

STAR

GUIDE GALACTIQUE

STAR CITIZEN

CITIZEN



GUIDE GALACTIQUE

VERSION 1.0

CRÉATION ET MISE EN PAGE : *Surcouf Le Breton*



MEMBRE
DE
L'ORGANISATION



TEXTES ET TRADUCTIONS : *FORCE UNIFIÉE / MISSKITTIN*





UN GRAND MERCI À L'ORGANISATION FORCE UNIFIÉE ET SES TRADUCTEURS. LA PRESQUE TOTALITÉ DES TEXTES CONTENU DANS CE GUIDE PROVIENT DU TRAVAIL DE FORCE UNIFIÉE.



SOMMAIRE

LISTE DES SYSTÈMES MISE À JOUR :

P.6
CARTE GALACTIQUE





Carte galactique Star Citizen

© Zuur, 2013

MobiGlas.com/StarMap

V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013

Traduction Française
réalisée par www.force-unifiee.fr

Légende système



Propriétaire du système

- UEE
- Sub-UEE
- X'An
- Banu
- Vanduul
- Kr'thak
- Aucun

Lignes de saut

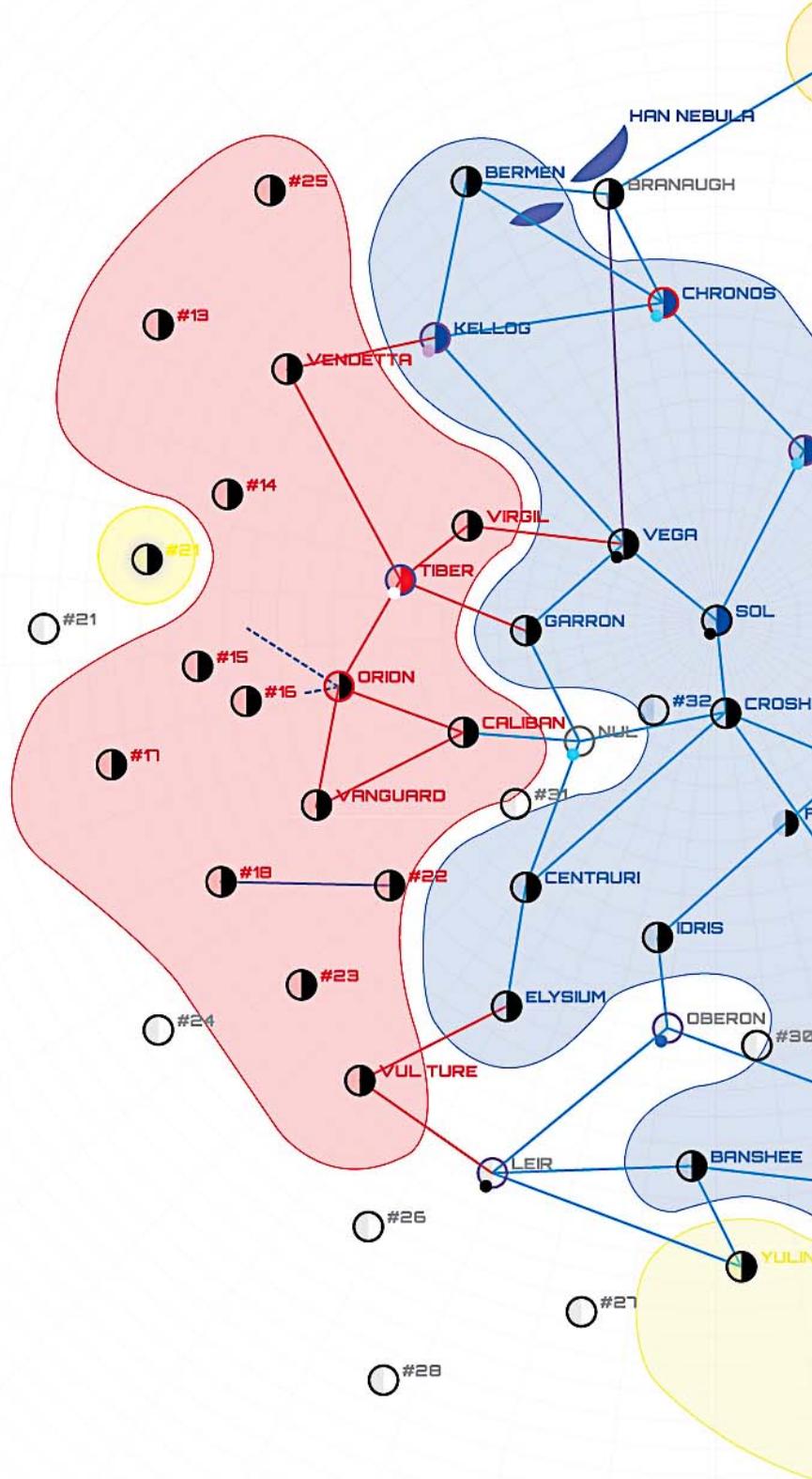
- Saut régulier
- Saut hostile
- Saut non découvert
- Saut possible

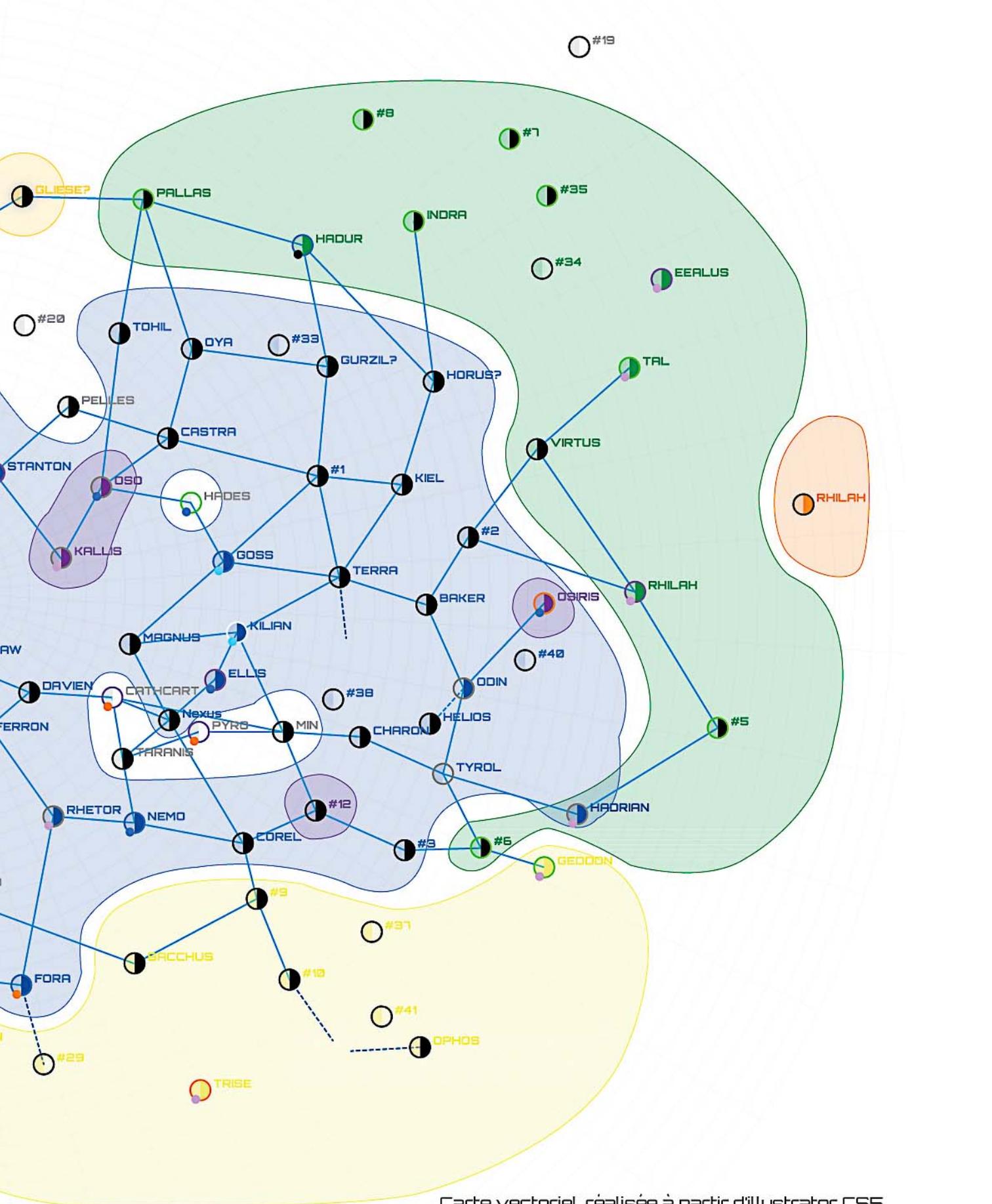
Niveau stratégique

- Limité
- ?
- ?
- ?
- ?
- ?
- Navy Vital
- ?
- Inconnu

Statut criminel

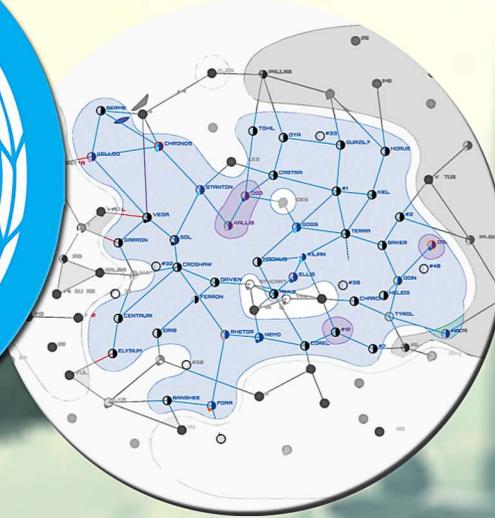
- Total
- Très haut
- Haut
- Moyennement haut
- Moyen
- Moyennement moyen
- Faible
- Très faible
- Aucun





Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
 Fichiers d'origines sur www.force-unifiee.fr/star-citizen/
 Font utilisée : Orbitron

SYSTÈMES DE L'UEE



LORSQUE L'HUMANITÉ A COMMENCÉ À S'ÉTENDRE DANS LES ÉTOILES, LES GOUVERNEMENTS DE LA TERRE SE SONT RENDU COMPTE, POLITIQUEMENT, QUE LES GOUVERNEMENTS INDIVIDUELS NE SERAIENT PAS CAPABLES DE SE MAINTENIR DANS UN FUTUR PROCHE. C'EST EN 2380 QUE LES GOUVERNEMENTS DE LA TERRE SE SONT DÉCIDÉS DE METTRE DE CÔTÉ LEURS DIFFÉRENCES POLITIQUES ET SOCIALES POUR S'UNIFIER ET CRÉER LES NATIONS UNIES DE LA TERRE (UNE).

C'EST EN 2523 QUE L'UNE S'EST TRANSFORMÉE EN PLANÈTES UNIES DE LA TERRE (UPE). CETTE NOUVELLE STRUCTURE POLITIQUE A INTRODUIT LE TRIBUNAL DU HAUT SECRÉTAIRE (RESPONSABLE DE L'EXPANSION ET DE LA PROTECTION), DU HAUT AVOCAT (RESPONSABLE DE L'APPLICATION DES LOIS) ET AU SOMMET DE LA PYRAMIDE LE SÉNAT, COMPOSÉ DE DÉLÉGUÉS REPRÉSENTANTS LES MONDES HUMAINS À TRAVERS LA GALAXIE.

UN OFFICIER DU NOM D'IVAR MESSER CE FAIT REMARQUÉ DANS LA GUERRE CONTRE LES TEVARIN. IL S'AUTO PROCLAME PAR LA SUITE IMPERATOR DU NOUVEL EMPIRE UNI DE LA TERRE (UEE) À LA FIN DU 27ÈME SIÈCLE. DURANT DES SIÈCLES SA DYNASTIE RÉGNA LA TERREUR DANS LA GALAXIE, MAIS UN MASSACRE DE TROP DÉCLENGHA LA RÉVOLUTION. AIDÉ PAR LES XI'AN, LE 3 MAI 2792, LA RÉSISTANCE DÉTRÔNE L'IMPÉRIATOR.

DÉSORMAIS LE NOUVEL UEE GOUVERNE EN PAIX ET EN JUSTICE. MAIS L'ARGENT A COMMENCÉ À MANQUER, L'ARMÉE TROP ÉPARPILLÉE ET DES FISSURES COMMENCENT À APPARAÎTRE ...



Baker



HISTOIRE :

LE SYSTÈME BAKER EST UN SYSTÈME BINAIRE CONSTITUÉ DE 2 ÉTOILES À SÉQUENCE PRINCIPALE DE TYPE K, ENTOURÉS D'UNE COLLECTION DE PLANÈTES DÉSOLES QUI SONT DE COMPLÈTEMENT INHABITABLE À TOUT JUSTE HABITABLE. LES SEULS BASTIONS DE LA RÉGION SONT UN HUB DE TRANSPORT COVALEX ET UN POSTE AVANCÉ DE MINAGE. COMME D'HABITUDE, CEÇI N'EST QUE LA MOITIÉ DE L'HISTOIRE - LE SYSTÈME BAKER EST L'ENDROIT OÙ SE DÉROULE L' "ABLE BAKER CHALLENGE", UNE COURSE CLANDESTINE SANS DOUTE LA PLUS DANGEREUSE DE TOUTES.

PLANÈTES :

BAKER I

BAKER I EST UNE PETITE PLANÈTE ABRITANT UN COEUR DE FER DENSE, GRAVITANT DANGEREUSEMENT PROCHE DES DEUX SOLEILS DE BAKER.

BAKER II

BAKER II EST UNE PLANÈTE POLLUÉE. BIEN QUE N'ÉTANT PAS SIGNIFICATIVEMENT ÉCRASÉ PAR LA GRAVITÉ DE L'ÉTOILE, L'ATMOSPHÈRE DE BAKER II EST SI PEU FAVORABLE À LA VIE HUMAINE QU'UNE TERRAFORMATION NE FÛT JAMAIS UNE RÉELLE OPTION. EN FAIT, CE MÉLANGE TOXIQUE EST AUSSI TERRIBLEMENT CORROSIF POUR LES COQUES DES VAISSEAUX.

BAKER III

C'EST UNE GÉANTE DE GLACE, UNE MASSE BLANCHE AGITÉE AVEC DES VEINES DE BLEU PROFOND. LA CIRCONFÉRENCE DE LA PLANÈTE A VISIBLEMENT GROSSI DEPUIS SA DÉCOUVERTE ET LES ASTROPHYSICIENS LA GARDE À L'OEIL.

BAKER IV

LA DERNIÈRE PLANÈTE DU SYSTÈME BAKER N'A NI ATMOSPHÈRE NI CHAMPS MAGNÉTIQUE, MAIS ABRITE DES DÉPÔTS DE MINÉRAUX TRÈS DENSES. SHUBIN INTERSTELLAR A UN AVANT POSTE MINIER APPELÉ GIO. IL EST AUJOURD'HUI LA SEULE INSTALLATION SUR LA PLANÈTE. LES VAISSEAUX SPATIAUX PEUVENT ALLER ET VENIR SUR GIO, BIEN QUE LES INSTALLATIONS SHUBIN SUR LA PLANÈTE SOIENT ASSEZ SPARTIATES.

XENIA

XENIA EST UN HUB DE TRANSPORT COVALEX CONSTRUIT POUR SOUTENIR L'INDUSTRIE DE TRANSPORT BOURGEONNANTE DU SYSTÈME TERRA. XENIA PERMET AUX COMMERÇANTS D'ÉVITER LES DROITS DE DOUANES ÉLEVÉS, ASSOCIÉS À L'ACHEMINEMENT DES MARCHANDISES À TRAVERS LES INSTALLATIONS DE TERRA. C'EST L'ENDROIT PARFAIT POUR APPRENDRE LES TRUCS ET ASTUCES DU COMMERCE.

Breaking News



INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

BAKER IV

Fer +2

Composites +1

Titane +1

L'INFORMATION VIENS DE NOUS PARVENIR ; UN VAISSEAU DE TYPE FREELANCER À TENTER DE PÉNÉTRER L'ATMOSPHÈRE DE BAKER II, OR CELLE-CI EST TELLEMENT CORROSIF QUE LEURS VAISSEAU ÉTAIT EN TRAIN DE SE DISSOUDRE SOUS LEURS PIEDS QU'IL ÉTAIT DÉJÀ TROP TARD. ATTENDEZ ... OUI ... ON PRÉSUME QUE C'ÉTAIT DES TRAFICANTS D'ARMES QUI ESSAYAIENT DE CE CACHÉS.

ET OUI AVOIR UN GUIDE GALACTIQUE À JOUR, ÇA AIDE ...

ATTENTION

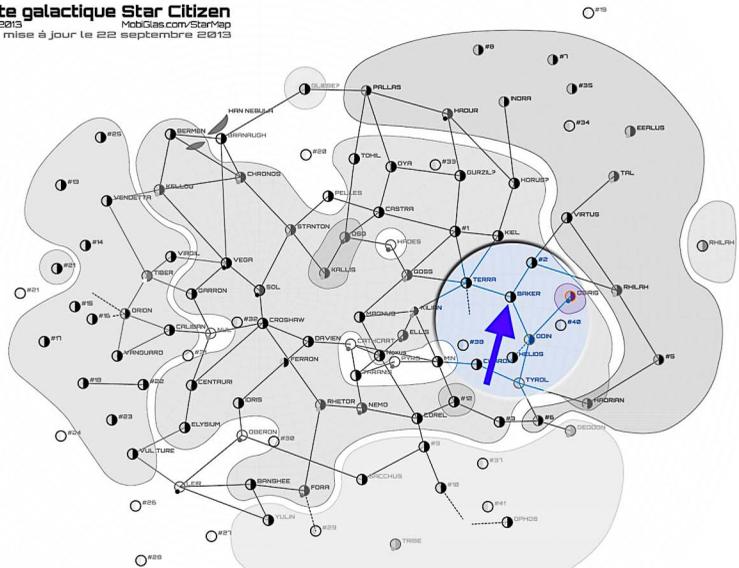
NOTES AUX VOYAGEURS

BAKER N'ÉTAIT PAS UN MONDE RECONNU, LES PATROUILLES DE L'UEE Y SONT IRRÉGULIÈRES. VOUS POUVEZ VOUS TROUVER EN DANGER EN VOYAGEANT DANS CE SYSTÈME.

