

eneria_imfcyzd9 : l'Univers d'Énéria

name : l'Univers d'Énéria 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] (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'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], monde féroce où les forêts obscures recèlent des prédateurs invisibles. [location:7804055], balayée de tempêtes magéto-gravitonique, abritant des vaisseaux disparus. [location:7804042], aux paysages fluorescents et à la gravité basse, idéale pour la recherche biotechnologique. [location:7831986], habitée par les [race:7831987], espèce intelligente bioluminescente. [location:7807784], instable et riche en cristaux énergétiques, connue pour ses ruines anciennes et ses phénomènes étranges. L'Énergie comme Moteur de l'Expansion Rien ne se fait sans énergie. Deux ressources majeures gouvernent l'avenir

Base de Connaissance - Export PDF

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] : 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. Ces Griffes, véritables spectres de l'espace, sont issues d'un entraînement brutal et renforcées par des implants anciens volés.Les [race:7828532] : autrefois maîtres d'Énéria, leur civilisation s'est effondrée lors d'un Exode massif, provoqué par leur exploitation irréfléchie des cristaux et le réveil de forces planétaires. Aujourd'hui, leurs artefacts, technologies et fragments de savoir survivent sous forme d'enregistrements comme ceux laissés par [character:7828542], un scientifique resté en stase qui a récemment quitté Énéria pour chercher les derniers survivants de son peuple à travers le cosmos.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] : civilisation disparue d'une puissance inégalée, autrefois maîtres des flux psioniques et des énergies stellaires. Ils façonnaient les mondes, altéraient la réalité et communiquaient à travers la conscience collective cristalline. Leur chute, due à une tentative de transcendance vers un plan supérieur, a engendré une catastrophe psionique. Certains fragments de leur conscience errent encore dans les systèmes, influençant les rêves ou provoquant des perturbations temporelles. 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. Leur courage est souvent la seule lumière face à l'inconnu.Scientifiques : guidés par la soif de vérité, ils étudient les anomalies gravitationnelles, analysent les cristaux d'Énéria ou traduisent les langages perdus des Anciens. Leur savoir peut sauver ou condamner des civilisations

Base de Connaissance - Export PDF

entières. Soldats et mercenaires : défenseurs de colonies menacées, chasseurs de reliques sous contrat ou anciens survivants d'escouades décimées, ils affrontent aussi bien les Griffes du Vide que les horreurs réveillées par les artefacts oubliés. Diplomates et espions : maîtres du verbe et de la manipulation, ils œuvrent dans l'ombre des systèmes, négociant des alliances instables ou infiltrant les réseaux du Soleil Noir pour protéger l'équilibre fragile de l'expansion humaine. Marchands : navigateurs du profit et maîtres du troc, ils sillonnent les routes stellaires à la recherche d'occasions uniques, de marchés exotiques ou d'artefacts oubliés à revendre au plus offrant. Techniciens : bricoleurs de génie ou ingénieurs diplômés de grandes académies, ils sont les gardiens de la technologie, capables de réparer un moteur gravitationnel avec trois câbles fondus et une dose de Ténébrine. Pilotes de vaisseaux : figures légendaires dans les corridors gravitationnels, ils manœuvrent leurs bâtiments à travers des champs de débris, des tempêtes stellaires ou les tirs ennemis, avec un sang-froid glacé et un instinct presque surnaturel. maîtres du verbe et de la manipulation, ils œuvrent dans l'ombre des systèmes, négociant des alliances instables ou infiltrant les réseaux du Soleil Noir pour protéger l'équilibre fragile de l'expansion humaine. 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. Vos choix influencent la stabilité des systèmes, la survie de colonies entières, et parfois, l'éveil de forces anciennes... 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.

tags : Publique

name : Publique

tags : AST

name : AST type : Organizations entry : [organisation:7803962]

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 spotify Une voix grave et posée se fait entendre à travers l'enregistrement. Il y a une certaine 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 artéfacts, sachez que ces objets sont bien plus que de simples reliques. Ils sont nos messages, nos avertissements, et nos leçons. J'ai enregistré ces artéfacts 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

Base de Connaissance - Export PDF

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, laissant une impression de gravité et d'urgence. Cet artefact 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'Artefact 1 - Orak'Ziel : Les generateur de bouclier

entry : Ecouter sur spotify La 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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'Artefact 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

