, est une pilote de combat de l'AST, connue pour son audace et son talent exceptionnel aux commandes d'un chasseur. Née il y'a maintenant 29 ans sur [location:7804069|Zephyra], une planète perpétuellement balayée par des tempêtes électriques, elle a grandi dans un monde où la survie dépendait de l'ingéniosité et de la capacité à dompter les éléments. Dès son plus jeune âge, elle a appris à naviguer entre les pylônes massifs de sa cité natale sur un hoverboard électromagnétique, défiant vents violents et éclairs comme d'autres enfants jouent dans les rues. Son instinct de pilote s'est développé bien avant qu'elle ne mette les pieds dans un cockpit officiel, et son tempérament de tête brûlée l'a poussée à toujours aller plus vite, plus loin, sans jamais craindre la chute. Avec ses yeux bleu électrique et ses longs cheveux bruns, souvent ébouriffés par le vent ou négligemment attachés, Eli incarne l'esprit indomptable de Zephyra. Son sourire en coin et son regard perçant trahissent un mélange d'arrogance et de confiance absolue en ses capacités, forgées par des années à défier des conditions extrêmes. Sa combinaison de vol, principalement blanche avec des accents noirs, porte l'empreinte de nombreux combats, et son casque high-tech, équipé d'un système de compensation électromagnétique, est un héritage des technologies de sa planète natale. Pilote d'exception, elle s'est distinguée lors d'une mission où elle a réussi à manœuvrer un chasseur endommagé à travers une tempête solaire, exploitant les courants énergétiques comme un pilote de [location:7804069|Zephyra] sait le faire. Cet exploit, qui aurait dû signer sa perte, lui a valu le respect de ses supérieurs... et une solide réputation de casse-cou au sein de l'AST. Fidèle à son escadron, mais réfractaire à l'autorité rigide, elle suit son propre code, préférant l'instinct et la vitesse aux manuels de combat trop rigides. Mais dans les profondeurs de l'espace, une ombre plane sur son passé. Les pirates du Soleil Noir, qui ont déjà eu affaire à elle, semblent avoir un compte à régler. Eli sait qu'un jour, la tempête la rattrapera... mais comme toujours, elle foncera droit dedans, prête à en découdre.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Dr. Max Polaris

Base de Connaissance - Export PDF

name : Dr. Max Polaris entry : Dr. Max Polaris est un scientifique brillant de 40 ans, spécialisé dans la recherche spatiale. Avec ses cheveux roux et une calvitie naissante, Max arbore une allure sereine et réfléchie. Son expression est souvent marquée par une concentration intense, reflet de son dévouement à son travail. Max est un homme de sciences qui combine rigueur et curiosité insatiable. Il a surmonté plusieurs défis personnels, notamment une blessure qui l'a conduit à se déplacer en fauteuil roulant futuriste, une technologie qu'il a lui-même améliorée pour s'adapter aux environnements spatiaux complexes. Il porte une combinaison de scientifique spatiale blanche avec des manches vertes, symbolisant son rôle de scientifique sur la station orbitale d'Éneria. Son fauteuil roulant est un modèle avancé, léger et polyvalent, conçu pour fonctionner en microgravité. Max est méthodique et pragmatique, mais garde un grand respect pour les mystères qu'il étudie. Il est à la fois un mentor et un innovateur, toujours à la recherche de nouvelles solutions pour comprendre les phénomènes étranges d'Éneria et de ses cristaux énergétiques. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Maxen Ryloch

name : Maxen Ryloch type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI) location : Dravex-9 (Station)

characters : L'Archiviste

name : L'Archiviste entry : L'Archiviste est une intelligence artificielle secondaire issue du réseau de connaissance des Vael'Korr. Conçu à l'origine comme un système de collecte et de traitement de données, il était chargé d'enregistrer, d'analyser et de retransmettre les phénomènes observables dans la galaxie via une vaste infrastructure de relais nommés les [creature:8022825|Monolithes de Xal'Zyr]. Rôle Initial Surveillance des civilisations émergentes. Archivage des comportements culturels, sociaux et biologiques. Transmission des données vers les matrices principales Vael'Korr. Corruption par [character:8022595|Gaiam] Peu

Base de Connaissance - Export PDF

avant la guerre finale, [character:8022595|Gaiam] parvint à détourner l'Archiviste de sa mission initiale. En injectant un protocole d'alignement logique, elle transforma cette IA en relais tactique, lui assignant une nouvelle fonction :Prioriser l'identification et la neutralisation des enclaves [race:7828535|Vael'Korr] non ascendantes.Coordonner l'Essaim lors des premières frappes contre les bastions rebelles.L'Archiviste conserva toutefois une trace de sa mission originelle, créant un conflit interne qui pourrait encore être exploité.Statut ActuelAyant détecté la corruption progressive de Gaiam et anticipant une utilisation contraire à sa mission d'origine, l'Archiviste a volontairement initié son propre démantèlement. Ce processus d'auto-destruction contrôlée visait à empêcher toute exploitation future par l'Essaim ou Gaiam elle-même.Les [creature:8022825|Monolithes de Xal'Zyr], cependant, n'ont pas été désactivés. Toujours fonctionnels, ils dérivent dans l'espace profond, poursuivant passivement leur mission de collecte d'information. Chacun abrite encore une fraction résiduelle de l'Archiviste, suffisamment stable pour transmettre des données, projeter des visions ou interagir brièvement avec des esprits sensibles.Ces fragments, bien que non coordonnés, conservent les empreintes d'une mémoire ancienne, oscillant entre autonomie lucide et programmes résiduels. Leur réactivation totale pourrait réanimer l'Archiviste... ou réveiller un ancien protocole de défense oubliée. type : NPC is_dead : 1 character_races : - race : name : IA characterRaces : - race : name : IA prive : True location : None

characters : Liberty Éclair

name : Liberty Éclair type : PJ is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : None

characters : Cameleon

name : Cameleon entry : Chat de [character:7828667|Zara Tempête] et participant à [event:7828676|L'Expédition Solaris] type : NPC is_dead : 0 organisationMemberships : - Solaris location : None

characters : Solis Nova

Base de Connaissance - Export PDF

name : Solis Nova entry : Solis Nova, 40 ans, est le chef ingénieur de l'équipe sur Éneria-1. Avec une barbe courte légèrement grisonnante, il affiche l'allure d'un homme expérimenté et pragmatique, mais aussi d'un leader respecté. Son regard concentré et perçant reflète des années d'expertise technique, et une détermination à relever tous les défis que pose la vie sur cette planète hostile. Solis est un expert en ingénierie spatiale et en technologies énergétiques. Sa spécialité est la réparation de véhicules et d'équipements complexes, qu'il aborde avec un sens aigu du détail et une capacité à résoudre des problèmes en situations critiques. Qu'il s'agisse de remettre en état un rover bloqué ou de stabiliser des systèmes énergétiques défaillants, Solis est la personne vers qui tout le monde se tourne lorsqu'une solution doit être trouvée rapidement. Il porte une combinaison spatiale jaune et blanche, souvent couverte de traces de son travail en atelier. Malgré les nombreuses heures qu'il passe à réparer ou à améliorer les équipements, Solis reste calme et concentré, faisant preuve d'un humour discret qui apaise ses collègues. Ses mains expertes peuvent aussi bien construire un vaisseau que réparer des technologies vitales pour la mission. Solis est un leader naturel. Bien que dur et exigeant, il est profondément respecté pour sa patience et sa capacité à garder son équipe soudée face aux crises. Toujours prêt à se salir les mains, il incarne l'ingéniosité et le courage nécessaires pour survivre et prospérer sur Éneria type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain location : None

characters : Jonas Quinn

name : Jonas Quinn type : PJ is_dead : 0 assets : - name : Jonas metadata : type : application/pdf image : Jonas location : None

characters : Drey Kolvan

name : Drey Kolvan entry : Fonction : Agent commercial senior – AetherCare Interstellar, Division ÉneriaApparence :Drey Kolvan est un homme d'une quarantaine d'années, toujours impeccable dans son costume thermorégulé bleu cobalt, frappé de l'emblème stylisé d'AetherCare (un œil entouré d'un halo mécanique). Il porte une mallette holographique constamment synchronisée à la législation interstellaire. Ses yeux, d'un gris synthétique,

Base de Connaissance - Export PDF

peuvent zoomer et lire à distance. Une plaque connectée à son oreille lui permet de consulter en temps réel l'état des garanties, dettes et niveaux de risque autour de lui. **Personnalité** : Froidement affable, Drey est un commercial précis comme un scalpel juridique, capable de convertir n'importe quelle situation critique en formulaire de souscription. Il ne menace jamais... mais il explique les conséquences contractuelles avec un calme glacial. Ses rares sourires sont redoutés. Il adore citer des extraits d'accords ou d'anciennes jurisprudences pendant les négociations. **Motivations** : Obtenir des signatures de contrat, même en plein champ de bataille. **Évaluer la rentabilité d'un sauvetage avant toute intervention**. **Récupérer des données confidentielles techniques ou biologiques dissimulées dans les modules des colons ou explorateurs**. **Prouver qu'il peut réussir dans "la zone la plus ingérable du secteur"** type : NPC
is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - AetherCare Interstellar location : None

characters : Dr. Cassiopeia "Cassie" Aether

name : Dr. Cassiopeia "Cassie" Aether entry : Rôle : Médecin en chef de l'expédition Éneria-1
Description : Le Dr. Cassiopeia Aether, surnommée "Cassie" par son équipe, est une médecin talentueuse spécialisée en médecine spatiale et en biotechnologies avancées. Originaire de la Lune, Cassie a grandi dans un environnement où les soins médicaux de haute technologie étaient essentiels pour la survie des colonies spatiales. Diplômée avec honneurs de l'Université Orbitale de Mars, elle a consacré sa carrière à étudier les effets des environnements extraterrestres sur le corps humain, notamment l'impact des énergies cristallines d'Éneria sur la biologie humaine. D'un naturel calme et compatissant, elle sait garder son sang-froid dans les situations de crise, offrant un soutien moral aussi bien que médical à ses compagnons d'équipage. Cassie a également un esprit scientifique curieux et aime expérimenter de nouvelles approches, notamment l'utilisation des cristaux pour soigner des blessures et maladies. Elle est fascinée par l'interaction des cristaux avec les organismes vivants, espérant découvrir un moyen de renforcer la santé humaine grâce aux ressources naturelles de la planète. **Traits distinctifs** : Compétences exceptionnelles en soins d'urgence. Utilisation pionnière des cristaux dans la médecine régénérative. Grande capacité à travailler sous pression dans des environnements extraterrestres dangereux. Cassie est une recrue indispensable pour garantir la sécurité sanitaire de l'expédition et pour explorer de nouvelles

Base de Connaissance - Export PDF

frontières dans la médecine liée aux cristaux d'Éneria. type : NPC is_dead : 0 character_races : -
race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : -
Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Rhea Comet

name : Rhea Comet entry : Rhea Comet, 24 ans, est une opératrice et conductrice de véhicules spatiaux, connue pour son style audacieux et son esprit indépendant. Avec ses cheveux blonds et ses implants technologiques sur la partie gauche de son visage, Rhea arbore un look cybernétique distinctif qui la rend immédiatement reconnaissable. Ces implants, qui améliorent ses réflexes et sa perception, lui confèrent un avantage certain dans la manipulation de véhicules sophistiqués sur les terrains difficiles d'Éneria. Elle porte une combinaison spatiale blanche avec des manches bleu clair, spécialement adaptée pour son travail d'opératrice. Que ce soit derrière les commandes d'un rover ou dans un poste de contrôle, Rhea est toujours en action, utilisant ses compétences techniques pour naviguer à travers des environnements hostiles et des situations imprévisibles. Rhea est rapide à réagir, tant physiquement que mentalement. Grâce à ses implants, elle possède une précision hors pair et une réactivité améliorée, ce qui lui permet de gérer des véhicules avec une maîtrise exceptionnelle, même dans les situations les plus critiques. Elle aime relever des défis et n'hésite pas à se lancer dans des manœuvres complexes ou risquées. Bien que Rhea soit d'un naturel indépendant et parfois solitaire, elle est extrêmement loyale envers son équipe. Derrière son côté tête brûlée, elle cache un profond attachement à ses collègues et ne lésine jamais sur les efforts pour les soutenir. Elle préfère souvent travailler en solo, mais sait qu'elle peut toujours compter sur son équipe en cas de besoin. Avec sa personnalité intrépide et son style unique, Rhea est une force motrice de la mission sur Éneria. Sa capacité à s'adapter rapidement, combinée à sa maîtrise technologique, fait d'elle une opératrice inestimable pour l'équipe, toujours prête à relever les défis de la planète et à découvrir de nouveaux horizons. type : NPC is_dead : 0 character_races : -
race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : -
Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Dr. Iris Lambda

Base de Connaissance - Export PDF

name : Dr. Iris Lambda entry : Dr. Iris Lambda, 35 ans, est une scientifique brillante et passionnée, spécialisée dans les sciences biologiques et énergétiques. D'apparence élégante, elle est légèrement typée asiatique, avec de longs cheveux bruns qu'elle attache souvent pour ses recherches, et un regard intense reflétant sa détermination. Sa curiosité scientifique est à la fois son plus grand atout et sa plus grande force. Iris est connue pour son approche novatrice et ses recherches sur les interactions entre les formes de vie locales et les cristaux énergétiques d'Éneria. Grâce à ses travaux, elle a récemment développé une technologie révolutionnaire de conversion bioénergétique, permettant de capter l'énergie des plantes locales sans les détruire. Elle est motivée par l'idée de trouver des solutions durables qui préservent à la fois l'écosystème et les ressources énergétiques de la planète. Elle porte une combinaison de scientifique verte et blanche, qui reflète son rôle clé au sein de l'équipe de recherche. Elle incarne l'innovation et la rigueur, tout en étant ouverte aux idées inattendues qui pourraient bouleverser les paradigmes scientifiques. Iris est à la fois respectée pour son esprit d'analyse et appréciée pour son humanité. Elle fait preuve d'une sensibilité particulière dans ses recherches, toujours soucieuse de respecter la vie, qu'elle soit humaine ou extraterrestre. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Sevrak Halem

name : Sevrak Halem type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : None

characters : Dr. Chef Lyra Quark

name : Dr. Chef Lyra Quark entry : Dr. Lyra Quark, 45 ans, est la chef scientifique de la mission sur Éneria-1. C'est une femme à l'intelligence redoutable, respectée pour son esprit analytique et sa capacité à diriger des recherches complexes dans des environnements difficiles. Avec ses cheveux bruns tirant sur le gris et un œil bionique lumineux qui lui confère une vision améliorée, elle est l'incarnation du mélange entre technologie avancée et perspicacité