L'ABLE BAKER CHALLENGE A LIEU UNE FOIS TOUTS LES 6 MOIS ET LA DATE EST ANNONCÉE AUX PILOTES SEULEMENT 24H AVANT LE DÉPART.

PARTICIPER À CETTE COURSE EST CONSIDÉRÉ COMME UN HONNEUR PARMIS LES PILOTES CLANDESTINS, BIEN QUE LA PLUPART DES ÉQUIPES DE COURSES OFFICIELLES REFUSE DE PARTICIPER À L'ABLE BAKER CHALLENGE.

Carte galactique Star Citizen
© 2013 MobyGames.com/StarVap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Bremen



HISTOIRE :

DEVENUE PUISSANCE ÉCONOMIQUE PENDANT LA GUERRE CONTRE LES EXTRATERRESTRES À L'AUBE DU 27ÈME SIÈCLE ELLE FÛT AUSSI UNE PLATEFORME OPÉRATIONNELLE POUR ORGANISER LE RENVERSEMENT DU GOUVERNEMENT MESSER. AUJOURD'HUI BREMEN ABRITE UNE INDUSTRIE AÉROSPATIALE EN PLEIN ESSOR. BREMEN EST DEVENU LE PREMIER "MONDE HORS ZONE" À PRODUIRE UN VAISSEAU SPATIAL COMPLET. AVEC UNE HISTOIRE RICHE ET UNE GRANDE VARIÉTÉ DE RESSOURCES NATURELLES À PORTÉE DE MAIN, BREMEN SEMBLE RESTER CONTRE TOUTE ATTENTE, UNE VÉRITABLE PILE ÉLECTRIQUE DANS CE MONDE MODERNE APRÈS L'EMPIRE MESSER.

PLANÈTES :

BREMEN I

AUCUNE PROLIFÉRATION DE MINÉRAUX OU AUTRES RESSOURCES N'EST VALABLE POUR RENDRE RENTABLE UNE VISITE SUR LA PLANÈTE.

BREMEN II - RYTIF

RYTIF ABRITE ACTUELLEMENT L'EMPIRE GRANDISSANT DU FABRICANT DE VAISSEAU CONSOLIDATED OUTLAND. AVEC LA RÉCENTE DÉCOUVERTE DE MINÉRAUX SOUS LA SURFACE DE LA PLANÈTE AINSI QUE SA LONGUE HISTOIRE EN RELATION À L'AGRICULTURE, RYTIF EST UNE DES RARES PLANÈTES TERRAFORMÉES QUI SE "SUFFIT À ELLE MÊME" ET QUI PEUT THÉORIQUÉMENT SUBSISTER À SES BESOINS SANS COMMERCE INTERSTELLAIRE. LES VISITEURS VONT À STALFORD, UNE VILLE DE TAILLE MOYENNE SITUÉE JUSTE AU NORD DE L'ÉQUATEUR. STALFORD A LONGTEMPS ÉTÉ LA BASE DE L'AGRICULTURE DE LA PLANÈTE, AVEC SES PISCICULTURES ET SES VIVARIUMS DÉDIÉS AUX COMMERCES.

BREMEN III

C'EST UNE PLANÈTE SANS NOYAU SITUÉ LOIN EN DEHORS DE LA BANDE VERTE DU SYSTÈME. BREMEN III ABRITAÏT UNE QUANTITÉ RAISONNABLE DE RESSOURCES MINÉRALES JUSQU'À LA DÉCOUVERTE DU SYSTÈME, MAIS IL FÛT RAPIDEMENT DÉPOUILLÉ POUR SOUTENIR LE DÉVELOPPEMENT DE BREMEN II. IL Y A PEU DE RAISON VALABLE DE LA VISITER, BIEN QU'ON DISAIT DE MÊME POUR RYTIF IL Y A QUELQUES ANNÉES..

BREMEN IV

GÉANTE DE GLACE, ELLE ÉVITERAIT LES COMÈTES DE PÉNÉTRER DANS LE SYSTÈME. MALHEUREUSEMENT, LE RAVITAILLEMENT DIRECT SUR LA PLANÈTE EST QUASIMENT IMPOSSIBLE À CAUSE DE SON MANQUE DE NAPPE DE GAZ PUR. IL N'EST PAS RARE DE TROUVER DES ÉPAVES DE STARFARER OU CATERPILLAR EN ORBITE AUTOUR DE LA PLANÈTE, AYANT TENTÉS AVEC OBSTINATION CETTE OPÉRATION.

INFORMATIONS COMMERCIALES

RYTIF

EXPORTATION

Minerais (non raffiné) +2
Nourriture basique +1

IMPORTATION

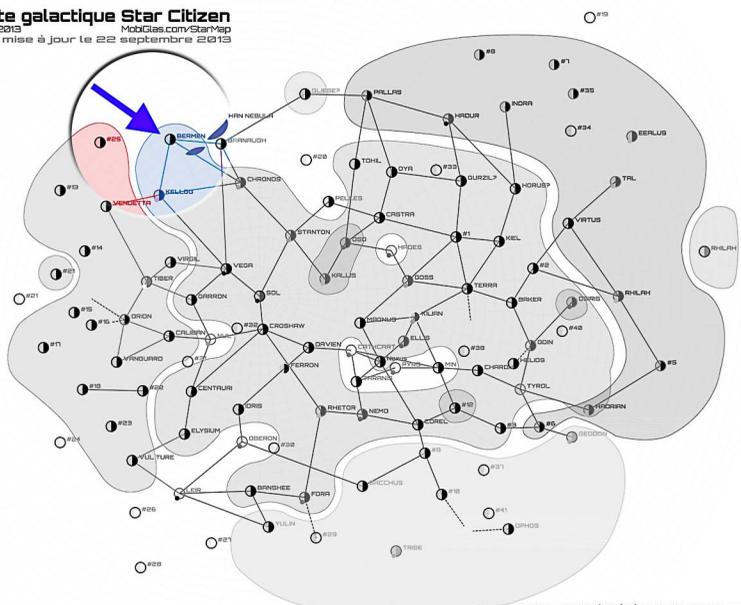
Pièces de Mustang en gros +2
Minerai (raffiné) +2

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

CERTAINES SPÉCULATIONS AFFIRMENT LA DÉCOUVERTE L'AN DERNIER DE MINÉRAI DE VALEUR NON IDENTIFIÉ SOUS LA SURFACE DE RYTIF ...

BREMEN I EST TOUTEFOIS DEVENU UNE SORTE DE LÉGENDE PARMIS LES EXPLORATEURS MODERNE : IL Y A MAINTENANT UNE TRADITION PARMIS D'AUTRE, "INCLINER VOS AILES" VERS BREMEN I LORSQUE QU'ON A LE VISUEL SUR LA PLANÈTE POUR PORTER CHANCE AVANT DE PARTIR POUR UN LONG TRAJET.

Carte galactique Star Citizen
© Zur, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectorielle, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers fournis sur www.force-unfree.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

Castra



HISTOIRE :

LE SYSTÈME CASTRA FUT VITAL POUR L'UEE, MAIS PAS DE MANIÈRE CONVENTIONNELLE. QUAND LES ÉCLAIREURS DE L'ARMÉE DE L'UPE ONT DÉCOUVERT LE SYSTÈME EN 2544, ILS ONT TROUVÉ UNE PAIRE DE PLANÈTES EN ORBITE AUTOUR D'UNE GRANDE ÉTOILE BLEU-BLANCHE. LE SYSTÈME FUT DÉCRIT COMME "QUELCONQUE" DANS LE RAPPORT INITIAL.

MALGRÉ TOUT, L'UPE COMMENÇA À EXPLOITER LA SECONDE PLANÈTE EN TANT QU'INSTALLATION D'ENTRAÎNEMENT ET DÉPÔT DE RESSOURCES DE SECOURS POUR LE SYSTÈME HADRIAN, QUI A CETTE ÉPOQUE, FORMAIT LE POINT DE DÉPART DE CE QUI SERAIT CONNUS PLUS TARD SOUS LE NOM DE LIGNE PERRY BORDANT LA FRONTIÈRE DE L'EMPIRE XI'AN. POUR REFLÉTER LE STYLE MILITAIRE DE CETTE PLANÈTE, LE SYSTÈME FUT APPELÉ CASTRA, MOT VENANT DE L'ANCIEN ROMAIN DÉSIGNANT UNE TERRE RÉSERVÉE SPÉCIFIQUEMENT À L'USAGE MILITAIRE.