Base de Connaissance - Export PDF

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

Base de Connaissance - Export PDF

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

Base de Connaissance - Export PDF

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 spotifyLa 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

Base de Connaissance - Export PDF

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,

Base de Connaissance - Export PDF

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 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 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

Base de Connaissance - Export PDF

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, 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

Base de Connaissance - Export PDF

location : Eneria (System)

journals : Expedition Solaris - Journal de bord

name : Expedition Solaris - Journal de bord entry : Journal de Bord de Zara Tempête -
Expédition SolarisEcouter 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
camp, se glissant entre les modules, intrigué par tout ce qui l'entoure. La ferme hydroponique
commence à verdier, 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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], 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]. Suspendue dans l'obscurité de l'espace et baignée par la lumière éclatante d'[location:7804034]. 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 inconnues, 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]. 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] 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] avec suffisamment de [note:7832210] 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.

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

name : L'Agence Spatiale Terrienne (A.S.T) entry : L'[organisation:7803962](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 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], 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], une planète sombre et mystérieuse. La [note:7832210], 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] 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. Originaire 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 marchals de l'espace qui patrouille et surveille des routes commerciaux pour protéger les colons et leur 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.

Base de Connaissance - Export PDF

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], 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.

notes : Le Premier Contact de Lyra

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]. 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], Lyra ressentit un mélange d'émerveillement et de frustration. Les [creature:7831987] 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 violet 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] — 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

Base de Connaissance - Export PDF

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], Lyra passa un bref séjour pour présenter ses découvertes à un groupe de chercheurs, parmi lesquels se trouvait un certain [character:7805643], alors âgé de 29 ans et travaillant avec son père sur le projet Prométhée (voir [note:7832187]). 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 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], le Nébulion a envoyé un signal de détresse avant de disparaître dans le secteur isolé de [location:7804055],

Base de Connaissance - Export PDF

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], 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]. Depuis, le Nébulsion reste introuvable, et sa précieuse cargaison, ainsi que son pilote [character:7832060], 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
: SolarisDate : Il y a plus de 80 ansObjectif : Explorer et établir une base sur la planète ÉneriaL'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 MissionLe vaisseau Solaris emmena huit astronautes en orbite autour d'Éneria. Ces astronautes, sélectionnés parmi les meilleurs, 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 passagé équipé de deux modules radars pour l'exploration et la detection de source d'énergie D'une base de vie, composée d'un dome de verre contenant les quartiens de l'équipage et une station hydroponique. Sous le dome, un atelier technique pour l'assemblage et le stockage de mode robot et vehicule 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

Base de Connaissance - Export PDF

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] location : None

notes : Les récits d'Éneria

name : Les récits d'Éneria

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][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], une station orbitale de classe moyenne située à proximité de

Base de Connaissance - Export PDF

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 rougeUne 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 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 piratesBran 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], 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 audacieuxCaché 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.

Base de Connaissance - Export PDF

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 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 Drelos 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], 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.

Base de Connaissance - Export PDF

name : La Flamme des Étoiles : L'Héritage de l'A.S.T. entry : L'amiral [character:7828925], 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], 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], 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], 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]. Une organisation redoutable dirigée par [character:7829089], 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 Spotify Contexte : Une Jeunesse sur Ganymède-7[character:7828810], alors âgé de 22 ans, était un ingénieur talentueux mais peu expérimenté, récemment affecté à [location:7807813], 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,

Base de Connaissance - Export PDF

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 ancrages 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 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'infirmierie.— "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] forgea [character:7828810] 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 spotifyLes Ombres de [location:7804064] : Le Sacrifice d'AtlasLa forêt dense de Tenebria étendait son envoûtante obscurité à perte de vue, un labyrinthe végétal où chaque arbre, gigantesque et 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.

Une Mission Sous TensionLes premières heures furent oppressantes. Les [creature:7832205], 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]... 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.