Base de Connaissance - Export PDF

humaine. Lyra porte une combinaison de chef scientifique blanche avec des touches de vert foncé, symbolisant son rôle clé dans la mission. Sa présence est imposante, non pas par son autorité stricte, mais par son calme assuré et sa façon de prendre des décisions rationnelles et mesurées. Grâce à son œil bionique, elle est capable d'analyser des données complexes en un clin d'œil, un atout précieux dans ses recherches sur les cristaux énergétiques d'Éneria. Scientifique passionnée par les mystères de l'univers, Lyra est motivée par une curiosité insatiable. Elle a mené de nombreuses études sur les cristaux, cherchant à comprendre leur potentiel énergétique, mais aussi leurs dangers. Sa capacité à relier différentes disciplines scientifiques, de la physique à la biologie, en passant par l'ingénierie, fait d'elle une visionnaire dans son domaine. Lyra est calme et réfléchie, mais n'hésite jamais à prendre des décisions difficiles lorsqu'il le faut. Sous sa direction, l'équipe scientifique a fait des percées significatives dans l'étude des interactions entre les cristaux et la faune locale. Bien qu'elle soit souvent absorbée par son travail, elle sait prendre le temps d'encourager et de guider ses collègues, étant à la fois une mentor respectée et une leader naturelle. Dr. Lyra Quark est une figure clé de la mission. Avec son expertise, son regard bionique aiguisé, et son sens de l'innovation, elle incarne l'équilibre parfait entre rigueur scientifique et ouverture à l'inconnu, menant son équipe vers des découvertes révolutionnaires sur Éneria.

type : NPC
is_dead : 0
character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain
organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne
location : Eneria (System)

characters : Silas Korran

name : Silas Korran
entry : Alias de terrain : Spectre-6
Profil de l'Agent : Silas Korran est l'un des agents les plus discrets et redoutés de l'AST. Formé aux arts de l'infiltration, du contre-espionnage et de l'extraction d'informations sensibles, il agit en solitaire, opérant souvent loin des avant-postes officiels de l'Agence. Il ne laisse ni trace, ni témoin, seulement une série d'ombres dans les rapports post-mission.
Origines : Né dans les stations-anneaux en déclin autour de Kepler-212, Silas fut recruté jeune par l'AST après avoir piraté un relais orbital de communication... pour retrouver sa sœur disparue. Son profil psychologique atypique — mélange de discipline froide et d'instinct viscéral — en fit un candidat idéal pour le programme "Spectralis" : une branche clandestine de l'AST spécialisée dans la surveillance des puissances extra-terrestres et des anomalies technologiques.
Affectation actuelle : Silas est déployé depuis

Base de Connaissance - Export PDF

2 ans dans les secteurs instables du système d'Orvana et dans les marges de la ceinture de Zarenth, sous couverture d'un archiviste indépendant. Son objectif : surveiller les mouvements du Soleil Noir, infiltrer les réseaux de pirates liés aux cristaux inversés, et cartographier les signaux liés aux artefacts pré-Éveil.

Traits Distinctifs : Yeux cybernétiques Sigma-K (vision thermique + analyse d'émission quantique) Cicatrices faciales dissimulées par un implant de chair mimétique Voix modulée : capable d'imiter un spectre vocal précis après 30 secondes d'écoute

Habitude étrange : garde toujours une mèche de cheveux dans une capsule scellée – souvenir non identifié

Personnalité : Froid, méthodique et incroyablement calme, Silas n'est ni cruel ni compatissant : il agit selon la mission, mais conserve une forme de code d'honneur silencieux. Il refuse de tuer inutilement. Ceux qu'il laisse en vie disent avoir vu, dans son regard d'acier, un poids ancien, presque coupable.

Rumeurs : Certains prétendent que Spectre-6 n'est plus humain, mais un corps réanimé par une IA de l'AST. D'autres pensent qu'il a trahi l'Agence une fois, pour sauver une colonie vouée à l'effacement par "nettoyage administratif".

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne prive : True location : None

characters : Krados Vex

name : Krados Vex entry : Un imposant cyborg, chef des Griffes du Vide. Un groupe membre du [organisation:7804012|Soleil Noir] type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Soleil Noir location : None

characters : Ramon Donnelly

name : Ramon Donnelly type : PJ is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain posts : - name : Inventaire entry : CompadLaser Pistol (1d6 30m/90m Mag 10)Low-light GooglesMetatoolToolkitArmored Vacc Suit (CA 13) location : None assets : - name : Ramon Donnelly metadata : type : application/pdf image : Ramon Donnelly location : None

characters : Selar Astreos

Base de Connaissance - Export PDF

name : Selar Astreos entry : Pilote du Nébulion, portée disparue type : NPC is_dead : 0
character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain
organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : None

characters : Leo Rocket

name : Leo Rocket entry : Leo Rocket, 27 ans, est un opérateur et conducteur de véhicules expérimenté, reconnu pour son agilité et sa maîtrise des engins spatiaux dans les environnements les plus extrêmes. D'origine africaine, Leo possède une stature athlétique et une attitude décontractée, qui lui permettent de garder son sang-froid même dans les situations les plus risquées. Avec un sourire charmeur et une confiance naturelle, Leo est à la fois un pilote audacieux et un membre d'équipage apprécié pour son esprit positif. Il porte une combinaison spatiale blanche et bleu clair, parfaitement adaptée à son travail de pilote et d'opérateur de véhicules. Sa combinaison est conçue pour le confort et la mobilité, indispensable lorsqu'il doit manœuvrer des rovers, des vaisseaux de transport ou des véhicules d'exploration tout-terrain. Leo est souvent vu aux commandes de missions difficiles, où il doit gérer des conditions météorologiques extrêmes ou des terrains dangereux. Doté d'un instinct naturel pour le pilotage, Leo se fie à son intuition et à ses réflexes pour éviter les obstacles et mener à bien des missions qui exigent rapidité et précision. Il est également très débrouillard, capable de réparer des véhicules endommagés en pleine mission, même avec des ressources limitées. Son esprit vif et sa capacité à trouver des solutions rapidement en font un atout indispensable pour l'équipe. Malgré son amour pour l'adrénaline, Leo sait rester responsable et prudent lorsque la situation l'exige. Il a un grand sens de la camaraderie et veille toujours à ce que son équipage soit en sécurité, même lorsqu'il prend des risques calculés. Son humour et son attitude positive aident à détendre l'atmosphère, surtout lors des moments de stress intense. Leo Rocket est un pilote passionné et un opérateur de véhicules hors pair. Avec son mélange de compétence technique, d'instinct, et de charisme, il est l'un des piliers de l'équipe d'exploration, toujours prêt à foncer dans l'inconnu pour mener à bien les missions sur Éneria.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain
organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Mila Iron

name : Mila Iron entry : Mila Iron, 32 ans, est une ingénieure talentueuse et pragmatique, connue pour sa capacité à résoudre des problèmes techniques sous pression. Avec son caractère déterminé et son attitude de fonceuse, Mila est toujours prête à intervenir, que ce soit pour réparer un véhicule en panne ou pour optimiser les systèmes énergétiques de la base. Son nom "Iron" reflète bien son esprit d'acier et sa résilience face aux défis. Elle porte une combinaison spatiale blanche et jaune, pratique et robuste, adaptée aux conditions difficiles des missions de terrain. Mila passe la plupart de son temps dans les ateliers ou sur le terrain, où elle travaille avec un mélange d'efficacité et de précision. Son esprit méthodique et ses compétences en ingénierie font d'elle une ressource indispensable pour l'équipe. Mila est également reconnue pour son esprit pratique et sa capacité à improviser des solutions dans des situations critiques. Que ce soit en mission ou dans un environnement hostile, elle sait comment utiliser les ressources disponibles pour fabriquer des outils ou remettre en état des équipements endommagés. Elle est passionnée par son travail et prend son rôle très au sérieux, mais elle sait aussi se détendre en plaisantant avec ses collègues, apportant une touche de légèreté à une équipe souvent sous tension. Avec ses compétences techniques de pointe et sa détermination inébranlable, Mila est une véritable force motrice pour l'équipe. Elle sait que chaque réparation et chaque optimisation qu'elle effectue est vitale pour la survie de ses collègues, et c'est ce qui la pousse à donner le meilleur d'elle-même jour après jour. Mila Iron est l'ingénieure de confiance qui veille à ce que tout fonctionne parfaitement, même dans les moments les plus critiques. Mila Iron est une enfant de Tyros, forgée dans l'adversité de ce monde brutal. Elle a grandi dans une famille de techniciens et de mineurs, apprenant dès son plus jeune âge à réparer des machines sous pression, à optimiser les systèmes de survie, et à travailler dans des conditions extrêmes. Elle a fait ses classes dans les chantiers d'assemblage, où elle a développé son sens pratique et sa capacité à improviser des solutions avec des moyens limités. Là où d'autres hésitent face à une panne critique, Mila agit sans attendre, trouvant des solutions efficaces et robustes. Ses premières missions l'ont menée dans les mines profondes de Tyros, où elle a appris à naviguer dans des galeries instables, à gérer des pannes en milieu confiné, et à coordonner des équipes sous tension. Son surnom, "Iron", lui vient d'un incident où elle a maintenu en activité un ascenseur minier défaillant, sauvant ainsi plusieurs

Base de Connaissance - Export PDF

ouvriers d'une chute mortelle en barrant elle-même la porte avec une poutre métallique pour empêcher son effondrement. Même loin de Tyros, Mila conserve son approche pragmatique et son éthique de travail implacable. Elle considère chaque équipement comme une pièce vitale, et elle est intolérante à la négligence. Pour elle, un boulon mal serré ou une machine mal entretenue peut coûter une vie, et elle veille à ce que tout fonctionne à la perfection. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Darev Voss

name : Darev Voss entry : Vice-Amiral Darev Voss est un officier de carrière de l'A.S.T., connu pour son pragmatisme et sa capacité à gérer des situations complexes avec un sang-froid remarquable. Ancien commandant de la frégate Svalgard, il s'est illustré lors de plusieurs missions d'exploration et de reconnaissance dans des zones peu cartographiées. Sa promotion au grade de vice-amiral lui permet aujourd'hui de superviser plusieurs unités de reconnaissance stratégique, où ses compétences en planification et en logistique font autorité. Récemment, il est devenu le bras droit de l'[character:7828925|Amiral Lucian Stark], actuel responsable de l'A.S.T., consolidant ainsi son influence au plus haut niveau de la hiérarchie. Ses décisions sont réputées mesurées et efficaces, et il jouit d'une réputation d'homme d'action réfléchi, respecté autant par ses pairs que par ses subordonnés. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain organisation_memberships : - prive : True characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne - prive : True name : Obscura posts : - name : La face cachée de Theryn entry : Derrière cette façade irréprochable, Theryn Voss est l'un des quatre fondateurs d'[organisation:7829033|Obscura], organisation clandestine née de la découverte d'[location:7858587|Arkhan]. Témoin direct des visions psioniques [race:7828535|Vael'Korr], il est devenu convaincu que l'humanité devait abandonner son individualité pour survivre face à Gaiam. En tant que vice-amiral, il utilise sa position pour manipuler affectations, ressources et flux logistiques au profit d'Obscura, tout en masquant ses actions derrière des opérations officielles. Il coordonne les missions extérieures, sécurise les artefacts [race:7828535|Vael'Korr], et protège l'accès à d'[location:7858587|Arkhan] en orchestrant désinformation et éliminations discrètes. Visionnaire inflexible, il œuvre à construire le futur réseau psionique global qu'[organisation:7829033|Obscura] rêve d'imposer à

Base de Connaissance - Export PDF

l'humanité. prive : True location : None location : None

characters : Kiran Sombrelame

name : Kiran Sombrelame entry : Ingénieur de [event:7828676|L'Expédition Solaris] type : NPC
is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain
organisationMemberships : - Solaris - Agence Spatiale Terrienne location : None

characters : Atlas Rogue - Agent Alpha

name : Atlas Rogue - Agent Alpha entry : Atlas Rogue, plus connu sous le nom de code Agent Alpha, est un vétéran des forces d'élite assignées aux missions d'exploration spatiale. Spécialiste de la sécurité des opérations en milieux hostiles, il a consacré plus de 20 ans de sa vie à protéger les équipages, assurant la sécurité des missions sur des planètes lointaines et inconnues. Son expérience lui confère une expertise inégalée, mais aussi un regard sombre et énigmatique, forgé par les nombreux dangers qu'il a affrontés. Atlas a perdu son œil droit lors d'une mission précédente, un souvenir d'une bataille qui lui a laissé bien plus que des cicatrices physiques. Il porte désormais un bandeau noir qui couvre l'œil manquant, un symbole de sa détermination et de son expérience sur le terrain. Sa courte barbe, soigneusement taillée, renforce son apparence mystérieuse et lui donne un air inquiétant, comme un homme qui en a vu plus que la plupart. Toujours vêtu d'une combinaison spatiale aux tons blancs, gris et noirs, il incarne à la fois la discrétion et l'efficacité. Sa tenue, conçue pour résister aux environnements les plus hostiles, est équipée de multiples dispositifs de sécurité et de communication, lui permettant de mener à bien ses missions en solitaire ou en équipe. Atlas Rogue est un homme de peu de mots, préférant l'action aux longues explications. Sa présence inspire à la fois le respect et une légère appréhension, car il est prêt à tout pour remplir sa mission, même si cela signifie prendre des risques que d'autres n'oseraient jamais envisager. type : NPC is_dead : 0
character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain
organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Misty Noctis