PLANÈTES :

CASTRA I
AUCUNE INFORMATION

CASTRA II - SHERMAN

QUAND CASTRA II FUT FINALEMENT TERRAFORMÉE. CASTRA II FÛT UNE SOURCE DE RENFORT POUR LES MILITAIRES DANS LE SYSTÈME HADRIAN, AINSI QU'UNE ZONE DE DÉPART POUR UNE INVASION DU TERRITOIRE XI'AN, SI L'ÉVENTUALITÉ DEVAIT SE PRÉSENTER. QUAND LE POINT DE SAUT VERS LE SYSTÈME OYA FUT DÉCOUVERT, VERS LA FIN DU 26ÈME SIÈCLE, CASTRA CESSA D'ÊTRE UNE BASE SECONDAIRE ; LE SYSTÈME SE TROUVAIT MAINTENANT SUR LA LIGNE DE FRONT. APRÈS LA CHUTE DES MESSERS, LES TENSIONS MILITAIRES SE TRANSFORMÈRENT EN RELATIONS DIPLOMATIQUES. EN 2789, L'ARMÉE DIMINUA SA PRÉSENCE ET RÉ-OUVRI LE SYSTÈME AUX CIVILES, CONVERTISSANT MÊME LA PLUPART DES STRUCTURES MILITAIRES VERS UNE UTILISATION PUBLIQUE.

CONSTRUITE AU SOMMET DU MONT ULYSSES, SHERMAN A SERVI COMME PRINCIPAL POINT DE LANCÉMENT POUR LES BOMBARDIERS LOURDS QUI DEVAIENT CONSERVER UNE SURVEILLANCE CONSTANTE AUTOUR DU POINT DE SAUT EN TERRITOIRE XI'AN. UNE GRANDE PARTIE DES BASES SONT MAINTENANT DÉMILITARISÉES POUR UN USAGE CIVIL, TRANSFORMANT LES ZONES D'ATTERRISSAGE DE LA NAVY ET LES HANGARS D'ENTRETIEN EN ZONE D'ATTERRISSAGE PRINCIPALE POUR LE TRAFIC ENTRANT ET SORTANT DE LA PLANÈTE. L'UNE DES NOUVELLES FONCTIONS PRINCIPALES DE SHERMAN EST D'ÊTRE DEVENUE UN POINT D'ARRÊT RAPIDE POUR LES VOYAGEURS

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : N/C

Centauri



HISTOIRE :

LE SYSTÈME CENTAURI EST CONSTITUÉ DE CINQ PLANÈTES. CENTAURI FÛT L'UN DES PREMIERS SYSTÈMES FONDÉS DURANT LA PÉRIODE INITIALE D'EXPANSION INTERSTELLAIRE. IL A IMMÉDIATEMENT RECONNU LE POTENTIEL DE LA TROISIÈME PLANÈTE PROPICE À UNE COLONISATION. LE DRAPEAU FÛT RAPIDEMENT PLANTÉ SUR CENTAURI III ET LES TERRES OFFERTES À UN GROUPE EXPERT EN COLONISATION. NOMMÉ SAISEI, L'UN DES MONDES LES PLUS BEAUX ET RAFFINÉS DE TOUT L'UEE. PENDANT TOUT LE DÉVELOPPEMENT DE SAISEI, LES AUTRES PLANÈTES FURENT IGNORÉES. DURANT LES SIÈCLES SUIVANT, QUELQUES RESSOURCES ONT ÉTÉ DÉCOUVERTES SUR LES AUTRES PLANÈTES ET QUELQUES INFRASTRUCTURES FURENT CONSTRUITES.

PLANÈTES :

CENTAURI I

CENTAURI I N'A PAS D'ATMOSPHÈRE ET AUCUNE RESSOURCE EXPLOITABLE.

CENTAURI II - YAR

SA PROXIMITÉ AVEC LE SOLEIL L'A RENDU ARIDE ET LA PLANÈTE EST MAJORITAIREMENT RECOUVERTE PAR LE « DESERT ROUGE ». YAR ABRITE DES STATIONS DE RECHERCHE, DES POINTS D'ESCALES COMMERCIALES. LE PLUS GRAND PORT-SPATIAL DE LA PLANÈTE EST « ARCHIBALD STATION » ET UN AVANT-POSTE SCIENTIFIQUE.

CENTAURI III - SAISEI

SAISEI, EST LA PRINCIPALE RAISON POUR LAQUELLE CE SYSTÈME VAUT LE COUP D'ÊTRE VISITÉ. LE SHOWROOM DE MISC EST SITUÉ EN PLEIN CENTRE-VILLE, LES CLIENTS PEUVENT Y VOIR LES DERNIERS STARFARER, FREELANCER AINSI QUE QUELQUES FUSELAGES EN ATTENTE DE TRANSPORT. TOUT CELA PERMET À SAISEI D'EFFECTUER UN EXPORT DE MASSE EN PIÈCES DE VAISSEAU, DE PRODUITS DE LUXE AINSI QUE D'AUTRES PRODUITS ISSUES DE L'INDUSTRIE LOURDE.

CENTAURI IV

CENTAURI IV EST UNE PLANÈTE SANS ATMOSPHÈRE. LA RÉGION EST RICHE EN MÉTAUX LOURDS STANDARDS ET DES ENTREPRISES DE MINAGE VOIENT RÉGULIÈREMENT LE JOUR.

CENTAURI V

LA PLANÈTE LA PLUS ÉLOIGNÉ DU SYSTÈME. L'ATMOSPHÈRE PERMET AUX VAISSEAUX LONG-COURRIERS DE S'ARRÊTER POUR RAVITAILLER EN CARBURANT, MAIS AUCUNE INFRASTRUCTURE N'A ENCORE VU LE JOUR.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

YAR

Silicium (non raffiné) +4

Eau +1

Nourriture de base +1

Technologie de luxe +2

SAISEI

Composant de propulseur +2

Nourriture de luxe +1

Electronique +2

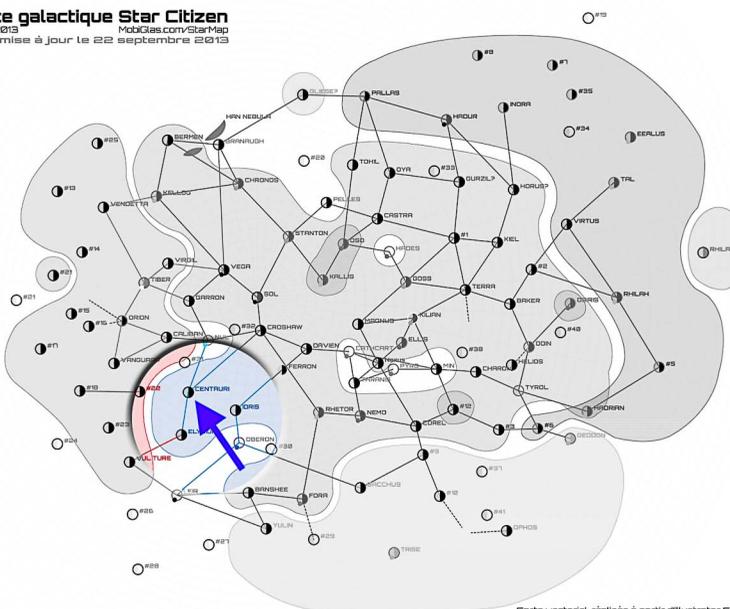
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

LES VISITEURS SONT AVERTIS QUE TOUT LOGEMENT SUR SAISEI EST EXTRÊMEMENT CHER. LA NOURRITURE ET LES HÉBERGEMENTS SONT EN MOYENNE 300% PLUS ONÉREUX QUE LES PRIX DE BASE DANS LE RESTE DE LA GALAXIE. POUR SE RENDRE SUR SAISEI IL FAUT AVOIR LES REINS SOLIDES !

Carte galactique Star Citizen

© 2Jui.2013 Mobilias.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen
Font Utilisée: Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : FAIBLE

Chronos



BERMEN
KELLOG
STANTON
BRANAUGH

HISTOIRE :

SITE DU FAMEUX PROJET SYNTHWORLD. CE SYSTÈME A ÉTÉ CHOISI CAR IL EST PEU FRÉQUENTÉ, IL EST VASTE ET PRESQUE VIDE. LES PLANÈTES, CHRONOS I ET II SONT DÉSERTIQUES ET SONT EN ORBITE PROCHE DU SOLEIL. UN ELE A DÉTRUIT UNE TROISIÈME PLANÈTE À L'AUTRE MOITIÉ DU SYSTÈME, DU PROJET OFFRANT L'OPPORTUNITÉ PARFAITE À L'IMPLANTATION SYNTHWORLD, DISTANCE ET ORBITE OPTIMAL DU SOLEIL POUR DES CONDITIONS PLANÉTAIRES IDÉALES. QUAND LE PROJET A COMMENCÉ, IL Y A EU UN ÉNORME TRAFIC ENTRANT ET SORTANT DU SYSTÈME, MAIS MAINTENANT, ENTHOUSIASME ET ARGENT SE SONT AFFAIBLIS. JUGÉ PAR CERTAINS COMME EMBARRASSANT ET POUR D'AUTRE UN VAMPIRE FINANCIER, LE PROJET SYNTHWORLD RESTE À LA MOITIÉ DE SA CONSTRUCTION ET BEAUCOUP DOUTENT QU'IL SERA UN JOUR TERMINÉ. MÊME SI SA POPULARITÉ PASSÉE A DÉCLIN, SYNTHWORLD RESTE TOUJOURS UNE EXCELLENTE PLACE POUR LE COMMERCE DE MATÉRIAUX. AVEC LES DÉBRIS APPROPRIÉS, LES CONTACTEURS PEUVENT EMPORTER LE MÉTAL LOURD, L'ÉQUIPEMENT DE CONSTRUCTION ET REVENDRE À DES PRIX (FIXÉS PAR LE GOUVERNEMENT) BAS.