Une Bataille DéchiranteD'un geste

Base de Connaissance - Export PDF

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, 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], 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 Stalker repérait les odeurs et les traces avec une précision terrifiante, et il finirait par la trouver. Elle devait agir rapidement. Elle repleia 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 de gaz comprimé 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 Stalker disparut dans l'explosion, et les 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]. L'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.

organisations : Stellarion Dynamics

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

Base de Connaissance - Export PDF

[location:7831405]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]...Relations :Rivalité technologique ouverte avec le Département d'Ingénierie de l'[tag:7804037]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] 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 Chantiers Orbitaux de [location:7804042], 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) Surnom : Les Griffes du Vide 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], 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 Nébulation, 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 : Vigilo Core

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

Base de Connaissance - Export PDF

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]. Chaque chapitre est dirigé par un capitaine appelé Vérificateur, dont l'autorité est absolue sur le terrain.Réputation :Professionalisme 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 Vigilum1 croiseurs de défense lourds ou reside [character:7831602]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 prive : True

organisations : AetherCare Interstellar

name : AetherCare Interstellar members : - Drey Kolvan type : Corporation entry : Slogan : “Quand tout s'effondre, nous restons à portée de signal.”PRÉSENTATIONAetherCare 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'ACTIVITÉDépannage 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 arbitrage neutre (conflits intercorporations, spoliation de biens, sauvetage

Base de Connaissance - Export PDF

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] 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], Belenos sert également de plaque tournante logistique pour les routes de ravitaillement vers [location:7804041], [location:7804060], [location:7804065] et [location:7804059]. Une immense station orbitale — [location:7831327] — 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 fondateurs, un certain Kalt “la Cuillère”, est réputé pour avoir survécu seul trois mois sur [location:7831380]... en mangeant de la mousse fermentée.Réputation :

Base de Connaissance - Export PDF

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 contrebandeRessources: Restaurant sur toutes les grandes colonies ou stations5 Vaisseau cargosPlusieurs Installation agricoles des les colonies au climat le permettantStation la [location:7831327]

organisations : NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI)

name : NOVA-MECHANICA INDUSTRIES (NMI) members : - Maxen Ryloch pivotLocations : - 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], une structure orbitale ceinturant un astéroïde composé de titane pure, à proximité de la ceinture extérieur d'[location:7804060]. 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], 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 périphériquesExtraction intensive de [note:7832210] sur la planète [location:7804064]Exploitation d'hélium dans les géantes gazeuses et pompage d'eau cristalline sur les comètesRessources :Plusieurs équipes de mineurs lourdement équipées2 vaisseaux-dragues pour la collecte atmosphérique 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.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], 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 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

Base de Connaissance - Export PDF

de la colonisation spatiale, supervisant explorations, recherches, logistique interplanétaire, diplomatie interspèce 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], 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].Département Scientifique : recherche fondamentale, exobiologie, technologie avancée.Département de Protection Coloniale (DPC) : protection des colons, contre-espionnage, surveillance des pirates comme le [organisation:7804012]. Technologie et RessourcesLa puissance de l'AST repose en grande partie sur l'exploitation de matières rares comme la [note:7832210] (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)Récolter, 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

organisations : Vortex Armatum

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

Base de Connaissance - Export PDF

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 morphologique Drones de combat semi-autonomes liés par des circuits psioniques instables Armement 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] Complexes de test sur [location:7831501], une lune désolée du système [location:7804048], balayée par des vents ionisés et sujette à des tempêtes magnétiques idéales pour l'évaluation d'armements en conditions extrêmes 3 vaisseaux de transport lourdement armée et quelques vaisseaux d'escortes Base de stockage sécurisée dans la [location:7831522] dans le system [location:7804067]

organisations : Solaris

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

locations : Aureon

name : Aureon is_destroyed : 0 type : System entry : Système riche en ressources minières, avec des astéroïdes chargés en métaux rares. L'exploitation minière est néanmoins risquée en raison d'une ceinture d'astéroïdes instable et des radiations naturelles qui nécessitent des protections avancées pour les mineurs. relationships : - relation : Privée - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

locations : Zelyn

name : Zelyn is_destroyed : 0 type : System entry : Système scientifique avancé, où l'AST mène

Base de Connaissance - Export PDF

des expériences révolutionnaires sur l'énergie cosmique. Les tempêtes gravitationnelles fréquentes en font un laboratoire naturel idéal pour des recherches à haut risque. relationships : - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree location : None