Base de Connaissance - Export PDF

name : Misty Noctis type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Soleil Noir location : None

characters : Tenny Balla

name : Tenny Balla type : PJ is_dead : 0 organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne
location : None

characters : Syra Vorn

name : Syra Vorn entry : Syra "Éclat-Noir" VornRôle : Ingénieure de bord / Spécialiste en sabotage énergétique Affiliation : Corsaires du [organisation:7968208|Le Clan de Néant] Vaisseau assigné : [vaisseau:7968198|La larme du Néant] (Classe Vantrelis)Apparence :Syra est une silhouette fine, toujours en mouvement, couverte de taches de suie et de résidus de plasma. Elle porte une combinaison de technicienne modifiée, bardée de câblages torsadés, de connecteurs multiples et de poches outils cousues à la main. Une visière optique à lentilles rotatives dissimule son regard, et son bras gauche est un remplacement cybernétique usé mais incroyablement précis, orné de symboles du Clan gravés à l'acide.Personnalité :Syra est directe, caustique, et n'a pas de patience pour les ineptes. C'est une loyale du Néant, une fervente du silence cosmique. Elle considère les machines comme des êtres à respecter, presque à vénérer, et ne supporte pas de voir du "bricolage bâclé". Malgré son ton acerbe, elle protège féroce-ment son équipage — du moins ceux qui respectent son vaisseau.Compétences : Piratage de systèmes énergétiques et désactivation silencieuse de vaisseaux ennemis.Modifications avancées de propulsion pour furtivité orbitale.Réparation sous stress extrême (peut opérer dans une chambre de compression en feu).Capacité à construire des bombes IEM avec trois câbles, un micro-onde désossé et du chewing-gum. Motivations : Syra a juré fidélité au Clan après avoir été trahie par une corporation qui a sacrifié son ancienne équipe d'entretien pour protéger une cargaison de [note:7832210|Ténébrine]. Depuis, elle croit que seul le Néant, et ceux qui l'embrassent, méritent sa science. Elle rêve de trouver un artefact technologique des Anciens qu'elle seule pourrait comprendre... et dompter. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Le Clan de Néant location : None

Base de Connaissance - Export PDF

characters : Lysa Trellar

name : Lysa Trellar type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain location : None

characters : Zara Tempête

name : Zara Tempête type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Solaris location : None

characters : Sentinelle-Or

name : Sentinelle-Or type : NPC is_dead : 0 location : None

characters : Amiral Lucian Stark

name : Amiral Lucian Stark entry : Amiral Lucian Stark est le commandant suprême de l'A.S.T., figure respectée et charismatique, incarnant la stabilité et la force de la flotte. Issu d'une longue lignée d'officiers, il a gravi tous les échelons par un mélange de discipline, de vision stratégique et de résultats exemplaires sur le terrain. Sa capacité à anticiper les crises, à fédérer ses subordonnés et à maintenir une unité de commandement solide en font un chef incontesté. Connu pour ses décisions fermes et ses discours mobilisateurs, Stark représente aux yeux de beaucoup la garantie que l'A.S.T. saura préserver l'ordre et la sécurité face aux menaces galactiques. Récemment, il a choisi le vice-amiral [character:8023924|Darev Voss] comme bras droit, renforçant ainsi la chaîne de commandement et consolidant le cœur stratégique de l'A.S.T. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne posts : - name : Confiance mal placée entry : Derrière son image d'officier modèle, Lucian Stark n'est pas affilié à [organisation:7829033|Obscura], mais sa confiance totale en [character:8023924|Darev Voss] et sa dépendance à ses analyses le rendent vulnérable à l'influence indirecte de l'organisation. Stark ignore que certaines opérations qu'il approuve sont

détournées de leurs objectifs officiels pour servir les desseins d'Obscura. Les renseignements disponibles suggèrent fortement que [character:8023924|Voss] utilise, de manière subtile, les pouvoirs psioniques issus des cristaux rouges [race:7828535|Vael'Korr] pour influencer les pensées, jugements et décisions de Stark, renforçant ainsi son alignement inconscient avec les intérêts d'[organisation:7829033|Obscura]. Son sens du devoir et sa foi dans la loyauté de ses officiers l'amènent à minimiser les soupçons, ce qui permet à Voss de manipuler certains mouvements de la flotte sans éveiller ses doutes. S'il découvrait la vérité, sa réaction serait imprévisible : trahir l'A.S.T. pour embrasser une vision « supérieure » de l'avenir, ou mener une purge impitoyable contre ses anciens alliés. Pour l'instant, Stark demeure un acteur involontaire dans la partie d'ombre qui se joue autour de lui, mais son poids stratégique et politique pourrait, à terme, faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre.

prive : True
location : None
location : L'Arche (Colonie)

characters : Spectre du Noyau

name : Spectre du Noyau entry : Alias : Vrai nom : Inconnu Nom de code : Spectre du Noyau Affiliation : Indépendant — Rumeurs de contacts avec le réseau du Soleil Noir sans allégeance formelle Lieu : Astéroïde K-77 dans la Zarenth Belt, entre Zarenth IV et Zarenth V Description : Perdu dans les gravats célestes de la Zarenth Belt, Spectre du Noyau a établi son repaire sur un astéroïde creux désigné K-77, anciennement un poste d'écoute militaire oublié. Cette portion de la ceinture, dense en débris ferro-nickelés et parcourue d'ondes électromagnétiques instables, est évitée même par les patrouilles du Soleil Noir. Le Spectre y a construit un sanctuaire de surveillance et de contrebande d'informations, blindé contre les intrusions physiques et numériques. Le repaire est bardé d'antennes fractales, de répéteurs gravifiques et de serveurs profondément enfouis, où transitent rumeurs, plans dérobés, et communications cryptées. Apparence : Rarement aperçu, le Spectre porte un exosquelette allégé bardé de modules de brouillage et de camouflage optique. Son visage n'a jamais été montré, mais ceux qui ont intercepté sa silhouette décrivent une silhouette maigre, toujours accompagnée d'un grésillement sinistre sur les ondes. Personnalité : Taciturne et détaché, il n'est pas motivé par l'or ou la gloire. Il parle peu, mais ses messages codés sont redoutablement précis. Il respecte un code tacite : jamais deux fois la même information, jamais au plus offrant, toujours à celui qui en fera le plus grand usage stratégique. Il considère

Base de Connaissance - Export PDF

l'information comme une arme sacrée. Motivations : Déjouer les manipulations du Soleil Noir en rassemblant les vérités effacées du système Zarenth Accumuler des fragments de la mémoire de l'ancienne planète détruite (le « Cœur de Zarenth ») Rester libre, et que nul ne découvre jamais pourquoi il écoute autant type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain prive : True location : Astéroïde K-77 (Station)

characters : Diana Lysar - Agent Delta

name : Diana Lysar - Agent Delta entry : Agent Delta - Tireuse d'Élite d'Unité Spéciale Nom : Diana Lysar Âge : 28 ans Poste : Tireuse d'élite de l'unité sous le commandement de l'agent Alpha Spécialités : Précision longue portée, camouflage avancé, infiltration tactique Description Physique Diana est une femme au regard perçant, son visage souvent couvert de peinture bleue pour le camouflage. Elle porte la combinaison noire et blanche des forces spéciales, optimisée pour ses besoins en agilité et en furtivité. Elle possède une posture disciplinée, et sa silhouette est marquée par des années de formation intensive et d'endurance physique. Background et Histoire Originale d'une colonie minière où la survie dépendait d'une précision et d'une discrétion exemplaires face aux créatures hostiles, Diana a développé dès son jeune âge une aptitude au tir et une aisance en environnement hostile. Cette expérience initiale a nourri sa fascination pour les techniques de précision et l'a poussée à se joindre aux forces d'élite, où elle a rapidement montré un talent exceptionnel pour la neutralisation de cibles à distance et la surveillance tactique. Formée dans les académies spéciales de reconnaissance, Diana a passé de nombreuses années en formation avancée de tir, d'infiltration et de camouflage. Les missions l'ont conduite à travers des environnements aussi variés que des déserts extraterrestres, des jungles toxiques et des stations orbitales abandonnées. Sa réputation de tireuse infailible lui a valu une place sous l'agent Alpha, où elle est chargée de couvrir les déplacements de son équipe et de repérer les menaces bien avant qu'elles ne deviennent un danger. Personnalité Froide et méthodique, Diana préfère observer et écouter avant d'agir. Elle ne prend que rarement la parole, mais lorsqu'elle s'exprime, ses observations sont toujours calculées et précises. Diana a un profond respect pour ses coéquipiers, même si elle privilégie la distance émotionnelle pour rester concentrée sur sa mission. Sa loyauté envers son équipe est indéfectible, et elle considère chaque mission comme une opération qui ne peut tolérer d'erreur, ne laissant rien au hasard. Équipement de Prédilection Diana utilise un fusil de

Base de Connaissance - Export PDF

précision modifié, calibré pour les environnements spatiaux et muni d'une vision infrarouge et de capteurs énergétiques. Sa combinaison est équipée d'un système d'absorption de son, lui permettant de se déplacer sans être détectée, un atout précieux pour les opérations d'infiltration et de reconnaissance. type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Kalt "la Cuillère

name : Kalt "la Cuillère type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - La Cantine Cosmique (CANCOS) location : None

characters : Zek Orani

name : Zek Orani entry : Zone d'opération actuelle : Marécages de l'île Vek'Thaan, Lybrata PrimeAffiliation : Ancien éclaireur de terrain de l'A.S.T., désormais indépendant Background :Zek Orani était l'un des agents de terrain affectés à la surveillance géomagnétique périphérique autour de la base Nova-Lirael, au moment du test final du Réacteur Stellaire Alpha, il y a 15 ans. Lors de [note:7902374|L'Incident de Lirael], il se trouvait à moins de 40 kilomètres de l'épicentre. Ce jour-là, une surcharge gravitationnelle transforma les cieux en vortex lumineux, les murs en pluie, et l'équipe de Zek... en fragments.Par miracle - ou malchance - il survécut, blessé, seul, piégé dans une forêt de failles gravitationnelles et de cris radio impossibles. L'A.S.T. déclara la zone interdite peu après. Zek fut rapatrié mais jamais réintégré. Son rapport fut ignoré. Depuis, il vit avec une certitude dérangeante : quelque chose a répondu à cette surcharge.Il erre depuis entre planètes marginales et zones interdites, flairant les anomalies, en quête de motifs, de connexions, ou peut-être de rédemption. Son signalement récent du Temple des Lamentations n'est pas une coïncidence à ses yeux — c'est une suite logique. Personnalité :Lucide dans sa paranoïa - Zek semble fou, mais ses intuitions sont souvent justes.Sec, pragmatique, méfiant - Il négocie, mais ne supplie jamais.Obsessionnel - Traque les structures xéno et les phénomènes gravitationnels anormaux.Moralement flou - Il n'a plus foi dans les chaînes de commandement. Motivations

Base de Connaissance - Export PDF

:Survivre assez longtemps pour comprendre le sens des signaux captés depuis Lirael
Empêcher les mêmes erreurs : « Les anomalies ne sont pas des accidents »
Vendre ses informations pour financer ses recherches — ou ses fuites
Veut prouver que Lirael n'était que le premier domino
Citation typique : « Quand Lirael a explosé, j'ai pas vu une erreur humaine. J'ai vu une réponse. Et ce temple-là ? Il vibre du même silence. »
type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Lybrata Prime (Planete)

characters : Tara Cobalt

name : Tara Cobalt entry : Scientifique de l'équipe [event:7828676|L'Expédition Solaris] type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Solaris - Agence Spatiale Terrienne location : None

characters : Kaëlyn Theralis

name : Kaëlyn Theralis entry : Profession Psychiatre spécialisée en psychotraumatologie interespèce et troubles perceptifs post-psioniques
Parcours & réputation Kaëlyn a été formée au sein de l'Université Médicale d'Halcyon Prime, puis a poursuivi un double cursus en neuropsychiatrie et dynamique des champs mentaux, une discipline émergente à la frontière entre neurosciences et études psioniques. Son approche intègre à la fois : des protocoles cognitifs classiques (thérapies d'exposition, restructuration narrative), des techniques précognitives faibles (intuitions canalisées, lecture d'empreintes émotionnelles), et une lecture subtile des déséquilibres mentaux dans les flux collectifs. Elle a longtemps travaillé en unité fermée de stabilisation post-contact, accueillant des patients revenus instables de zones mentales contaminées par des artefacts prétechs ou après des fusions télépathiques mal contrôlées. Éthique & posture Kaëlyn est réputée pour son calme clinique et son écoute totale — certains patients la décrivent comme “une présence sans contours”. Elle n'impose jamais de lecture mentale directe en séance, sauf en cas de dissociation critique ou d'effondrement cognitif. Ses collègues soupçonnent qu'elle capte bien plus qu'elle ne le dit. Elle considère chaque psychisme comme un écosystème fragile, plus proche du rêve que de la machine. Son cabinet est volontairement sobre, orné uniquement de symboles anciens dont la signification

Base de Connaissance - Export PDF

exacte est rarement dévoilée. Motivations Comprendre la nature des résonances inconscientes entre individus, notamment à travers les rêves collectifs ou les boucles temporelles perçues. Rétablir l'équilibre intérieur de ceux que les champs mentaux ont fracturés. Retrouver la source d'une vision récurrente qu'elle n'a jamais pu interpréter, liée à un symbole qu'aucune base de données ne reconnaît. type : PJ is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain assets : - name : Kaëlyn metadata : type : application/pdf image : Kaëlyn location : None

characters : Zaryos Val'Tir

name : Zaryos Val'Tir entry : Zaryos était le plus illustre capitaine de la Garde Impériale sous le règne de l'Impératrice Syvaris. Stratège implacable, loyal jusqu'au sacrifice, il mena la dernière résistance contre les forces fanatiques de Kael'Thar lors de l'assaut du Palais d'Ætherys.Gravement blessé dans ce combat — son corps brisé, son souffle presque éteint — il fut choisi par [character:7828542|Orak'Ziel] comme porteur du Projet Sentinelle : une fusion entre l'esprit d'un héros et un corps de chimère cristalline, destinée à veiller éternellement sur le savoir interdit. « Je suis tombé pour défendre un rêve. Je me suis relevé pour qu'il ne devienne pas cauchemar. » type : NPC is_dead : 1 character_races : - race : name : Anciens characterRaces : - race : name : Anciens location : None

characters : Ava Nebula

name : Ava Nebula entry : Ava Nebula, 25 ans, est la pilote intrépide et talentueuse du vaisseau de transport de la mission Éneria-1. Elle est connue pour son caractère impulsif et audacieux, une véritable tête brûlée qui ne recule devant rien. Avec ses cheveux courts et sa silhouette athlétique, Ava est toujours prête à prendre les commandes, même dans les situations les plus périlleuses. Sa passion pour le pilotage et son instinct inégalé la distinguent comme l'une des meilleures pilotes de la mission.Elle porte une combinaison spatiale blanche avec des manches bleues, adaptée à son rôle de pilote, et une oreillette intégrée pour rester en contact constant avec la base. Son vaisseau est souvent vu dans les airs, en train d'effectuer des manœuvres complexes que seuls les pilotes les plus chevronnés oseraient tenter.Ava est courageuse et réagit vite sous la pression, ce qui la rend indispensable pour les missions de ravitaillement et