MAIS CEUX QUI VIVENT DANS L'ILLÉGALITÉ, DEVRAIENT SE RAPPELER CECI : IL N'Y A AUCUNE PLACE DANS LA GALAXIE POUR EXERCER UN BUSINESS ILLÉGALE ! LA FLOTTE « ÉLITE » 18 DE L'UEE EST STATIONNÉE EN PERMANENCE DANS CE SYSTÈME ET A DES ANNÉES D'EXPÉRIENCES, D'ENTRAÎNEMENTS DE COMBATS !

PLANÈTES :

CHRONOS I ET II

ELLES SONT DÉSERTIQUES CAR PROCHES DE LEUR SOLEIL.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

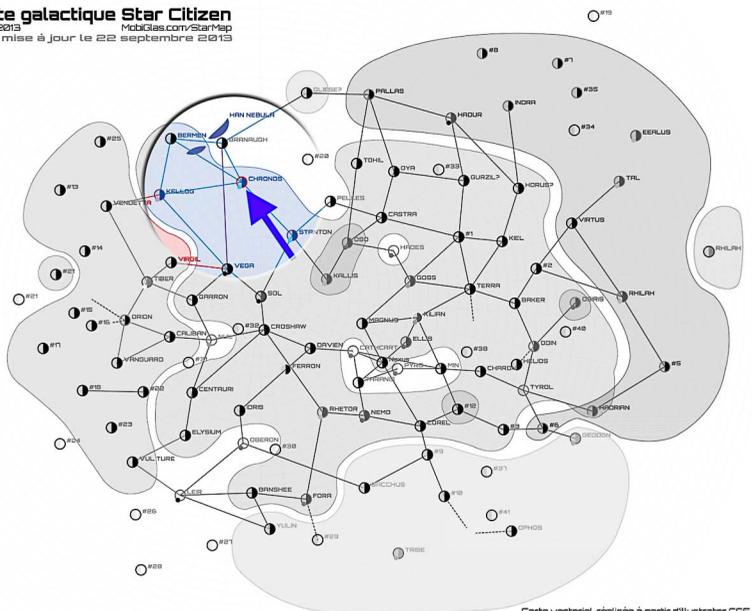
SYNTH
WORLD

Equipement de Géo-ingénierie

ATTENTION
NOTES AUX VOYAGEURS

AUCUNE DONNÉE

Carte galactique Star Citizen
© ZLur, 2013 MobIGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'Illustrator CS5
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen
Font Utilisée: Orbitron

Corel



HISTOIRE :

LA PORTE SUR LE PROTECTORAT BANU, COREL EST DEVENU UN POINT DE CONTRÔLE MUTUEL ENTRE LES 2 ÉTATS. LA CULTURE DU SYSTÈME COREL EST UN INTÉRESSANT MÉLANGE ENTRE LES FRONTIÈRES HUMAINES ET LA BUREAUCRATIE BANU, CE QUE L'ON NE RETROUVE NULLE PART AILLEURS DANS LA GALAXIE. AUJOURD'HUI, LES CORELIENS SONT UNE COMBINAISON INATTENDUE D'EFFICACITÉ ET DE DÉCONTRACTION. AU DELÀ DE ÇA, EN QUASIMENT 5 SIÈCLES DEPUIS LE DÉBUT DE LA COLONISATION, PEU DE CHOSES ONT CHANGÉS.

PLANÈTES :

PLANÈTES PROCHES : COREL I ET II

AUCUN DÉVELOPPEMENT NE S'EST FAIT SUR COREL I, PUISQUE DES VEINES DE FER BIEN PLUS FACILE À ATTEINDRE SONT RÉFÉRENCÉES DANS L'ESPACE CONNU.

COREL II EST UNE PLANÈTE MORTE, LA SURFACE DE LA PLANÈTE EST NÉANMOINS EXTRÊMEMENT RICHE EN MINÉRAUX ET LA PLANÈTE EST POSSIBLEMENT CANDIDATE POUR UNE FUTURE EXPANSION MINIÈRE.

COREL III – LO

VOICI LE CŒUR DU COMMERCE INTERSPÉCIFIQUE! COREL III, COMMUNÉMENT APPELLE LO DANS TOUTE LA GALAXIE, EST LE MONDE HABITÉ DU SYSTÈME ET JOUE UN RÔLE ESSENTIEL ENTRE LES GOUVERNEMENTS HUMAINS ET BANU. NEW JUNCTION EST UNE VILLE CONSTRUITE AUTOUR DU PLUS GRAND CENTRE DE DOUANE AU MONDE. DES QUEUES DE VAISSEAUX PEUVENT TRÈS LONGUES TANT LES CONTRÔLES SONT DRASTIQUES. MAIS NE VOUS MÉPRENEZ PAS, CE N'EST PAS UNE FRONTIÈRE DÉPOURVUE DE LOI: DES FORTUNES EN TRANSPORT LÉGAL TRANSITE CHAQUE JOUR PAR LO, SUPERVISÉ PAR DES AGENTS DES DOUANES MÉTICULEUX.

COREL IV – CASTOR

CASTOR EST UNE PLANÈTE CONSTITUÉE DE VASTES ÉTENDUES DE DÉSERTS GLACÉS. LES SEULS HABITANTS SONT DES MINEURS QUI EXPLOITENT DES GREVASSES ÉPHÉMÈRES DE SILICE DE DÉSERT, UNE SEULE GREVASSE POUVANT ÊTRE RENTABLE PENDANT PLUSIEURS ANNÉES.

LES MARCHANDS VOULANT SE FAIRE DE L'ARGENT RAPIDEMENT NE POURRAIENT PAS TROUVER MEILLEUR PUBLIC POUR VENDRE LEURS PRODUITS DE LUXE !

PLANÈTES ÉLOIGNÉES : COREL V ET VI

COREL V EST UNE GÉANTE GAZEUSE STANDARD, UTILISÉ COMME POINT DE RAVITAILLEMENT.

COREL VI EST UNE BOULE DE ROCHE INHABITABLE QUI N'EST PAS SOUVENT REMARQUÉ PAR CEUX QUI VOYAGENT À TRAVERS LE SYSTÈME.

INFORMATIONS COMMERCIALES

	EXPORTATION	IMPORTATION
LO	Electronique Banu +2 Nouriture Banu +1	Scanner +2 Technologie de bouclier +1
CASTOR	Silice +2	Produits de luxe +3 Nourriture de base +1

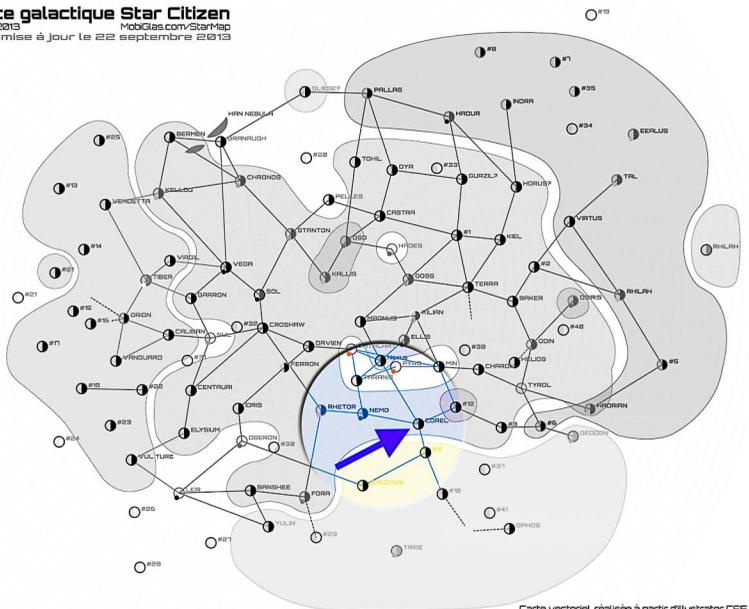
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

BIEN QUE COREL SOIT LA ROUTE LA PLUS RAPIDE VERS LE PROTECTORAT BANU, ELLE EST AUSSI LA PLUS SURVEILLÉE. LES MARCHANDS DONT LE BUT EST DE GAGNER LEUR VIE EN FAISANT DU COMMERCE ILLÉGAL, SONT CONSEILLÉS DE TRANSITER PAR UN AUTRE POINT SUR LA FRONTIÈRE.