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 : Ophyra

name : Ophyra is_destroyed : 0 type : System entry : Système de transit interstellaire majeur, avec des routes de saut cruciales pour le commerce et les expéditions militaires. Ses stations de relais automatisées sont réputées pour leur efficacité et leur maintenance impeccable. relationships : - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree location : None contains : - Dravex-9 (Station)

locations : Dravex-9

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

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

Base de Connaissance - Export PDF

faible luminosité stellaire. relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

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]. La Ténébrine, ressource énergétique rare, y est extraite au prix de lourds sacrifices humains et matériels. relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

locations : Tyros-7

name : Tyros-7 is_destroyed : 0 type : Colonie entry : Colonie minière isolée, menacée par les Stalkers, prédateurs traqueurs redoutables. location : Tyros (System)

locations : Kheron

name : Kheron is_destroyed : 0 type : Lune location : Ephyros (System)

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

Base de Connaissance - Export PDF

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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None contains : - Syrtis Prime (Planete)

locations : Eneria

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 : Répertoire location : None contains : - Nyx (Lune) - Typhon (Planete) - Éneria Prime (Planete) - La Couronne Oblique (Ruines)

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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : 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 : 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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

locations : Belenos

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

locations : Alpha Centauri

name : Alpha Centauri is_destroyed : 0 type : System entry : Premier système colonisé par l'humanité hors du système solaire.Ce système abrite Hélios-3, une station scientifique majeure dédiée à la recherche avancée sur les technologies de propulsion interstellaire et la terraformation de planètes hostiles. relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Privée prive : True location : None contains : - Hélios-3 (Station)

locations : L'Arche

name : L'Arche is_destroyed : 0 type : Colonie entry : L'Arche est une base lunaire colossale,

Base de Connaissance - Export PDF

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 : Sol (System)

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 : Répertoire - relation : Répertoire location : None contains : - Lybrata Prime (Planete)

locations : Nyx

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

locations : Typhon

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

locations : Ephyros

name : Ephyros is_destroyed : 0 type : System entry : Système désertique avec des planètes ravagées par des vents violents. Il est idéal pour tester des technologies de survie et de colonisation en environnement extrême. La faune locale est rare, mais particulièrement adaptée à ce milieu aride. relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None contains : - Kheron (Lune)

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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None
contains : - Hélios Gamma (Station)

locations : Nolvar

name : Nolvar is_destroyed : 0 type : System entry : Système largement inhabité à la périphérie de l'espace contrôlé par l'AST. Connu pour ses tempêtes énergétiques imprévisibles, il attire les chercheurs en quête de données sur les phénomènes gravitationnels et énergétiques extrêmes.
relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

locations : Syrtis Prime

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

locations : Ceinture de débris de Feryon

name : Ceinture de débris de Feryon is_destroyed : 0 type : Asteroides location : Tyralus (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

Base de Connaissance - Export PDF

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.

La Lune de Lybrata : Le Gardien Gris

Un désert grisâtre : La lune, dépourvue d'atmosphère, est un paysage aride marqué par d'innombrables cratères. Certains 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 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'A.S.T. 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 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...

Base de Connaissance - Export PDF

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)

locations : Tyros

name : Tyros is_destroyed : 0 type : System entry : Tyros Prime est une planète aride et montagneuse, marquée par des décennies d'exploitation minière intensive. Ses vastes chaînes de montagnes regorgent de métaux rares et de ressources industrielles, essentielles à l'AST pour la construction de vaisseaux et d'équipements de colonisation. Mais ce monde est aussi impitoyable : les travailleurs doivent affronter des tempêtes de silice, des éboulements fréquents, et la menace constante des Stalkers, des prédateurs furtifs capables de traquer leur proie sur de longues distances. Les colonies humaines de Tyros sont principalement souterraines, protégées par des dômes et des bunkers en acier renforcé. À la surface, des installations industrielles colossales traitent les minerais extraits des mines, où des forages titanesques et des drones autonomes s'activent sans relâche sous un ciel teinté de poussière et d'éclairs. La vie sur Tyros est dure et exigeante, et seuls ceux qui ont la volonté d'acier de [character:7828820] peuvent y prospérer. Récemment la corporation [organisation:7831237] a ouvert sa propre exploitation minière en marge de la colonie de l'[tag:7804037] créant quelques tensions chez les colons relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None contains : - Tyros-7 (Colonie)

locations : Chantiers Orbitaux de Clyra

name : Chantiers Orbitaux de Clyra is_destroyed : 0 type : Station location : Clyra (System)

locations : Clyra

name : Clyra is_destroyed : 0 type : System entry : Un système lumineux caractérisé par des nébuleuses iridescentes. Les mondes qui s'y trouvent possèdent une faible gravité, ce qui en fait un lieu privilégié pour des recherches en gravité zéro et le développement de biotechnologies spatiales. relationships : - relation : Répertoire - relation : Répertoire -