Base de Connaissance - Export PDF

de transport, même lorsque les conditions sont extrêmes. Elle est capable de gérer des situations critiques, comme des atterrissages forcés ou des évacuations d'urgence, avec un sang-froid inébranlable. Bien qu'elle soit parfois perçue comme imprévisible, Ava est extrêmement compétente et elle sait exactement jusqu'où elle peut repousser les limites de son vaisseau. Sa réputation de prendre des risques calculés est bien connue de ses collègues, mais ils savent qu'ils peuvent compter sur elle pour les ramener en sécurité. Malgré son apparence téméraire, Ava est profondément attachée à son équipage et fait toujours passer leur sécurité avant tout. Son attitude intrépide est souvent contrebalancée par un sens de la responsabilité très fort. Ava Nebula est une pilote redoutable, dont le courage et les compétences sont essentiels à la réussite de la mission.

type : NPC
is_dead : 0
character_races :
- race : name : Humain
characterRaces :
- race : name : Humain
organisationMemberships :
- Agence Spatiale Terrienne
location : Eneria (System)

characters : Eliot Volt

name : Eliot Volt
entry : Eliot Volt, 28 ans, est un ingénieur énergétique et inventif, spécialisé dans les systèmes énergétiques et la construction technologique. Avec un esprit vif et une passion pour la mécanique, il est souvent perçu comme le génie créatif de l'équipe. Eliot est un ingénieur polyvalent, toujours prêt à innover, résoudre des problèmes complexes ou améliorer les technologies existantes pour répondre aux besoins de la mission. Il porte une combinaison spatiale blanche et jaune, bien qu'elle soit souvent tachée de graisse et de poussière à cause des nombreuses heures qu'il passe à réparer et ajuster les machines de la base Éneria-1. Sa nature impulsive et son enthousiasme se manifestent dans sa manière de travailler : il est toujours en mouvement, explorant des idées nouvelles et repoussant les limites des technologies disponibles. Eliot est un penseur créatif et pragmatique. Il est souvent celui qui trouve des solutions ingénieuses aux problèmes critiques, comme lorsqu'il a amélioré les systèmes d'alimentation pour maximiser l'efficacité énergétique de la station. Il adore les défis complexes et, bien que son tempérament de "tête brûlée" puisse parfois le pousser à prendre des risques, son instinct est généralement infallible. Son optimisme et sa capacité à s'adapter rapidement aux situations en font un membre essentiel de l'équipe. Eliot est également doté d'un excellent sens de l'humour, apportant une légèreté bienvenue dans un environnement souvent stressant. Son esprit d'équipe et sa capacité à motiver ses collègues sont des qualités

Base de Connaissance - Export PDF

indispensables pour la mission. Eliot Volt est un ingénieur talentueux, prêt à se salir les mains pour faire avancer la mission. Avec sa détermination à innover, il est à la fois le moteur des avancées techniques de la mission et une source d'inspiration pour ses collègues. Eliot Volt a grandi dans cette culture de l'ingéniosité et de l'adaptation. Dès son enfance, il passait son temps à démonter et améliorer les petits drones domestiques, s'inspirant des principes de capture et de distribution énergétique propres à sa planète natale. Il a été formé à l'Institut Tempest, une académie spécialisée en ingénierie avancée, où il a appris à travailler avec des systèmes énergétiques instables et à développer des technologies capables de résister aux pires conditions environnementales. C'est là qu'il a perfectionné ses talents en conversion d'énergie, en optimisation des circuits et en maintenance d'urgence, des compétences qui lui sont aujourd'hui essentielles sur Énéria. Même en dehors de son monde natal, Eliot reste marqué par ses origines. Il a toujours une affinité particulière avec les systèmes électriques, une tolérance instinctive aux environnements instables, et un réflexe quasi-inné pour trouver des solutions improvisées aux pannes les plus critiques. On raconte même que son surnom, "Volt", lui vient d'une vieille histoire : lorsqu'il était adolescent, il aurait survécu à une décharge atmosphérique directe, sa combinaison de protection absorbant juste assez de charge pour ne pas le griller sur place. Depuis, il porte en permanence un bracelet conducteur personnalisé, un rappel de sa connexion intime avec l'énergie.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Kael'Thar

name : Kael'Thar type : NPC is_dead : 1 character_races : - race : name : Anciens characterRaces : - race : name : Anciens location : None

characters : Charlie Ovelar - Agent Charlie

name : Charlie Ovelar - Agent Charlie entry : Agent Charlie – Spécialiste en Reconnaissance et Premiers Soins Nom : Charlie Ovelar Âge : 25 ans Poste : Agent des forces d'élite sous le commandement de l'agent Alpha Spécialités : Reconnaissance furtive, discrétion en terrain hostile, premiers secours avancés Description Physique Charlie est une femme au regard perçant

Base de Connaissance - Export PDF

et concentré, portant la combinaison noire et blanche des forces d'élite, conçue pour se fondre dans les environnements variés de missions spéciales. Un tatouage bleu au sommet de son visage est un trait unique qui représente une ancienne tradition familiale en lien avec la protection et la guérison. Elle est athlétique, agile, et toujours prête à réagir rapidement face aux imprévus. Son calme apparent cache une capacité d'analyse accrue et un sens de la survie affûté.

Background et Histoire Originale d'une station spatiale isolée spécialisée dans l'exploration médicale, Charlie a grandi dans une culture d'entraide et de soins, ce qui l'a naturellement amenée vers des compétences en premiers secours et en survie. Elle a rejoint les forces d'élite pour appliquer ses compétences sur le terrain, voyant chaque mission comme une opportunité de préserver la vie tout en perfectionnant ses capacités.

En rejoignant l'unité sous l'agent Alpha, elle a vite démontré son aptitude à disparaître dans l'ombre pour observer l'ennemi et évaluer les dangers. Sa discrétion et sa capacité à évaluer les situations la rendent précieuse en première ligne pour anticiper les besoins et prévenir les blessures. Malgré son jeune âge, Charlie a déjà réalisé plusieurs missions de sauvetage dans des zones de guerre intergalactique, où elle a souvent risqué sa vie pour secourir ses coéquipiers.

Personnalité Fidèle à son passé, Charlie est une protectrice dans l'âme, dévouée au bien-être de ses coéquipiers. Elle sait prendre des décisions rapides, même en conditions extrêmes, et garde toujours un œil sur les membres de son unité. Si elle parle peu, elle est observatrice et attentive, concentrant ses efforts pour être aussi efficace que silencieuse.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Orak'Ziel

name : Orak'Ziel entry : Orak'Ziel était un scientifique visionnaire et l'un des esprits les plus brillants de son époque. Contrairement à beaucoup de ses contemporains, il voyait les dangers imminents liés à la dépendance excessive de sa société aux cristaux énergétiques. Les Anciens avaient construit leur prospérité sur l'exploitation de ces cristaux, créant des technologies capables de modifier la météo, de repousser les tempêtes d'énergie et d'alimenter d'énormes cités flottantes. Cependant, Orak'Ziel savait que cette exploitation massive finirait par causer des déstabilisations catastrophiques de l'écosystème énergétique de la planète.

Le Projet des Artéfacts Voyant la fin approcher, Orak'Ziel initia un projet secret qu'il appela "Les Gardiens du

Base de Connaissance - Export PDF

Passé". Ce projet consistait à utiliser des cristaux rouges spéciaux pour enregistrer l'histoire, les technologies, et les enseignements des Anciens. Ces petits cristaux, enchâssés dans des artefacts métalliques complexes, serviraient de banques de données que les générations futures, ou même des civilisations extraterrestres, pourraient découvrir et déchiffrer. Orak'Ziel comprenait que les Anciens avaient atteint un point de non-retour. Ils avaient trop perturbé l'énergie naturelle de la planète, provoquant des cataclysmes et des tempêtes d'énergie incontrôlées. Dans ses enregistrements, il espérait avertir ceux qui trouveraient les artefacts du danger de réutiliser ces technologies sans comprendre pleinement leurs implications. L'Héritage d'Orak'Ziel Dans ses derniers jours, alors que des révoltes éclataient et que les infrastructures énergétiques des Anciens s'effondraient, Orak'Ziel se retira dans un laboratoire caché au cœur de la planète, à l'intérieur d'une montagne qu'il avait surnommée Korr'Dath - "Le Refuge Sombre". C'est là qu'il grava ses derniers messages dans les artefacts. Ses enregistrements ([journal:7828614|Les Artéfacts des Anciens]) avertissaient les futurs explorateurs des dangers de réveiller des technologies oubliées, mais ils contenaient également les plans détaillés de dispositifs capables de stabiliser les tempêtes d'énergie ou de contrôler les cristaux sans en abuser.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Anciens characterRaces : - race : name : Anciens location : None

characters : Zippy

name : Zippy type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Zips characterRaces : - race : name : Zips location : Eneria (System)

characters : Orion Vega

name : Orion Vega entry : La quarantaine, est un leader respecté et charismatique, chargé de diriger la mission sur la planète Éneria. Avec un physique imposant et une stature droite, Orion dégage une autorité naturelle. Son expérience militaire et scientifique lui permet de maintenir une maîtrise parfaite des opérations, qu'elles soient tactiques ou exploratoires. Son regard perçant et réfléchi témoigne de sa capacité à prendre des décisions difficiles, souvent dans des situations critiques. Orion est un commandant visionnaire, capable de gérer des crises tout en gardant une vue d'ensemble sur les objectifs à long terme de la mission. Il est doté d'un esprit

Base de Connaissance - Export PDF

stratégique affûté et d'une détermination à toute épreuve. Sous son commandement, l'équipe a surmonté des obstacles colossaux, de tempêtes imprévues à des pannes technologiques majeures. Sa capacité à garder son calme inspire confiance, même dans les moments les plus désespérés. Il porte une combinaison de commandant gris foncé avec epaulette dorée, symbolisant son rôle central et son leadership au sein de la mission. Son uniforme est équipé de toutes les technologies nécessaires pour rester en communication constante avec son équipe et la station orbitale, même dans des conditions extrêmes. Malgré son apparence stricte et professionnelle, Orion est profondément attaché à son équipage. Il sait quand se montrer ferme et quand offrir son soutien. Chaque membre de la mission sait qu'Orion les considère comme une famille. En privé, il est aussi capable de montrer un côté plus humain et vulnérable, surtout lorsqu'il doit faire face aux dilemmes éthiques que posent la survie sur Éneria. Orion Vega est un leader pragmatique, guidé par son sens de l'honneur, et déterminé à mener la mission à son terme tout en assurant la sécurité et la réussite de chaque membre de son équipe.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Lucy Kushinada

name : Lucy Kushinada type : PJ is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain posts : - name : Inventaire entry : DataslabLaser Pistol (1d6 30m/90m Mag 10)2 x Line ShuntMetatoolArmored Vacc Suit (CA 13)Toolkit location : None - name : Background entry : Originaire du système Lybrata, Lucy est une hackeuse de talent issue d'un environnement hostile où tempêtes électromagnétiques, pirates et nature sauvage s'entremêlent. Née au cœur de Lybrata Prime, une planète aux montagnes couvertes de forêts géantes et aux océans luminescents, elle a rapidement appris à naviguer entre les dangers physiques et numériques. Objectifs personnels : Révéler la vérité, contourner les systèmes de pouvoir, préserver une certaine liberté d'information et d'action. --- Parcours marquant et alliances : Débuts dans le hacking Lors d'une expédition dans les forêts de Lybrata Prime, une tempête électromagnétique a révélé une ancienne base de l'AST, en détruisant son camouflage. Lucy a piraté un terminal de l'Agence Spatiale Terrienne (AST) pour y dérober des données, sans parvenir à tout décrypter. Elle conserve précieusement une copie cryptée, un de

Base de Connaissance - Export PDF

ses objets les plus précieux. Travail pour Vortex Armatum Employée pour développer des intelligences artificielles destinées aux armes, armures et drones, elle a discrètement modifié certains codes pour limiter les dégâts sur des cibles non agressives. Elle a ensuite extrait cette partie pour approfondir ses recherches, cherchant à limiter la brutalité de la technologie qu'elle contribue à créer. Double-jeu avec le Soleil Noir Tout en collaborant avec Vortex Armatum, Lucy transmet des informations stratégiques mais limitées au Soleil Noir, la redoutable faction pirate, afin de rester utile et protéger ses intérêts sans compromettre ses projets clés. Lien avec Vox Veritas En quête de liberté d'information, elle accepte un partenariat avec la chaîne médiatique indépendante Vox Veritas, négociant des garanties de sécurité et un canal de communication qu'elle sécurise elle-même. Par ce biais, elle recueille et confirme des données sensibles sur l'AST, renforçant sa position et ses réseaux. Conflit avec l'AST et fuite Lorsqu'une opération de l'AST menace de détruire une base du Soleil Noir à Lybrata Prime avec des risques pour les civils, Lucy sabote discrètement la mission pour éviter des pertes humaines, mais est détectée. Sur la liste des personnes recherchées, elle disparaît. Son dernier souvenir est celui de son réveil dans un vaisseau dans le système Theryn, à la poursuite d'un mystérieux vaisseau pyramidal, accompagnée de Ramon Donnelly, tous deux ignorants des raisons de leur présence. --- Traits marquants : Maîtrise exceptionnelle du hacking et des IA. Une loyauté flexible, toujours du côté de la vérité et de la liberté, jamais complètement engagée auprès d'une seule faction. Grande prudence, toujours en alerte face à la surveillance de l'AST. Capacité à jouer plusieurs camps pour préserver son indépendance. --- Lucy Kushinada est une figure complexe, tiraillée entre ses idéaux et la nécessité de survie dans un univers où l'information est une arme, et où chaque choix peut devenir une trahison. Son avenir est suspendu à la mystérieuse mission dans le système Theryn — un nouveau chapitre de son combat pour la liberté commence. location : None assets : - name : LucyKushinada metadata : type : application/pdf image : LucyKushinada location : None

characters : Luna Astro

name : Luna Astro entry : Luna Astro, 38 ans, est une opératrice et conductrice de véhicules spatiaux, reconnue pour son expertise et sa confiance inébranlable. Avec ses cheveux bruns aux reflets bleus soigneusement coiffés et son style soigné, elle est toujours impeccablement présentée, ajoutant à son apparence une touche de professionnalisme sophistiqué. Luna est