Carte galactique Star Citizen

© 2013 MobGaming.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CS5
Fichiers téléchargés sur www.force-unitee.fr/star-citizen
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : N/C

Davien



→ 4



CROSHAW
FERRON
CATHCART

HISTOIRE :

DAVIEN EST PLUS CONNU COMME ÉTANT L'ENDROIT OU FÛT ÉTABLI LE PREMIER CONTACT ENTRE LES BANUS ET LES HUMAINS. L'UPE INSTALLA RAPIDEMENT UNE BASE DE SURVEILLANCE SPATIALE DANS LE SYSTÈME VERS 2438 ET LE PREMIER TRAITÉ INTERSTELLAIRE AVEC LE PROTECTORAT PRENAIT FORME. AVEC UN POTENTIEL NON NÉGLIGEABLE EN MATÉRIEL EXOTIQUE, DES TECHNOLOGIES ALIENS ET TANT D'AUTRES, LE SYSTÈME S'EST VU ENVAHIR DE TOUTE FORME D'HUMANITÉ ET DAVIEN II S'EST DÉVELOPPÉ JUSQU'À DEVENIR L'UN DES SYSTÈMES LES PLUS PEUPLÉ DE LA GALAXIE.

PLANÈTES :

DAVIEN I

UN IMMENSE ROCHER GRIS ET ESCARPÉ QUI, VISUELLEMENT, RESSEMBLE À LA LUNE DE LA TERRE. DAVIEN I EST UNE PLANÈTE DÉFINIT COMME INUTILE.

CESTULUS (DAVIEN II)

CESTULUS POSSÈDE UNE FINE ATMOSPHÈRE ET LA MAJORITÉ DES HABITATIONS HUMAINES SONT SITUÉS SOUS SA SURFACE ROCHUEUSE : D'IMPORTANTS BIODOMES POMPES L'AIR À LA SURFACE DE LA PLANÈTE ET ALIMENTENT DES KILOMÈTRES HABITUÉS EMPILÉS SOUS LA CROÛTE TERRESTRE. LA PLANÈTE NE POSSÈDE PAS DE RESSOURCES PARTICULIÈREMENT INTÉRESSANTES ET LA MAJORITÉ DE SON ÉCONOMIE EST LIÉ AU TRANSPORT. MALGRÉ LA DISTANCE QUI LA SÉPARE DES BANU, LES INFRASTRUCTURES QUI Y ONT VU LE JOUR ONT PERMIS À DAVIEN DE DEVENIR LA BIEN NOMMÉ « PORTE DE L'EMPIRE DE L'EST ». DES DIZAINES DE ROUTES COMMERCIALES SILLONNENT LE SYSTÈME ET LA PLANÈTE EST DOTÉE DE SPATIOPORTS PERMETTANT D'ACCUEILLIR ET DE DIVERTIR LES ÉQUIPAGES DE VAISSEAUX LONGS COURRIERS.

JATA EST LA VILLE LA PLUS EMBLÉMATIQUE DE CESTULUS, BIEN QU'ELLE N'EN SOIT PAS SA CAPITALE. LA VILLE EST CONNUE COMME ÉTANT LE QG D'ÆGIS DYNAMICS.

CESTULUS EST DEVENUE L'ENDROIT PRIVILÉGIÉ DES EXTRÉMISTES EN PASSANT PAR LES SÉCESSIONNISTES TERRAN AU GROUPE XÉNOPHOBE ANTI ALIEN.

DAVIEN III

DAVIEN III EST POLLUÉE AVEC UNE ATMOSPHÈRE DE BASE ACIDE. LA PLANÈTE EST TOUJOURS INHABITÉE, AUCUNE COLONIE NE S'Y EST DÉVELOPPÉE ÉTANT DONNÉ QU'AUCUNE RESSOURCE VALABLE NE FÛT DÉCOUVERTE. LES PISCINES D'ACIDES DE LA PLANÈTE RENDENT RAPIDEMENT TOUTE PERSONNE OU VAISSEAU MÉCONNAISSABLE.

DAVIEN IV

DAVIEN IV EST UNE MAGNIFIQUE GÉANTE DE GLACE MAIS PLUTÔT INHOSPITALIÈRE. LE MUSÉ AMICAL BANU ORBITE AUTOUR DE CETTE PLANÈTE.

INFORMATIONS COMMERCIALES

CESTULUS

EXPORTATION

Platinum +2

IMPORTATION

Mineraie raffiné +3

Electronique +2

Produits de luxe +2

ATTENTION

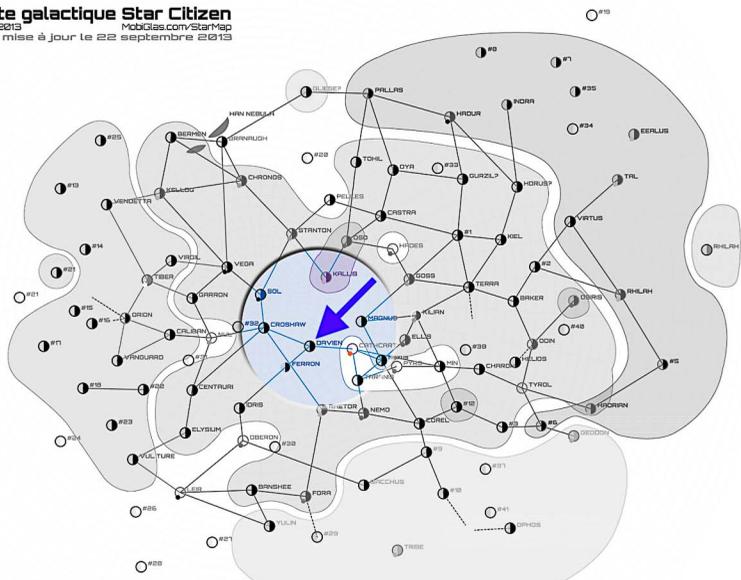
NOTES AUX VOYAGEURS

LES VOYAGEURS SONT AVERTIS QUE LES FORCES DE L'UEE ADVOCACY ET LES MILICES LOCALES FONT PARTIS DES ÉLITES. VOTRE MARCHANDISE SERA SCANNÉE À TOUT MOMENT. TOUTES LES MILICES SONT ÉQUIPÉS DE SCANNER ULTRA PERFECTIONNÉS ET SEULS LES VAISSEAUX ÉQUIPÉS DE FONCTION ANTI SCANNER ASSEZ PUISSANTE POUR COUVRIR LEURS CARGAISONS ILLICITES PASSERONT AU TRAVERS DES MAILLES DU FILET. PAS DE PITIÉ POUR LES CONTREBANDIERS, MÊME POUR LES CONTREBANDES LES PLUS ANODINES.

Carte galactique Star Citizen

© Zuur, 2013 Mobiles.com/StarMap

V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CS5
Fichiers d'origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : MOYEN

ELLIS



HISTOIRE :

ELLIS EST LA FAMEUSE PLAGE DANS LAQUELLE SE DÉROULE LA COUPE MURRAY, LE FLEURON DES COURSES DES ÉTOILES. LA ROUTE D'ELLIS PASSE À L'INTÉRIEUR DE MONDES TRÈS DENSES, À TRAVERS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDE JUMELLE ET S'ARRÊTE AU POINT DE SAUT LAGRANGE D'ELLIS VIII. PENDANT LA SAISON MORTÉ, LES FUTURES PILOTES ET FANS DE CUSTOMISATIONS SONT AUTORISÉS EN ÉCHANGE D'UNE PETITE TAXE À S'ENTRAÎNER SUR CE CIRCUIT.

PLANÈTES :

BANDE INHABITABLE

ELLIS I (ULTIMATE TEASE) EST UNE « PROTOPLANÈTE ». ELLE CACHE UNE FORTUNE EN MINÉRAUX RARES... MAIS, IL N'EXISTE ENCORE AUCUNE TECHNOLOGIE DE BLINDAGE PERMETTANT D'Y ENVOYER UNE ÉQUIPE DE MINEUR. DES DIZAINES DE PILOTES ET D'ÉQUIPAGES ONT ÉTÉ TUÉS DANS CETTE TENTATIVE. **ELLIS II** EST ENVELOPPÉE D'UNE ATMOSPHÈRE « BRUMEUSE » ÉPAISSE. SA SURFACE EST STÉRILE

BANDE HABITABLE

ELLIS III - GREEN, LE MONDE A ÉTÉ SPÉCIALEMENT CONÇU COMME UN PARC DE VILLÉGIATURE POUR « LOGER » LES VISITEURS QUI VIENNENT SUR ELLIS POUR SUIVRE LA COUPE MURRAY. UNE SEULE ZONE D'ATERRISSAGE EST AUTORISÉE, DANS LA VILLE CÔTIÈRE D'AYDO.

ELLIS IV - KAMPOS, FUT LE PREMIER MONDE COLONISÉ DANS LE SYSTÈME. C'EST AUSSI LA SEULE PLANÈTE DU SYSTÈME ELLIS POSSÉDANT UNE ÉCONOMIE QUI TOURNE AUTOUR D'AUTRE CHOSE QUE LA COURSE. KAMPOS EST UN MONDE OGÉANIQUE DE HAUTE GRAVITÉ PEUPLÉ DE TOUTES SORTES DE FAUNES ET DE FLORES MARINES.

ELLIS V - NOBLE EST UN MONDE « FORÊT » DE TAILLE MOYENNE. PRÉSENCE D'UN SEUL PORT SPATIAL PRÈS DE LA RÉGION POLAIRE SUD.