Base de Connaissance - Export PDF

relation : Répertoire location : None contains : - Chantiers Orbitaux de Clyra (Station)

locations : Ithara-8

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

locations : Terra-1

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

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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None contains : - Méridia-7 (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 : Lirael

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 : Répertoire - relation : Répertoire - relation : Répertoire location : None

locations : Ithara

Base de Connaissance - Export PDF

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 : Répertoriée - relation : Répertoriée - relation : Répertoriée location : None contains : - Ithara-8 (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 : Répertoriée - relation : Répertoriée - relation : Répertoriée - relation : Répertoriée location : None contains : - L'Arche (Colonie) - Ganymède-7 (Station)

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 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'Éneria. 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 : 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] Lors d'une nuit artificielle régulée, le Soleil Noir (voir [note:7832122]) 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 exploitées à des fins civiles. location : Sol (System)

locations : Jorvan

name : Jorvan is_destroyed : 0 type : System entry : Système agricole fournissant des denrées

Base de Connaissance - Export PDF

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][location:7804060][location:7804065][location:7804059] relationships : - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree - relation : Répertoiree location : None contains : - Belenos (Lune)

locations : La Ruche

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

items : 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 location : None

items : 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 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 ZipsLe 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. »

location : None

items : 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]. Ce

Base de Connaissance - Export PDF

vaisseau fiable est désormais la colonne vertébrale des missions de récupération, 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. location : None

characters : Draven Sykes

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]. 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

Base de Connaissance - Export PDF

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, 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 : 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

Base de Connaissance - Export PDF

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], 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

Base de Connaissance - Export PDF

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] 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

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

Base de Connaissance - Export PDF

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 : 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] et participant à
[event:7828676|L'Expédition Solaris] type : NPC is_dead : 0 organisationMemberships : - Solaris
location : None

characters : Solis Nova

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

Base de Connaissance - Export PDF

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 : 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, 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 batailleÉvaluer la rentabilité d'un sauvetage avant toute interventionRécupérer des données confidentielles techniques ou biologiques dissimulées dans les modules des colons ou explorateursProuver 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-1Description :Le Dr. Cassiopeia Aether, surnommée "Cassie" par son équipe, est une médecin talentueuse spécialisée en médecine spatiale et en biotechnologies avancées. Originnaire de la Lune, Cassie a grandi dans un environnement où les soins médicaux de haute

Base de Connaissance - Export PDF

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 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

Base de Connaissance - Export PDF

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

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 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

Base de Connaissance - Export PDF

organisationMemberships : - Agence Spatiale Terrienne location : Eneria (System)

characters : Krados Vex

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

characters : Selar Astreos

name : Selar Astreos entry : Pilote du Nébulsion, 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 fondeuse, 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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 : 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

Base de Connaissance - Export PDF

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

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 : 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 type : NPC is_dead : 0 character_races : - race : name : Humain
characterRaces : - race : name : Humain location : L'Arche (Colonie)

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
Originaire 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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 : 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 : 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] 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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 infaillible. 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 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 Éneria. 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 SoinsNom : Charlie OvelarÂge : 25 ansPoste : Agent des forces d'élite sous le commandement de l'agent AlphaSpécialités : Reconnaissance furtive, discrétion en terrain hostile, premiers secours avancésDescription PhysiqueCharlie est une femme au regard perçant 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 HistoireOriginare 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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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]) 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 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 : 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 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)

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

Base de Connaissance - Export PDF

[location:7831986]

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]

races : Anciens

name : Anciens

races : Vael'Korr

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

Base de Connaissance - Export PDF

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 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 Dormants Quelques 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,

Base de Connaissance - Export PDF

d'autres devenues des pièges mortels où la technologie instable menace d'anéantir quiconque tente d'y entrer. Cités Évanescences : 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 ?

True location : None

races : IA

name : IA

races : Humain

name : Humain

races : Zips

name : Zips