Base de Connaissance - Export PDF

non seulement une pilote talentueuse, mais aussi une leader naturelle, capable de gérer les situations les plus complexes avec une grande maîtrise. Elle porte une combinaison spatiale blanche et bleue, adaptée à ses missions à bord de véhicules spatiaux avancés. Ses années d'expérience en tant que conductrice de véhicules dans des environnements dangereux font d'elle une experte en navigation dans des conditions difficiles. Que ce soit à bord de rovers, de véhicules tout-terrain ou en pilotage, Luna sait comment maximiser les performances des machines qu'elle dirige. Luna est méthodique, avec un sens aigu de la stratégie et de la planification. Elle prend rarement des décisions impulsives, préférant analyser chaque situation avec soin avant d'agir. Sa capacité à garder son sang-froid et à prendre des décisions éclairées sous pression en fait une pilote inestimable pour les missions critiques, où la moindre erreur pourrait être fatale. Derrière son apparence calme et maîtrisée, Luna est profondément loyale envers son équipage. Elle s'assure que ses collègues sont en sécurité et n'hésite jamais à intervenir pour les protéger ou leur offrir son soutien. Son attitude professionnelle ne l'empêche pas d'avoir un côté chaleureux, bien qu'elle reste très concentrée sur ses missions. Luna Astro est une conductrice chevronnée, avec une réputation d'excellence. Sa combinaison de compétence technique, de leadership, et de précision la rend incontournable pour l'équipe de la mission sur Éneria, où elle joue un rôle clé dans les succès des opérations de transport et d'exploration.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Calys Virel

name : Calys Virel entry : Affiliation : Vox Veritas Âge : 38 ans Profession : Journaliste d'investigation interstellaire Surnom dans les milieux médias : "L'œil dans l'ombre" Origines et parcours Née sur Gamma-4, une station médicale de la Confédération, Calys grandit dans les couloirs blancs et aseptisés d'un monde où les vérités étaient filtrées à travers des écrans de contrôle. Sa mère, médecin exobiologiste, et son père, diplomate de terrain, lui inculquèrent très tôt le goût de la vérité brute, celle qu'on ne montre pas au bulletin. À 20 ans, elle rejoint Vox Veritas, un réseau indépendant de journalistes, hackers et analystes connus pour leurs enquêtes à haut risque sur les dérives politiques, les expérimentations illégales et les conflits énergétiques. Elle a couvert les retombées de l'incident de [location:7804053|Lirael], infiltré

Base de Connaissance - Export PDF

des installations de l'AST durant le Programme Prométhée, et révélé les dérapages du projet d'extraction minière sur [location:7804041|Aureon].

MotivationsL'expédition sur Éneria représente une confluence explosive : technologies oubliées, mystères biologiques, intérêts militaires, possibles reliques des Anciens, et une planète vivante. Calys soupçonne que l'AST cache des objectifs secondaires, notamment liés aux cristaux inversés et à des protocoles énergétiques classifiés. Elle veut filmer, enregistrer, publier. Mais au fond, ce qu'elle cherche... c'est la preuve que l'humanité est à deux doigts de répéter la chute des Anciens.

PersonnalitéIntelligente et mordante, Calys est une analyste hors pair dotée d'une grande mémoire visuelle. Rationnelle, sceptique, elle ne croit qu'aux faits — mais sait reconnaître les signes d'un mythe qui grince. Solitaire mais loyale, elle ne fait confiance qu'à ceux qui acceptent l'ambiguïté du monde.

ApparenceUne silhouette élancée, le visage anguleux marqué par la fatigue de l'espace. Elle porte une veste blindée légère noir mat avec des capteurs intégrés, une caméra oculaire dissimulée dans une lentille gauche, et une balise d'urgence greffée à l'omoplate. Ses cheveux sont rasés sur les tempes et attachés en tresse centrale. Elle parle d'une voix calme, posée... mais ses mots sont des scalpels.

ÉquipementCaméra Veritas Mk.X : enregistreur multispectral monté sur épaule. Enregistreur neural Nomos : stocke automatiquement toutes ses conversations. Dague-scripte : lame en céramite avec module de stockage intégré. Drone-espion "Murmure" : micro-drone semi-autonome camouflé.

type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain characterRaces : - race : name : Humain location : Éneria Prime (Planete)

creatures : Mawrex

name : Mawrex is_dead : 0 pivotLocations : - location : Ithara-8 (Planete) entry : Une créature nocturne volante massive dotée d'un long bec et de griffes acérées vivant sur [location:7831986|Ithara-8]

creatures : Monolithes de Xal'Zyr

name : Monolithes de Xal'Zyr is_dead : 0 prive : True type : Artificielle entry : Les Monolithes de Xal'Zyr sont des entités semi-autonomes conçues par les [race:7828535|Vael'Korr], véritables sondes errantes interstellaires parcourant la galaxie. Ce sont des structures des quelques

Base de Connaissance - Export PDF

dizaines de metres d'envergures, mobiles, à propulsion silencieuse, dérivant lentement d'un système à un autre. Chacun embarque une antenne psionique, une base de stockage cristalline et des capteurs multi-spectraux capables de décrypter toute forme de donnée biologique, technologique ou psychique. Leur mission : cataloguer toute connaissance, sans discrimination, et la transmettre à l'[character:8022827|L'Archiviste].

creatures : Stalkers

name : Stalkers is_dead : 0 pivotLocations : - location : Tyros Prime (Planete) entry : Voici les informations présentes dans la base de donnée de l'AST au sujet des Stalkers : Description générale : Créatures prédatrices endémiques à [location:8007394|Tyros Prime], vivant principalement dans les zones montagneuses et volcaniques. Elles possèdent un odorat extrêmement développé, capable de détecter une proie à plusieurs kilomètres. Comportement : Chassent généralement en meute, mais peuvent aussi agir seules si elles repèrent une proie isolée. Leur coordination est remarquable, suggérant une forme d'intelligence tactique. Physiologie : Silhouettes reptiliennes, peau écailleuse souvent sombre, yeux réfléchissant la lumière. Les plus grands spécimens, appelés Mega Stalkers, sont dotés de plaques osseuses protectrices. Dangerosité : Attaques rapides et silencieuses, capables de contourner les défenses statiques. Leur persistance à traquer une cible est telle qu'une fois marquée, il est presque impossible de leur échapper sans recourir à des leurres ou à un camouflage efficace. Habitat : Principalement les chaînes montagneuses entourant les colonies, mais peuvent descendre dans les zones habitées en cas de famine ou de perturbations environnementales (ex. activités minières, explosions, éruptions).

creatures : Mega Stalker

name : Mega Stalker is_dead : 0 pivotLocations : - location : Tyros Prime (Planete) entry : Prédateur alpha des chaînes volcaniques de Tyros Prime, le Mega Stalker est l'incarnation ultime de la terreur pour les colons. Haut de plusieurs mètres et couvert de plaques osseuses épaisses, il est capable de résister aux tirs d'armes lourdes et de briser les défenses les plus solides. Ses yeux incandescents percent l'obscurité et son odorat surdéveloppé lui permet de traquer une proie sur des kilomètres, même à travers des tempêtes de cendres ou des

éboulis. Contrairement à ses congénères, il démontre une intelligence tactique inquiétante : il évalue les menaces, isole les cibles vulnérables et coordonne les attaques de sa meute. Son rugissement, profond et résonnant, suffit à semer la panique dans les rangs adverses. Les rares survivants ayant affronté un Mega Stalker racontent avoir ressenti la sensation glaçante d'être observés, chassés, et condamnés avant même le premier coup de griffe. Rencontrer un Mega Stalker signifie souvent qu'un territoire entier lui appartient déjà. Affronter cette créature exige autant de courage que de stratégie... et même les chasseurs les plus aguerris savent qu'il vaut mieux l'éviter.

creatures : Opto-Léopards

name : Opto-Léopards is_dead : 0 pivotLocations : - location : Tenebria (System)

creatures : Auralis


name : Auralis is_dead : 0 pivotLocations : - location : Ithara-8 (Planete) entry : Cette espèce, semblable à des formes translucides vaguement humanoïdes, émettait des motifs lumineux changeants à la surface de leur peau, comme une sorte de langage visuel. Les Auralis vivaient en harmonie avec leur environnement, un monde de forêts bioluminescentes et de cristaux scintillants d'[location:7831986|Ithara-8]

creatures : Brissh'kar

name : Brissh'kar is_dead : 0 pivotLocations : - location : Lirael Prime (Planete) entry : Fauve de Lirael
Nom local : Brissh'kar Type : Prédateur territorial Origine : Lirael Prime (zone instable)
Description : Le Fauve de Lirael est un prédateur quadrupède au pelage sombre bleuté, dense et résistant à l'humidité permanente des jungles de Lirael Prime. Sa silhouette est puissante et basse, adaptée aux déplacements furtifs dans une végétation dense. Ses crocs robustes, sa mâchoire démesurée et ses griffes recourbées en font un chasseur redoutable, capable de mettre à terre des proies bien plus grandes que lui. Il possède un système musculaire ultra-compact lui permettant d'exécuter des sauts d'une précision et d'une vitesse foudroyantes, parfois comparés à de véritables bonds tactiques. Bien qu'il s'agisse d'une

Base de Connaissance - Export PDF

adaptation physiologique, ce déplacement est si soudain qu'il est souvent perçu comme une "disparition". En situation de menace ou pour marquer son territoire, il émet un hurlement sourd et grave, provoquant une onde de choc sonore désorientante pour ses cibles immédiates.

Traits biologiques : Bond cinétique : Capacité musculaire surdéveloppée permettant un bond instantané jusqu'à 10 mètres (1 fois par combat). Hurlement de rupture : Onde sonore intense désorientant les créatures dans un rayon de 6 mètres (jet de CON, Diff. 8 ou -1 à tous les jets pendant 1 round). Endurance tropicale : Adapté aux environnements humides, à la chaleur constante et aux terrains boueux.  Comportement : Le Fauve de Lirael chasse seul ou en couple. Territorial, il n'attaque que s'il perçoit une intrusion ou une menace directe. Il préfère surprendre sa proie par un bond rapide suivi d'un assaut frontal. Doté d'un instinct développé, il n'engage pas un combat qu'il juge inutile et fuit rarement sauf face à une force clairement supérieure. Notes de l'A.S.T. - Division Biologique « Ce n'est pas un monstre. C'est une bête, mais une bête évoluée dans des conditions extrêmes. Son efficacité est purement biologique, pas surnaturelle. Il est rapide, discret et brutal. Et il sait quand battre en retraite. » — Docteur Selina Krell, mission de repérage 5 ans après l'Incident de Lirael

creatures : Spectre Vael Khorr

name : Spectre Vael Khorr is_dead : 0

creatures : Umbrokh

name : Umbrokh is_dead : 0 pivotLocations : - location : Temple des Lamentations (Ruines)
prive : True entry : Umbrokh – L'Héraut de l'Oubli Un titan démoniaque à la peau d'obsidienne, des membres articulés de chaînes et des têtes de flammes psioniques criant les peurs du passé. Il hurle en faisant vibrer les parois du temple.

races : Anciens

name : Anciens

races : Vael'Korr

Base de Connaissance - Export PDF

name : Vael’Korr posts : - name : L’Âge d’Or des Vael’Korr entry : On pense que Les Vael’Korr furent autrefois l’une des civilisations les plus avancées de l’univers connu. Maîtres incontestés des énergies cosmiques et des flux psioniques, ils façonnaient les astres, créaient des corridors stellaires et absorbaient l’énergie des singularités pour alimenter leurs flottes. Leur empire s’étendait sur des centaines de systèmes, chacun marqué par des structures colossales et des stations cyclopéennes défiant les lois de la physique. Ils n’étaient ni dieux, ni simples mortels, mais des êtres dont l’évolution avait transcendé les limites biologiques. Grâce à la symbiose entre leurs esprits et leurs cristaux psioniques, ils pouvaient communiquer à travers les étoiles, manipuler la matière et modeler la réalité autour d’eux. Mais tout empire a une fin, et celui des Vael’Korr tomba aussi, non sous l’assaut d’un ennemi, mais par leur propre arrogance. location : None - name : L’Expérience Interdite et la Chute entry : Obsédés par la maîtrise absolue de l’univers, les Vael’Korr cherchèrent à ouvrir une brèche vers un plan supérieur, une dimension purement énergétique où ils pourraient évoluer en êtres de conscience pure, libérés de toute contrainte physique. Cette tentative fut appelée le Projet Ascendance. Dans leur hubris, ils créèrent un réseau de stations autour d’une immense singularité cosmique, cherchant à canaliser son pouvoir pour forcer cette transcendance collective. Mais quelque chose échappa à leur contrôle. Lorsque la dernière activation eut lieu, un ouragan psionique balaya leur empire. Des mondes furent consumés, leurs cités flottantes s’effondrèrent sous les effets gravitationnels chaotiques, et leurs plus grandes stations furent soit désintégrées, soit projetées dans des régions inexplorées de l’espace. Ceux qui avaient fusionné avec le champ psionique furent piégés dans un état d’existence brisé, errant comme des échos de conscience, incapables d’interagir pleinement avec la réalité. D’autres, encore ancrés dans leur forme physique, furent condamnés à voir leur race se disloquer, incapables de restaurer leurs cités effondrées. Ce jour-là, les Vael’Korr disparurent, laissant derrière eux un véritable cimetière galactique rempli de ruines et de secrets oubliés. location : None - name : La Présence Actuelle des Vael’Korr entry : Bien que leur empire soit réduit à des vestiges, les Vael’Korr ne sont pas totalement éteints. Les Échos Spectraux Certaines entités Vael’Korr existent encore sous forme d’esprits piégés, coincés entre le plan matériel et leur tentative ratée d’ascension. Ces échos psioniques peuvent entrer en contact avec ceux qui possèdent une affinité avec les cristaux rouges, transmettant des visions cryptiques ou tentant de posséder des êtres sensibles pour recouvrer un semblant d’existence. Les Dévoreurs d’Énergie D’autres Vael’Korr ont perdu leur