MONDE EN DÉVELOPPEMENT

ELLIS VI, VII ET VIII SONT DES PLANÈTES ROCHEUSES INHABITÉ.

LES GÉANTES GAZEUSES

ELLIS IX - WALLEYE EST LA PLUS GROS DES DEUX GÉANTES GAZEUSE DU SYSTÈME. ELLE EST TOTALEMENT DÉDIÉE AU COMMERCE DE CARBURANT (FILES D'ATTENTES IMPORTANTES). POUR Y RÉCHAPPER ET FAIRE LE PLEIN SANS FRAIS PRIVILÉGIÉ **ELLIS IX - BOMBARA**, ATTENTION SON EST ATMOSPHÈRE EXTRÊMEMENT TURBULENTE.

LES AUTRES PLANÈTES

ELLIS XI, SES RÉGIONS PÉRIPHÉRIQUES SONT UNE SOURCE RAISONNABLE DE MINÉRAUX, MAIS LA GRAVITÉ A DÉJÀ COMMENCÉ LE PROCESSUS DE RAFFINAGE. **ELLIS XII - JUDECCA**, EST UNE PETITE PLANÈTE GELÉE PERDUE DANS L'ESPACE, ON Y TROUVE UN SITE D'EXTRACTION DE GLACE ET RIEN D'AUTRE. **ELLIS XIII - PINECONE**, EST RICHE EN MINÉRAUX LOURDS.

INFORMATIONS COMMERCIALES

	EXPORTATION	IMPORTATION
GRENN	Eau +1	Bouclier de vaisseau +2 Produit de luxe +1
KAMPOS	Produits de la mer (nourriture) +4 Eau +1 Sel +2	Nourriture de luxe +1
NOBLE	Sel +2	Produit de luxe +1 Electronique +1

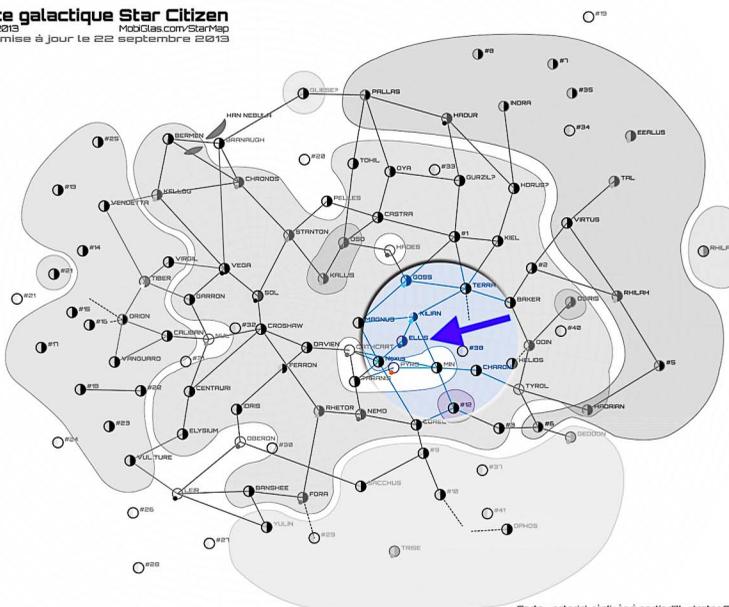
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

POUR FAIRE LE PLEIN DE CARBURANT, WALLEYE (ELLIS IX) ET BOMBORA (ELLIS X) SONT LES GÉANTES GAZEUSES PARFAITES. POUR ÉVITER LES LONGUES FILE D'ATTENTES ET ÉCONOMISER DE L'ARGENT, PRIVILÉGIEZ BOMBORA (ELLIS X), DÉPENDANT ELLE POSSÈDE UNE ATMOSPHÈRE EXTRÊMEMENT TURBULENTE.

Carte galactique Star Citizen

© ZUK 2019 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2019



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origines sur www.force-unites.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : TOTAL

Fora



5



RHETOR

BANSHEE

#29

HISTOIRE :

FORA EST, FAUTE D'UNE MEILLEURE DESCRIPTION, UN SYSTÈME PIRATE CONNU DANS L'ESPACE UEE - LE SEUL DANS SON GENRE. ABRITANT HYPERION, UNE PLANÈTE AVANT POSTE POUSSIÉREUSE, FORA À ÉVOLUÉ DANS UNE ZONÉ DE SÉCURITÉ AU SEIN D'UNE ZONE DE L'ESPACE JONCHÉ D'OUTSIDERS ET DE BANU. PIRATES, CONTREBANDIERS ET AUTRES PERSONNES ENCORE PLUS DANGEREUSES ONT POUR HABITUDES DE L'APPELER LEUR CHEZ-SOI ET SONT LARGEMENT IGNORÉS PAR LES GARNISONS DE POLICE LOCALE.

DES MONDES DANS LE SYSTÈME SONT COMPLÈTEMENTS MORTS MAIS FONT DE BONNES CACHETTES POUR DE GROS VAISSEAUX. FORA OFFRE EN OUTRE, UN AUTRE POINT INTÉRESSANT : IL EST PROBABLEMENT L'ENDROIT LE PLUS SÛR POUR TRAVERSER INAPERÇUE VERS L'ESPACE BANU. PAR CONSÉQUENT, IL Y A DE FORTE CHANCE QUE VOUS RENCONTRIEZ DES CONTREBANDIERS DANS LES ENVIRONS DU SYSTÈME... EN PLUS DES ÉQUIPES D'OPÉRATION SPÉCIALE UEE.

PLANÈTES :

FORA ? - HYPERION

HYPERION EST UNE PLANÈTE POUSSIÉREUSE. DES PROBLÈMES DE TERRAFORMATION ONT LAISSÉS CE MONDE GROULANT SOUS DES TEMPÊTES DE POUSSIÈRE "HYPERCLAY". CETTE SUBSTANCE RECOUVRE QUASIMENT TOUTES LES SURFACES ET ONT UN TAUX DE SILICÉ SI FAIBLE QUE DES EXPLOITATIONS MINIÈRES Y SONT INUTILE. HYPERION N'A QU'UNE SEULE ZONE D'ATTERRISSAGE, SHOEL ET AUCUNE EXPORTATION N'Y EST PRATIQUÉE. SI PAR CONTRE VOUS ÊTES EN CAVALE, C'EST UN BON ENDROIT POUR S'Y CACHER- LES CHASSEURS DE PRIMES VIENNENT RAREMENT DANS CET ENDROIT DE L'ESPACE.

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : MOYEN

Goss



HISTOIRE :

GÉNÉRALEMENT CONSIDÉRÉ COMME L'UN DES SYSTÈMES LES PLUS ÉPOUSTOUFLANTS DE L'EMPIRE, LE SYSTÈME GOSS EST UN SYSTÈME STELLAIRE BINAIRE SITUÉ AU PREMIER PLAN D'UNE NÉBULEUSE MASSIVE EN ÉMISSIONS. COMME LE GRAND CANYON SUR TERRE OU LA CRÊTE MAGNÉTIQUE SUR TERRA, GOSS EST PRINCIPALEMENT CONNUE COMME DESTINATION TOURISTIQUE CAR IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE D'AUTRE À OFFRIER À CEUX QUI N'AIMENT PAS LES PANDRAMAS MAJESTUEUX. AUJOURD'HUI LA POPULATION EST FIÈRE DE VIVRE EN AUTOSUFFISANCE, PRODUISANT LEURS PROPRES PRODUITS AVEC TRÈS PEU D'EXCÈS. EN DEUX MOTS, GOSS N'EST PAS L'ENDROIT RÊVÉ POUR UN MARCHAND SOUHAITANT FAIRE FORTUNE. L'UEE UTILISE AUSSI GOSS COMME PORT DE RAVITAILLEMENT POUR SES VAISSEAUX LORS DE LONGUES CAMPAGNES INTERSTELLAIRES.

PLANÈTES :

Goss I

LA PLANÈTE LA PLUS PROCHE DE GOSS EST UN MONDE ABONDANT CONSIDÉRÉ COMME LE GRENIER DU SYSTÈME. GOSS I PRODUIT 98% DES RESSOURCES UTILES POUR SUBVENIR AUX BESOINS DES LOCAUX ET DES TOURISTES, GRÂCE À SES MONTAGNES RICHES EN MINÉRAUX MAIS AUSSI À SES IMMENSES PLAINES PROPICES À L'AGRICULTURE. IL N'Y PAS DE PLACE POUR DÉVELOPPER UN MARCHÉ À L'EXPORT HORS DU SYSTÈME BIEN QUE LA MAJORITÉ DES PRODUCTIONS DE GOSS I SOIENT EXPORTÉES VERS LES 2 AUTRES PLANÈTES DU SYSTÈME. TOUTES LES RESSOURCES SUR GOSS I SONT LA PROPRIÉTÉ DES LOCAUX ET LES LOIS COMMERCIALES SONT TRÈS STRICTES ENVERS TOUT ÉTRANGER (SPÉCIALEMENT ENVERS LES GRANDES SOCIÉTÉS) POUR LES EMPÊCHER DE S'IMPLANTER.