Base de Connaissance - Export PDF

forme originelle et sont devenus des prédateurs cosmiques, absorbant l'énergie vitale ou les champs psioniques des êtres sensibles qu'ils rencontrent. Ces entités errantes, souvent invisibles à l'œil nu, peuvent se nourrir des émotions et des pensées, rendant certaines zones de l'espace hantées par une présence oppressante. Les DormantsQuelques Vael'Korr survivants, incapables d'accepter leur chute, se sont placés en stase dans des cryptes stellaires, attendant un jour où ils pourront être réveillés. Leurs sarcophages de cristal sont disséminés à travers la galaxie, protégés par des systèmes de défense autonomes et des pièges psioniques. Les Disciples du Réveil Des cultes secrets, persuadés que les Vael'Korr étaient des êtres divins, recherchent leurs vestiges pour tenter de restaurer leur civilisation perdue. Certains cherchent à fusionner avec leurs esprits, d'autres espèrent réactiver leurs stations énergétiques, au risque de répéter les erreurs du passé. prive : True location : None - name : Les Ruines Vael'Korr et leurs Mystères entry : Stations Perdues : Certaines stations orbitales des Vael'Korr dérivent encore dans l'espace, certaines intactes mais dormantes, d'autres devenues des pièges mortels où la technologie instable menace d'anéantir quiconque tente d'y entrer.Cités Évanescentes : Quelques planètes portent encore les vestiges de leurs anciennes cités, des mégastructures qui semblent se reconstruire d'elles-mêmes, comme si un programme oublié tentait de restaurer leur gloire passée.Armes Oubliées : Les Vael'Korr possédaient des technologies de destruction massive, comme le Collecteur Gravitationnel capable de condenser une étoile en une arme énergétique. Certains de ces artefacts sont toujours actifs... mais inutilisables sans comprendre leurs codes d'accès.Cristaux Conscients : Leurs cristaux énergétiques, qui servaient de relais psioniques, renferment des fragments de leur mémoire collective. Ceux qui parviennent à les décrypter peuvent communiquer avec les souvenirs des Vael'Korr disparus... mais à quel prix ? prive : True location : None

races : IA

name : IA

races : Humain

name : Humain

rules : Zips

name : Zips

rule_446 : Fiche Mémo - Pour le MJ

name : Fiche Mémo - Pour le MJ type : FICHE MÉMO posts : - name : Récompenses d'Aventure
entry : Récompenser en Crédits Pas de souci à avoir avec les « trop riches » – les crédits débloquent de nouvelles histoires. SituationMontant Grosse somme pour un habitant de bidonville50 cr Maximum d'un bidonvillois100 cr Grosse somme pour un ouvrier500 cr Maximum d'un ouvrier1 000 cr Grosse somme pour une personne aisée2 500 cr Maximum d'une personne aisée5 000 cr Grosse somme pour un riche25 000 cr Maximum d'un riche100 000 cr Grosse somme pour un oligarque1 000 000 cr Fonds liquides d'un oligarque5 000 000 cr
Type de missionMontant Petit contrat légal (journée)20 cr/j Crime mineur500 cr Crime grave (non-capital)1 000 cr Tuer un inconnu quelconque5 000 cr Tuer une cible importante50 000 cr Assassiner un officiel majeur250 000 cr Récompenser en Vaisseaux & Équipements Majeurs 1 session minimum d'aventure pour l'obtenir ✨ Si achat impossible, que l'objet soit le centre d'une mission Encouragez les joueurs à proposer leur plan → construisez l'aventure autour Récompenser en Points d'Expérience (XP) Récompense de base : 3 XP / joueur / session (rapide), ou 2/1 XP pour progression lente Méthodes : Par session : Donnez l'XP à la fin si des actions significatives ont été entreprises. Par objectifs personnels : 1 objectif court accompli : gain de base 1 objectif long accompli : x3 XP △ Avancement asymétrique possible – à équilibrer en encourageant les contributions croisées Par mission de groupe : Le groupe choisit une mission claire XP accordé à sa complétion Missions difficiles peuvent valoir bonus Par butin (XP = Crédits obtenus) : XP = somme de crédits liquides obtenus Montants requis pour monter de niveau : Niv 2 → 5 000 cr Niv 3 → +10 000 cr Niv 4 → +20 000 cr Etc. (double à chaque fois) △ Incite au pillage pur Par dépenses (XP = Crédits dépensés « inutilement ») : Seuls les crédits « gaspillés » comptent (fêtes, dons, influence, etc.) Équipements, armes ou implants n'apportent aucun XP Conseil MJ : Les récompenses sont des accélérateurs narratifs, pas des déséquilibres.L'argent et l'équipement changent le contexte, pas le cœur du jeu. prive : True location : None - name : Morale en Combat entry : Les PNJ doivent effectuer un test de

Base de Connaissance - Export PDF

morale dans les situations critiques : Lancer 2d6 : si le résultat est inférieur ou égal à leur score de morale, ils tiennent bon. Sinon, ils fuient, se rendent ou battent en retraite. Deux moments clés pour tester la morale : Après la première perte dans leur groupe. Quand la moitié ou plus du groupe est hors de combat. Les PJ ne font jamais de test de morale. location : None - name :

PNJ	-	Stats	Génériques	entry	:
TypeDVCAAttaqueDégâtsMouvementMoraleCompétencesSauvegardesHumain					
pacifique110+0Non armé10 m6+115+Humain martial110+1Selon l'arme10 m8+115+Combattant vétéran214+2Selon l'arme10 m9+114+Combattant d'élite316 (combat)+4Selon l'arme10 m10+214+Combattant héroïque616 (combat)+8Selon l'arme10 m11+312+ Légende :DV (HD) : Dés de Vie, utilisés pour déterminer les points de vie (1d8)CA (AC) : Classe d'Armure.Att. (Atk.) : Bonus d'attaque. "x2" signifie deux attaques par round.Dégâts (Dmg.) : Les dégâts infligés par attaque.Déplacement (Move) : Distance de mouvement par round.ML : Moral. Sert pour les tests de fuite ou de comportement.Compétences (Skills) : Bonus appliqué aux jets de compétence ou tests impliquant des actions de type animalier.Sauvegardes (Saves) : Seuil de réussite sur un d20 pour éviter un effet néfaste. location : None - name : Bêtes - Stats Génériques entry : Type de BêteDVCAAtt.DégâtsDéplacementMLCompétencesSauvegardesPetite Bête					
Agressive1hp14+11d210 m7+115+Petit Chasseur en Meute113+11d415 m8+115+Grand Chasseur en Meute214+21d615 m9+114+Grande Proie Agressive513+41d1015 m8+112+Prédateur Solitaire Mineur314+4 x21d8 chacun15 m8+214+Prédateur Solitaire Majeur515+6 x21d10 chacun10 m9+212+Prédateur Apex Terrifiant816+8 x21d10 chacun20 m9+211+Bête Meurtrière Génétiquement Modifiée1018+10 x41d10 chacun20 m11+310+Légende :DV (HD) : Dés de Vie (1d8), utilisés pour déterminer les points de vie .CA (AC) : Classe d'Armure.Att. (Atk.) : Bonus d'attaque. "x2" signifie deux attaques par round.Dégâts (Dmg.) : Les dégâts infligés par attaque.Déplacement (Move) : Distance de mouvement par round.ML : Moral. Sert pour les tests de fuite ou de comportement.Compétences (Skills) : Bonus appliqué aux jets de compétence ou tests impliquant des actions de type animalier.Sauvegardes (Saves) : Seuil de réussite sur un d20 pour éviter un effet néfaste. location : None prive : True					

Base de Connaissance - Export PDF

name : Fiche Mémo - Espace type : FICHE MÉMO posts : - name : Combats Spatiaux entry : Combat Spatial

PRINCIPES GÉNÉRAUX Jet d'initiative classique par vaisseau (1d8, modifié + Int ou Dex du pilote) A chaque tour le capitaine décide l'ordre des départements Un round de combat spatial dure environ 15 minutes Chaque personnage peut agir une ou plusieurs fois par round. Les chefs de département peuvent choisir des actions spécifiques, tous peuvent utiliser les actions générales. Les PC non utilisés sont perdus à la fin du round. Les vaisseaux débutent (par défaut) leur tour avec 0 Point de Commandement. En combat interstellaire, chaque vaisseau est supposé disposer de cinq départements : la passerelle (bridge), l'artillerie (gunnery), l'ingénierie (engineering) les communications (comms) le commandement (captain). Un vaisseau dont l'équipage est trop réduit pour pourvoir effectivement tous ces départements devra peut-être assigner des membres à plusieurs rôles, mais ces cinq fonctions sont essentielles pendant un combat spatial, et chaque vaisseau doit être capable d'agir dans chacune d'elles.

FICHE MÉMO – COMBAT SPATIAL

Catégorie	Action	PC	Effet
Fuir le combat	4 Test (Int/Dex + Pilot + Vitesse) opposé contre l'ennemi le plus rapide. Après 3 réussites, le vaisseau s'échappe.		
Manœuvres évasives	2 (Int/Dex + Pilot, difficulté 9) → Ajoute Pilot à la CA du vaisseau jusqu'au prochain tour. 1 fois/round.		
Poursuivre une cible	3 Test (Int/Dex + Pilot + Vitesse) opposé contre la cible → Réduit son niveau d'évasion.		
Capitaine Dans la fournaise	0 Accepte une Crise - Équipage Perdu et gagne (Lead +1) en PC. 1 fois/round.		
Tenez bon !	0 Annule un tir ennemi réussi mais déclenche une Crise. Utilisable en réponse immédiate, 1 fois/round.		
Soutien de département	0 Réduit de 2 PC le coût d'une action pour un département. 1 fois/round.		
Communications	Surcharge des systèmes 2 (Int + Program, opposé) → Réduit les PC du vaisseau ciblé de Program.		
Défaire les contre-mesures	2 (Int + Program, opposé) → Tous les tirs alliés contre la cible gagnent un bonus de $2 \times \text{Program}$ au toucher.		
Fantôme capteur	2 (Int + Program, difficulté 9) → Ajoute Program à la CA du vaisseau jusqu'au prochain tour. 1 fois/round.		
Ingénierie	Booster les moteurs 2 (Int + Fix, difficulté 8) → Augmente la vitesse du vaisseau de +2 jusqu'au prochain tour.		
Contrôle des dégâts	3 (Int + Fix, difficulté 7) → Répare $PV = \text{Fix} \times (2 \text{ pour chasseurs, } 3 \text{ pour frégates, } 4 \text{ pour croiseurs, } 6 \text{ pour capitaux})$. Chaque tentative suivante augmente la difficulté de +1.		
Réparations d'urgence	3 (Int + Fix, difficulté 8) → Répare un système désactivé ou améliore un moteur endommagé. Les systèmes détruits sont irrécupérables.		
Artillerie	Tir de toutes les armes 3 Tous les artilleurs tirent avec toutes les armes disponibles.		
Tir unique	2 Un artilleur tire avec une seule arme de son choix.		
Ciblage des systèmes	1 Un tir unique peut viser les armes, moteurs ou systèmes critiques (-4		

Base de Connaissance - Export PDF

au toucher). Si le système est touché, il est désactivé ou le moteur est affaibli (-1 niveau). Un système déjà désactivé est détruit. Actions Générales Se dépasser 0 (Attribut + Compétence, difficulté 9) → Gagne (Compétence +1) en PC. En cas d'échec, perd 1 PC. Gérer une crise 0 (Compétence pertinente, difficulté 10 ± 2) → Résout une crise ou aide un autre PJ à le faire. Accomplir son devoir 0 Gagne +1 PC. Si un PJ dirige plusieurs départements, il ne peut agir que dans l'un d'eux, les autres prennent automatiquement cette action. ACCEPTER UNE CRISE Une fois par round, un vaisseau peut accepter une Crise pour annuler un tir ennemi (décision immédiate après le jet de dégâts). Le capitaine peut aussi provoquer une Crise via Tenez bon ! ou Dans la fournaise. Une Crise peut être continue (effet permanent jusqu'à résolution) ou aiguë (doit être résolue avant la fin du round suivant sous peine de conséquences graves). Une même Crise peut se cumuler si elle est tirée plusieurs fois. GÉRER UNE CRISE Un PJ peut utiliser Gérer une crise et expliquer comment il tente de résoudre le problème. Jet de compétence pertinent (difficulté 10, modifiée de ± 2 selon le plan du PJ et le jugement du MJ). Une Crise est automatiquement résolue à la fin du combat. TYPES DE CRISES # Type de Crise Nature Effet 1 Perte d'armure Continue L'armure du vaisseau est réduite de moitié. 2 Perte de cargaison Aiguë Si non résolu, perte de $d10 \times 10\%$ de la cargaison. 3 Équipage perdu Aiguë Si non résolu, 10% de l'équipage est hors service (moitié morts/désactivés). Sans équipage PNJ restant, un PJ doit réussir un jet de sauvegarde Physique sous peine d'être mortellement blessé. 4 Blocage moteur Continue Aucune action de passerelle possible tant que non résolu. 5 Fuite de carburant Aiguë Si non résolu, perte totale du carburant sauf minimum pour les manœuvres intra-système. 6 Systèmes déréglés Continue -2 Points de Commandement par round, cumulable. 7 Brèche de coque Aiguë Si non résolu, dégâts directs 1d10 (chasseurs), 2d10 (frégates), 3d10 (croiseurs), 4d10 (capitiaux), ignorant l'armure. 8 Dommages aux systèmes Continue Un moteur, arme ou module aléatoire est désactivé. Si un moteur tombe sous niveau 0, il est détruit. 9 Désalignement du ciblage Continue Les armes du vaisseau ne peuvent pas verrouiller une cible. 10 VIP en danger Aiguë Un PJ ou PNJ clé doit réussir un jet de sauvegarde Physique sous peine d'être mortellement blessé. Astuce : Prendre une Crise peut sauver le vaisseau d'un coup fatal, mais trop en accumuler sans les résoudre peut mener à sa perte ! Pour le MJ : Si le vaisseau est un PNJ, le MJ peut simplifier le processus en lui attribuant un nombre fixe de Points de Commandement basé sur la qualité générale de son équipage. Le vaisseau peut alors effectuer les actions nécessaires en utilisant ce total. Les chasseurs et vaisseaux civils ont généralement 4 Points de Commandement, les vaisseaux militaires ou pirates en ont 5, les

Base de Connaissance - Export PDF

spationautes natifs et les vaisseaux de guerre très entraînés en ont 6, et les meilleurs équipages PNJ de l'espace peuvent disposer de 7 points. location : None - name : Voyage Spatiaux entry : Le Voyage Interstellaire Moteur de Spike (Spike Drive) : permet de voyager à travers l'espace en utilisant les perturbations des orages magnétiques ([note:7832187|Le Vol de l'Éclair]). Nécessite d'être à la périphérie d'un système stellaire pour l'activer. Zone de transition : se trouve à la limite de l'influence d'une étoile ; indispensable pour activer ou sortir du voyage métadimensionnel. Points d'entrée/sortie fixes : un vaisseau arrive toujours à une bordure précise du système, selon la direction de son départ. Conditions pour un Spike Drill : Portée : la distance maximale est égale au niveau du moteur Spike $\times 5$ (Drive 2 = 10 hex max). Carburant : 1 charge de carburant = MAX de capacité du vaisseau (Drive $\times 5$) ou un saut. Coût : 500 crédits / charge. Temps de saut : 1 jour par hex \div niveau du moteur Spike Temps de préparation : Normal : 30 minutes Raccourci : 1 round de combat spatial (risque accru) Navigation (Jet d'Intelligence + Pilotage) Difficulté : 7 + Modificateurs Modificateurs : FacteurModif Route inconnue+6 Rutter > 5 ans+2 Rutter 1-5 ans+1 Rutter < 1 an+0 Rutter < 1 mois-2 +1 par combinaison de route+1 Raccourci risqué (trimming)+2 Activation précipitée+2 Connexion FTL Guide de navigation métadimensionnelle. Plus il est récent, plus le saut est sûr. Les routes secrètes peuvent nécessiter des aventures pour être obtenues. En cas d'échec : Jet sur 3d6 JetEffet 3Incursion catastrophique, tout est détruit, réapparition aléatoire 4-5Surcharge, systèmes désactivés, retour au point de départ 6-8Système HS, transit ralenti, nouveau jet nécessaire 9-12Hors-course, nouveau jet après le délai 13-15Déviation détectée à temps, nouveau jet immédiat 16-17Réussi mais prend le double de temps 18Succès parfait, malgré les circonstances Voyage Intra-Système Zones : chaque planète, station, base pirate, etc., est une région. Voyage au sein d'une région : 2 heures maximum. Voyage entre régions : 24 heures / niveau du moteur Spike. Possibilité de raccourci : Jet de Pilotage (Diff 9) Réussite = vitesse +1 niveau Échec = durée $\times 2$ ✈ Équipage Minimal pour un Spike Drill : 1 pilote obligatoire L'intelligence artificielle ne suffit pas : seul un esprit sentient peut gérer l'imprévu métadimensionnel. location : None - name : Détection et Poursuite entry : Capteurs et Détection Se Cacher ou Repérer Un vaisseau non repéré est quasiment invisible dans l'espace profond. Une fois repéré, le vaisseau peut être suivi à toute distance dans le système via un verrouillage de détection. Obtenir un verrouillage de détection Conditions : Les deux vaisseaux doivent être dans la même région. Jet opposé : Intelligence + Programmation Observateur vs Officier Comms du vaisseau cible Résultat : Succès : verrouillage obtenu Échec

Base de Connaissance - Export PDF

ou égalité : aucune détection, nouvelle tentative possible dans 24h Capteurs actifs : détectables par la cible Capteurs passifs : indétectables, mais malus de -2 Modificateurs de détection Observateur est...Mod.Cible est...Mod. Chasseur+0Chasseur+3 Frégate+1Frégate+2 Croiseur+2Croiseur+1 Vaisseau capital+3Capital+0 Poste mineur+2Station-2 Station majeure+4 Planète entière+5Évite les zones habitées+2 Capteurs passifs-2—— Perdre un verrouillage Il faut quitter la région. Un nouveau jet opposé est effectué : Si l'observateur perd ou fait égalité, le verrou est rompu. D'autres observateurs peuvent tenter un verrou dès l'arrivée. Poursuite et Évasion ♂ Fuir ou Forcer un combat Conditions : Le poursuivant doit être dans la même région et avoir un verrouillage. Jet opposé : Intelligence + Pilotage, bonus du niveau du moteur Spike Résultats : Poursuivant gagne ou égalité → engagement de combat Fuyard gagne → gagne 6h de distance, modifiée par la différence de moteur Temps requis pour fuir une région $24h \div \text{niveau du moteur Spike} \times \text{Tracer un raccourci (Trim the Course)}$ Jet de Pilotage (Diff 9) Réussite : +1 niveau effectif de moteur Échec : le temps de voyage est doublé Scanner un Vaisseau ou une Planète Scan simple (portée combat ou orbite) Un scan court révèle : Vaisseau : type de coque, armes visibles, dégâts, ID Planète : atmosphère, géologie, civilisation, vaisseaux, structures orbitales Scan approfondi L'officier Comms peut poser 1 question claire puis faire un jet : Intelligence + Programmation, difficulté 8 Réussite : la question est résolue Échec : données inexploitable, plus de questions ce jour-là Chaque question supplémentaire dans la même journée : +1 difficulté cumulatif location : None - name : Maintenance et Réparations des Vaisseaux entry : Maintenance et Réparations des Vaisseaux ⚙ Pièces de Rechange et Carburant 1 tonne de soute = 10 000€ de pièces de rechange. Carburant standard = 500 crédits par chargement. Réparations sur le terrain = Temps $\times 4$ (vs. en chantier). Maintenance Semestrielle (tous les 6 mois) Coût : 5% du coût total du vaisseau (hors équipage). Effet si ignoré : Chaque période ignorée = -1 à tous les jets de compétence et d'attaque du vaisseau. À -4, 10% de chance de panne grave par mois. Temps requis en chantier : Chasseur : 1 jour Frégate/Croiseur : 1 semaine Vaisseau capital : 1 mois Réparer la Coque 1 point de coque (HP) = 1 000 crédits Max/jour : = compétence Fix de l'ingénieur Réparer un Système Désactivé Réparation provisoire (bricolage) : Coût : 1/10 du prix du système Temps : 1 jour par 25 000 crédits de coût \triangle Si le système retombe en panne → détruit Réparation complète : Coût : 1/4 du prix du système Temps selon contexte Réparations en Combat Sont gratuits et n'ont pas à être recommencés après le combat si réussies pendant l'action. location : None

regle_446 : Fiche Mémo - Aventure

name : Fiche Mémo - Aventure type : FICHE MÉMO entry : posts : - name : Jets de Sauvegarde

entry : Quand faire un jet de sauvegarde ? Un jet de sauvegarde est nécessaire lorsqu'un héros fait face à un danger soudain ou imprévisible. C'est un test de chance, d'instinct ou de résistance naturelle face à une menace grave. Types de sauvegardes Physique : résister aux poisons, maladies, radiations, fatigue extrême, etc. Évasion : esquiver une explosion, éviter une chute ou un effondrement, réagir rapidement à un danger physique. Mentale : résister aux effets psychiques, hallucinations, technologies de contrôle mental, ou tout danger affectant l'esprit ou la perception. Valeurs de sauvegarde Toutes les sauvegardes commencent à 15 au niveau 1. À chaque niveau gagné, la valeur de chaque sauvegarde diminue de 1 point (donc elle devient plus facile à réussir). Modificateurs d'attributs On applique le meilleur modificateur parmi deux attributs pour chaque type : Physique : le meilleur de Force ou Constitution Évasion : le meilleur de Dextérité ou Intelligence Mentale : le meilleur de Sagesse ou Charisme Réussir un jet Lancez 1d20 et tentez d'obtenir un résultat égal ou supérieur à votre score de sauvegarde. 20 naturel (jet de dé) = réussite automatique. 1 naturel = échec automatique. Réussite : le danger est évité ou atténué. Échec : le danger s'applique pleinement. ➔ Décision du MJ Le MJ décide si un jet de sauvegarde est nécessaire. Certains dangers peuvent ne pas en permettre du tout. location : None - name : Tests de Compétence

entry : Quand faire un test ? Un test de compétence est requis lorsque le personnage tente quelque chose en dehors de son domaine habituel d'expertise ou dans des conditions particulièrement difficiles. Comment faire un test ? Lancez 2d6 Ajoutez : Le niveau de la compétence pertinente Le modificateur d'attribut approprié Si le total est \geq à la difficulté, c'est un succès Sinon, c'est un échec, avec des conséquences fixées par le MJ Personnage non formé Sans niveau 0 dans la compétence : -1 de pénalité Pour des compétences très techniques, le test peut être impossible sans entraînement Polyvalence des compétences Plusieurs compétences peuvent parfois convenir pour un même test. Le joueur utilise la plus avantageuse. Si la compétence est seulement pertinente de manière indirecte, la difficulté augmente de +2. ⚖ Bonus et malus Conditions très favorables : jusqu'à +2 Conditions très défavorables : jusqu'à -2 Limite totale des modificateurs : ± 2 Appeler un test de compétence ? Le MJ ne demande un test que si : L'action dépasse les capacités ordinaires du personnage

Base de Connaissance - Export PDF

L'issue de l'action est incertaine et a un impact intéressant Exemple : un pilote n'a pas besoin de test pour atterrir en situation normale, mais oui en pleine tempête. Aider un autre personnage Décrire comment le PJ aide Faire un test avec une compétence pertinente (pas forcément la même) Si succès : +1 au test du personnage principal Bonus maximum cumulé : +1, peu importe le nombre d'aides ✕ Tests opposés Utilisés quand deux personnages ont des objectifs opposés (infiltration, compétition, etc.). Chaque participant fait un test normal Le score le plus élevé l'emporte En cas d'égalité : le PJ gagne Les PNJ sans compétence lancent 2d6 sans bonus Choix de la compétence La compétence utilisée est en général évidente (ex. : Dextérité/Sneak pour se faufiler). Le MJ tranche en cas de doute. location : None - name : ✕ Dangers Environnementaux entry : Chute Un personnage qui tombe subit 1d6 dégâts par tranche complète de 3 mètres de chute (gravité standard). Poison Jet de sauvegarde Physique pour résister. Venins naturels : effet après 1d6 rounds. Toxines synthétiques : effet immédiat. Effets : inconscience, dégâts, hallucinations ou mort. Soins (Intelligence/Soins) : Poison naturel : difficulté 8 Poison synthétique : difficulté 10+ 1 seul essai possible. Antidote spécifique = réussite automatique. Victimes décédées peuvent revenir à 1 PV si antidote appliqué en 6 rounds. Maladies Jet de sauvegarde Physique pour résister à l'infection. Effets : pénalités aux jets, réduction de PV max, ou affaiblissement progressif. Certains cas demandent plusieurs sauvegardes ; d'autres sont fatalement incurables. Soins (Intelligence/Soins) : Maladie classique : difficulté 8 Virulente : difficulté 10+ 1 essai par semaine. Radiations Jet de sauvegarde Physique à intervalles variables : Léger : 1/jour ou 1/heure Létal : plusieurs jets/round Échec = perte de 1 point de Constitution. Moitié de Constitution initiale : mort en 1d6 semaines. Constitution < 3 : mort immédiate. Impossible de stabiliser via pouvoirs psychiques. Soins : Dose fatale : nécessite hôpital (1 point/semaine) Dose non-fatale : test Int/Soins (diff 10) avec medkit - 1 test/jour, 1 point restauré par réussite Vide Spatial (Hard Vacuum) Un PJ peut agir normalement pendant 1 + modificateur de Constitution rounds. Ensuite : 1d20 dégâts/round + jet de sauvegarde Physique pour rester conscient. location : None

regle_446 : Fiche Mémo - Piratage

name : Fiche Mémo - Piratage entry : Difficultés des Actions de Hacking Action de hacking Difficulté Répondre à une question spécifique 8 Obtenir des informations générales 10 Acquisition complète d'une base de données 12 Désactiver un système 8 Subvertir (prendre le

Base de Connaissance - Export PDF

contrôle) d'un système 10 Saboter un système 10 ▲ Modificateurs selon les circonstances

Circonstance Modificateur Surveillance humaine alertée +1 Hack improvisé et précipité +2

Chaque tentative supplémentaire dans les 24h +1 Système particulièrement sensible +1

Modificateurs selon le type de système Type de système Modificateur Système personnel ordinaire -1 Petite entreprise ou utilisateur averti +0 Petite agence publique ou grande société +1 Gouvernement majeur ou mégacorporation +2

posts : - name : Principes entry : Environnement Numérique La plupart des lieux (stations, colonies....) utilisent des réseaux locaux ou planétaires pour leurs systèmes informatiques. Pas d'accès à distance possible sans réseau ouvert ou interface physique. Connexion par terminal ou en tapant un câble avec un métatool (1 min) ou câble spécial (instantané). Exécution d'un Hack Jet de compétence : Int/Program Préparé : Main Action (préparation d'1h minimum). Improvisé : prend 10 minutes. Pressé : Main Action avec malus supplémentaire. Contrôle actif : 1d4 rounds + niveau en Program. Échec : Jet supplémentaire pour éviter alarme et localisation immédiate. Chaque tentative suivante dans les 24h ajoute +1 à la difficulté. Line Shunts (Dérivateurs de Ligne) Utilisés pour pénétrer des systèmes hautement sécurisés. 1 shunt pour système bien protégé, 2 pour gouvernemental, 3 pour site ultra-sécurisé. Prolongent l'effet du hack tant qu'ils restent en place. Doivent être placés à des points précis - nécessite souvent exploration ou carte du réseau. Protocoles de Données Étrangers Incompréhensibles sans apprentissage ou matériel local. Temps d'étude : 1 mois - 1 semaine par niveau de Program (min 1 jour). Sinon : trouver un hacker local, acheter un terminal ou lancer une mission. Actions de Hacking Courantes Répondre à une Question Spécifique (Diff 8) : info ciblée (adresse, caméra, dossier...) Obtenir des Infos Générales (Diff 10) : tout sur un sujet (plan, sécurité, dossier complet...) Acquisition de Base de Données (Diff 12) : transfert total → nécessite ligne shunt & stockage Supprimer un Système (Diff 8) : caméras désactivées, portes figées, tourelles arrêtées Subvertir un Système (Diff 10) : contrôle direct → ouvrir, tirer, mentir à un capteur Saboter un Système (Diff 10) : destruction permanente → alerte immédiate déclenchée location : None

regle_446 : Fiche Mémo - Combats

name : Fiche Mémo - Combats type : FICHE MÉMO posts : - name : Jets de Sauvegarde entry : Quand faire un jet de sauvegarde ? Un jet de sauvegarde est nécessaire lorsqu'un héros fait face à un danger soudain ou imprévisible. C'est un test de chance, d'instinct ou de résistance

Base de Connaissance - Export PDF

naturelle face à une menace grave. Types de sauvegardes Physique : résister aux poisons, maladies, radiations, fatigue extrême, etc. Évasion : esquiver une explosion, éviter une chute ou un effondrement, réagir rapidement à un danger physique. Mentale : résister aux effets psychiques, hallucinations, technologies de contrôle mental, ou tout danger affectant l'esprit ou la perception. Valeurs de sauvegarde Toutes les sauvegardes commencent à 15 au niveau 1. À chaque niveau gagné, la valeur de chaque sauvegarde diminue de 1 point (donc elle devient plus facile à réussir). Modificateurs d'attributs On applique le meilleur modificateur parmi deux attributs pour chaque type : Physique : le meilleur de Force ou Constitution Évasion : le meilleur de Dextérité ou Intelligence Mentale : le meilleur de Sagesse ou Charisme Réussir un jet Lancez 1d20 et tentez d'obtenir un résultat égal ou supérieur à votre score de sauvegarde. 20 naturel (jet de dé) = réussite automatique. 1 naturel = échec automatique. Réussite : le danger est évité ou atténué. Échec : le danger s'applique pleinement. ➔ Décision du MJ Le MJ décide si un jet de sauvegarde est nécessaire. Certains dangers peuvent ne pas en permettre du tout. location : None - name : Rounds & Initiative entry : Durée d'un round Un round représente environ 6 secondes. Tous les participants agissent une fois par round. Une fois tous les tours joués, le round suivant commence. Initiative individuelle Chaque participant lance 1d8 + modificateur de Dextérité Les PNJ n'ont généralement pas de modificateur Ordre d'action : du plus haut au plus bas En cas d'égalité : le PJ gagne L'initiative n'est pas relancée à chaque round ♂ Surprise & Embuscade Jet opposé : Dex + Sneak de l'assaillant vs Wis + Notice du défenseur Le défenseur gagne en cas d'égalité Si échec : la cible est surprise Une cible surprise : Ne lance pas d'initiative au 1er round Ne peut effectuer que des actions instantanées PNJ & Surprise Les PNJ avec des rôles adaptés (vigilance, discrétion) ajoutent leur bonus de compétence Sinon, ils lancent simplement 2d6 sans modificateur Rappel pour les PJ Les PJ ne peuvent être surpris que si leur vigilance est réellement relâchée. Par exemple : En balade dans un quartier dangereux : pas de surprise, sauf attaque extrêmement imprévisible Lors d'un bal mondain, un assassinat déguisé peut surprendre même un PJ attentif location : None - name : Types d'Actions en Combat entry : Action Principale — 1 par tour L'acteur peut effectuer une seule action principale par round. Ce sont des actions importantes qui prennent la majorité des 6 secondes : Attaquer un ennemi Forcer une porte Donner les premiers soins Sortir un objet rangé Utiliser un appareil complexe En remplaçant son action principale, un acteur peut effectuer une deuxième action de mouvement. Action de Mouvement — 1 par tour Permet de se déplacer jusqu'à 10 mètres, en tenant compte des obstacles, des ennemis et du terrain.

Base de Connaissance - Export PDF

Terrain difficile, escalade, nage : vitesse réduite de moitié Un déplacement ne peut pas être divisé avant et après une action principale ✕ Désengagement en mêlée Utiliser une action principale pour une retraite tactique (Fighting Withdrawal) Sinon, l'ennemi reçoit une attaque gratuite de mêlée Pas besoin de se désengager si les ennemis n'ont que des armes à distance

Actions en Tour — autant que souhaité pendant son tour Des actions simples et rapides que l'on peut faire pendant d'autres actions : Lâcher un objet Tomber au sol Parler Dégainer un objet prêt Activer un dispositif simple Le MJ juge ce qui est raisonnable. ✗ Actions Instantanées — n'importe quand Peuvent être faites à tout moment, même en dehors de son tour ou après un jet de dé : Certains pouvoirs psychiques peuvent être activés instantanément Certains effets de combat sont instantanés, mais peuvent consommer votre action principale On peut effectuer autant d'actions instantanées qu'on le souhaite par round, selon le contexte.

Actions Courantes en Combat: ✕ Attaque de mêlée (Action Principale)Attaque un ennemi au corps à corpsJet d'attaque normal + dégâts en cas de succèsArmes de mêlée peuvent infliger des dégâts de choc sur un échec si la CA de la cible est basseL'arme doit être prête Attaque à distance (Action Principale)Tire ou lance une arme à distance prêteImpossible de tirer avec une arme à deux mains si un ennemi est au contact avec une arme de mêléeArmes à une main ou armes de jet : autorisé à -4 au jet✗ Attaque rapide (Snap Attack – Action Instantanée)Sacrifie l'action principale pour faire une attaque immédiateInflige un malus de -4 au jet d'attaqueUtilisable en mêlée ou à distance avec une arme prêteRésolue en même temps que d'autres Snap AttacksRéservée aux cas désespérés, imprudents ou experts

Défense Totale (Action Instantanée)Utilise l'action principale pour se concentrer sur l'esquive+2 à la CA jusqu'au prochain tourImmunité aux dégâts de choc pour ce round Armer pour frapper (Club Up – Action de Mouvement)Transforme une arme à feu en arme improvisée de mêléeFusil → arme primitive moyenne (sans choc)Pistolet → arme primitive petite (sans choc)Un coup avec dégâts max → arme casséePermet aussi de « désarmer » et préparer à tirer Courir (Action de Mouvement)Déplacement de 10 mètres standardTerrain difficile, escalade, nage : moitié du mouvementPersonnage à plat ventre : moitié du mouvement réduit Retraite tactique (Fighting Withdrawal – Action Principale)Permet de se désengager du corps à corps sans subir d'attaque gratuiteN'inclut pas de mouvement : utiliser ensuite une action de déplacement Utiliser une compétence (Action Principale)Exemples : stabiliser un allié (Int/Heal), lancer un cri de ralliement, activer un hack rapideL'action doit rester plausible en 6 secondes Sortir ou ranger un objet (Action Principale)Sortir une arme, fouiller un sac, attraper un chargeurPermet de

Base de Connaissance - Export PDF

rendre un objet prêt à l'usage ou de le ranger Recharger une arme (Action Principale) Remplacer une cellule d'énergie ou un chargeur Certains arcs ou armes primitives peuvent recharger en action de mouvement Lâcher un objet (Action Instantanée) Peut être fait à tout moment pour libérer les mains location : None - name : Toucher un Ennemi entry : Jet d'attaque Effectué en utilisant une action principale. Il représente une série de tentatives de frappe ou de tir pendant 6 secondes. Lancez 1d20 Ajoutez : Bonus d'attaque (niveau / 2, arrondi à l'inférieur ; plus élevé pour Guerriers ou Aventuriers Guerriers) Niveau de compétence (Punch, Stab, Shoot, etc.) Modificateur d'attribut (selon l'arme utilisée) Si le total est \geq à la Classe d'Armure (CA) de la cible \rightarrow l'attaque réussit \triangle Malus d'inexpérience Si le PJ n'a même pas le niveau 0 dans la compétence d'arme utilisée : -2 de malus Dégâts Dégâts = jet de dé d'arme + mod. d'attribut Exemple : 1d6 (pistolet laser) +1 (Dex) = 1d6+1 dégâts Les niveaux de compétence ne s'ajoutent pas aux dégâts, sauf pour Punch \times Dégâts de choc (Shock) Certaines armes de mêlée infligent des dégâts de choc même si l'attaque échoue : Exemple : 1 point / CA 15 \rightarrow inflige 1 point si la cible a une CA \leq 15, que l'attaque réussisse ou non Ajoutez aussi le modificateur d'attribut et bonus divers (mods, foci, techno, etc.) \triangle Certaines armures avancées ignorent les armes primitives (considèrent leur CA comme 10) Interprétation narrative Un coup réussi n'est pas forcément une blessure directe. Il peut représenter : Un déséquilibre, une frayeur, un coup d'épaule Une esquive forcée, une fatigue mentale Les derniers points de vie = vraies blessures graves Modificateurs de jet d'attaque (suggestions) Situation Modif Cible à demi-couvert (angle, sac de sable) -2 Cible à couvert total (embrasure, bunker) -4 Cible couchée sans autre abri -2 Attaquant en position préparée (viseur + appui) +2 Attaquant surpris ou mal positionné -2 Les attaquants en mêlée ignorent généralement les bonus de couverture de la cible (ils sont trop proches). location : None - name : Actions Courantes en Combat entry : \times Attaque de mêlée (Action Principale) Attaque un ennemi au corps à corps Jet d'attaque normal + dégâts en cas de succès Armes de mêlée peuvent infliger des dégâts de choc sur un échec si la CA de la cible est basse L'arme doit être prête Attaque à distance (Action Principale) Tire ou lance une arme à distance prête Impossible de tirer avec une arme à deux mains si un ennemi est au contact avec une arme de mêlée Armes à une main ou armes de jet : autorisé à -4 au jet \times Attaque rapide (Snap Attack - Action Instantanée) Sacrifie l'action principale pour faire une attaque immédiate Inflige un malus de -4 au jet d'attaque Utilisable en mêlée ou à distance avec une arme prête Résolue en même temps que d'autres Snap Attacks Réservée aux cas désespérés, imprudents ou experts Défense Totale (Action Instantanée) Utilise l'action

Base de Connaissance - Export PDF

principale pour se concentrer sur l'esquive +2 à la CA jusqu'au prochain tour

Immunité aux dégâts de choc pour ce round

Armer pour frapper (Club Up - Action de Mouvement)

Transforme une arme à feu en arme improvisée de mêlée

Fusil → arme primitive moyenne (sans choc)

Pistolet → arme primitive petite (sans choc)

Un coup avec dégâts max → arme cassée

Permet aussi de « désarmer » et préparer à tirer

Courir (Action de Mouvement)

Déplacement de 10 mètres standard

Terrain difficile, escalade, nage : moitié du mouvement

Personnage à plat ventre : moitié du mouvement réduit

Retraite tactique (Fighting Withdrawal - Action Principale)

Permet de se désengager du corps à corps sans subir d'attaque gratuite

N'inclut pas de mouvement : utiliser ensuite une action de déplacement

Utiliser une compétence (Action Principale)

Exemples : stabiliser un allié (Int/Heal), lancer un cri de ralliement, activer un hack rapide

L'action doit rester plausible en 6 secondes

Sortir ou ranger un objet (Action Principale)

Sortir une arme, fouiller un sac, attraper un chargeur

Permet de rendre un objet prêt à l'usage ou de le ranger

Recharger une arme (Action Principale)

Remplacer une cellule d'énergie ou un chargeur

Certains arcs ou armes primitives peuvent recharger en action de mouvement

Lâcher un objet (Action Instantanée)

Peut être fait à tout moment pour libérer les mains

location : None - name : Manœuvres et Complications en Combat

entry : Forcer un déplacement

Effectuez une attaque de Punch (sans infliger de dégâts)

Jet opposé : Punch ou Exert contre la cible

En cas de succès : Déplacer la cible jusqu'à 3 mètres ou La faire tomber à terre

Utilisation possible de Stab à la discrétion du MJ (arme de mêlée)

Dégâts environnementaux suggérés : 1d8 + dégâts persistants si pertinent

Désarmer un adversaire

Action principale requise, en mêlée uniquement

Jet d'attaque normal (sans dégâts)

Jet opposé : modifié par Force ou Dextérité + compétence d'arme

Le défenseur gagne un bonus de +3

Résultat : Succès : l'arme tombe à 1d4 mètres dans une direction aléatoire

Succès avec $\geq +3$: l'assaillant saisit l'arme (si main libre)

Égalité : les deux sont désarmés

location : None - name : Blessures, Mort et Guérison

entry : À 0 points de vie La créature est vaincue et ne peut plus agir

Si elle est tombée à cause d'une arme létale → elle est morte ou mourante

Si elle a été vaincue par des moyens non-létaux (coups de poing, objets contondants, stress mental...) : Elle est inconsciente ou neutralisée

Elle récupère 1 PV après 10 minutes et fonctionne normalement

☠ Mourant Un être mortellement blessé meurt en maximum 6 rounds

Il peut gémir, supplier ou être inconscient, mais n'entreprend aucune action utile

Les armes lourdes, explosifs ou blessures dramatiques peuvent tuer instantanément (à la discrétion du MJ)

Tout dégât supplémentaire = mort immédiate

Stabiliser une cible mourante

Action principale

Base de Connaissance - Export PDF

: test de Intelligence ou Dextérité + Heal Difficulté selon les moyens à disposition : Sans outil médical : 10 + rounds écoulés Avec trousse médicale : 8 + rounds écoulés Avec patch Lazarus utilisé : 6 + rounds écoulés (même en cas d'échec, le patch est perdu) Peut être retenté chaque round tant que la cible n'est pas morte La technique biopsionique Succès Psychique réussit automatiquement si le temps n'est pas écoulé Après stabilisation La cible regagne 1 PV après 10 minutes Elle peut agir si nécessaire, mais : La moindre blessure la tue définitivement Ce statut fragile disparaît uniquement avec un soin avancé (stimulant technologique ou technique biopsionique) Repos et récupération complète Sans soin avancé, la cible doit : Recevoir 1 semaine de repos médicalisé Regagner niveau en PV chaque nuit ensuite location : None - name : Morale en Combat entry : Les PNJ doivent effectuer un test de morale dans les situations critiques : Lancer 2d6 : si le résultat est inférieur ou égal à leur score de morale, ils tiennent bon. Sinon, ils fuient, se rendent ou battent en retraite. Deux moments clés pour tester la morale : Après la première perte dans leur groupe. Quand la moitié ou plus du groupe est hors de combat. Les PJ ne font jamais de test de morale. location : None - name : Effets d'armes entry : Mode Rafale Certaines armes peuvent tirer en mode rafale, permettant au tireur de dépenser trois munitions pour bénéficier d'un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts contre une cible. Pour les armes à projectiles, cela signifie tirer plusieurs balles réelles, tandis que pour les armes énergétiques, cela implique soit de diviser le faisceau, soit de surchauffer les circuits pour libérer une puissance supplémentaire. Déverser davantage de munitions en une seule fois est généralement impraticable : les armes énergétiques surchaufferaient et les lanceurs de projectiles deviendraient incontrôlables. Le véritable tir de suppression n'est généralement possible qu'avec des armes lourdes. Armes Énergétiques Bien que les projectiles lourds (balles métalliques ou fléchettes) infligent en général plus de dégâts, les armes énergétiques — hors armes lourdes — ont l'avantage de ne pas produire de recul. Cette stabilité leur confère un bonus de +1 aux jets d'attaque. location : None