Goss II - CASSEL

CASSEL EST LA STATION TOURISTIQUE DU SYSTÈME GOSS. A CONTRARIO DE GOSS I, CASSEL ABRITE DE MAGNIFIQUES OCÉANS. DE GRANDES VILLES TOURISTIQUES ONT ÉTÉ ÉRIGÉES LE LONG DES MILLIERS DE KILOMÈTRES DE CÔTE. ELLES SONT LA DESTINATION PRÉFÉRÉE DES TOURISTES. QUE VOUS SOYEZ LÀ POUR CONTEMPLER LE REFLET DE L'OLYMPUS POOL DANS LES OCÉANS VIERGES OU BIEN POUR VOUS AMUSER DANS LES BOITES DE NUITS BRANCHÉES, VOUS TROUVEREZ VOTRE BONHEUR SUR CASSEL. JUSQU'À PRÉSENT, CASSEL EST LA PATRIE D'UNE DES PLUS RICHES ÉCOSPHÈRE AQUATIQUE DE LA GALAXIE. AVEC DES MILLIERS D'ESPÈCES COMPLEXES IDENTIFIÉES ET BIEN PLUS DANS LES PROFONDEURS, LES MERS DE CASSEL SONT À VOIR !

Goss III

GOSS III, UN PETIT MONDE SUB-TROPICAL, EST RECONNU PROPRIÉTÉ DE L'UEE. LA PLANÈTE EST QUASIMENT NON DÉVELOPPÉE MÊME SI ELLE ABRITE UN CHANTIER NAVAL DE TAILLE MOYENNE DÉDIÉ AU RÉAMÉNAGEMENT DE VAISSEAU AINSI QU'UN GRAND COMPLEXE HOSPITALIER CITÉ AUPARAVANT. GOSS III EST FERMÉ AUX VISITEURS, BIEN QU'IL SOIT FACILE D'OBTENIR UN LAISSEZ-PASSER SI VOUS COMMERCEZ AVEC LES MILITAIRES.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

GOSS I | Blé +1

CASSEL | Animaux aquatiques +3

IMPORTATION

Produit de luxe +1

Narcotique (illégal) +2

Nouriture +1

Produit de luxe +1

ATTENTION

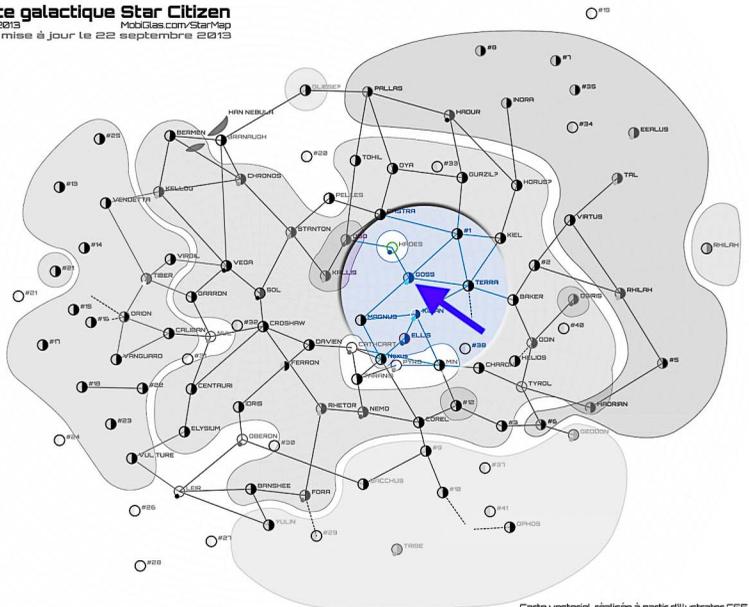
NOTES AUX VOYAGEURS

LA GRAVITÉ DE L'ÉTOILE BINAIRE A RENDU CERTAINES PARTIES DU SYSTÈME INTENABLE POUR LES NAVIRES NE TRANSPORTANT PAS DE BOUCLIER DE NIVEAU 7 OU SUPÉRIEUR. CONSULTEZ LA CARTE DE GRAVITÉ ACTUELLE AVANT DE TENTER UN PASSAGE !

IL Y A AUSSI UN MARCHÉ NOIR PERMETTANT DE REVENDE LES ESPÈCES PROTÉGÉES VIVANT SUR CES PLANÈTES.

IL EST CONNU QUE DES OPÉRATIONS PIRATES SE DÉROULENT DANS LE BANDEAU ÉLOIGNÉ DE L'OLYMPUS POOL, PILLANT LES VAISSEAUX OU SE LIVRANT À DES MARCHÉS ILLÉGAUX. IL S'AVÈRE AUSSI QU'AU MOINS UNE BASE PIRATE SOIT INSTALLÉE DANS LE « POOL ». IL EST DONC CONSEILLÉ DE NE JAMAIS APPROCHER CETTE ZONE.

Carte galactique Star Citizen
© 2ur, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.12 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen
Font utilisée : Corbion

Risque criminel : **FAIBLE**

Hadrian



HISTOIRE :

PERSONNE N'AIME HADRIAN, CONNU AUSSI COMME « NO MAN'S LAND », C'EST UN SYSTÈME DE CONTRÔLE ENTRE LES TERRITOIRES DE L'UEE ET DES XI'AN, IL S'Y TROUVE UNE FORTE CONCENTRATION DE NAVIRES DE GUERRE.

LES PILOTES QUI VOYAGENT À TRAVERS LE SYSTÈME D'HADRIAN SONT SUR D'ÊTRE SCANNÉS AU MOINS TROIS FOIS PENDANT LEURS PASSAGE : PAR UNE PATROUILLE HUMAINE, UNE PATROUILLE COMMUNE ET ENFIN, PAR LES FORCES XI'AN EN STATIONNEMENT À L'AUTRE POINT DE SAUT. LES CONTREBANDIERS INTÉRESSÉS POUR TRANSFÉRER DE LA MARCHAN- DISE EN TERRITOIRE XI'AN SERONT FORTEMENT AVISÉS D'ÉVITER HADRIAN OU, INVESTIR DANS UN ÉQUIPEMENT DE CONTRE MESURE EFFICACE.

ENFIN, PILOTES, ÉVITEZ DE SORTIR DES ROUTES COMMERCIALES DE CE SYSTÈME, IL EST COMMUN QUE DES NAVIRES SE FASSENT EXPLOSER PAR DES MINES DISPERSÉES DANS LE SYSTÈME.

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATION

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

HADRIAN

Créations culturelles humaines

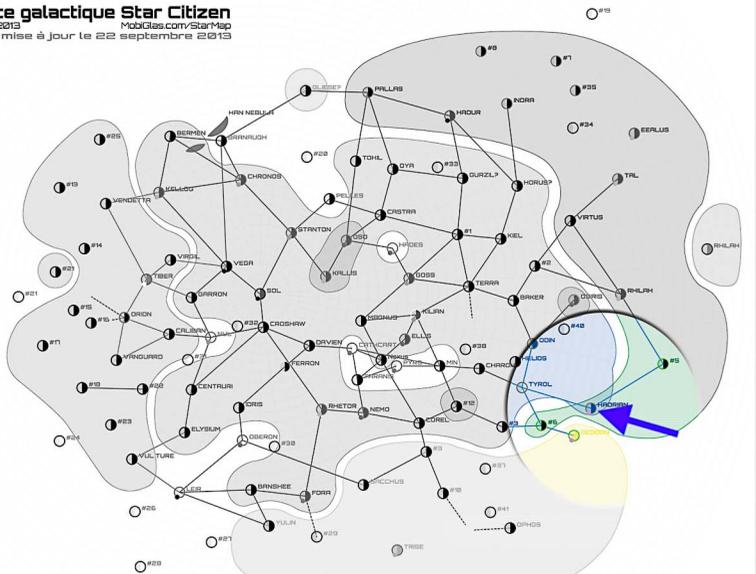
WARNING
NO WEAPONS
ALLOWED BEYOND
THIS POINT

ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

MALGRÉ CE NIVEAU ÉLEVÉ DE CONTRÔLES, LES CONTREBANDIERS AURONT ACCÈS À UN MARCHÉ NOIR : NARCOTIQUES, JEUX.

Carte galactique Star Citizen
© 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CS5
Fichiers d'origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : **FAIBLE**

Kallis



HISTOIRE :

KALLIS EST UN SYSTÈME TRÈS JEUNE. LES MASSES PLANÉTAIRES SONT TOUJOURS EN FORMATION ET EN REFFROIDISSEMENT. CE N'EST PAS UN LIEU IDÉAL POUR LA COLONISATION, MALGRÉ DE RARE MÉTAUX EN CONCENTRATION MINIMUM CE N'EST PAS NON PLUS UN LIEU POUR LES MARCHANDS. MAIS TOUS LES YEUX DE LA COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE SONT BRAQUÉS VERS CE SYSTÈME. BIEN QUE CE SYSTÈME NE SOIT PAS REPRÉSENTÉ AU SÉNAT DE L'UEE ET QU'IL N'Y EST PAS DE POPULATION NATIVE, IL EST GOUVERNÉ PAR UN PANEL CHERCHEUR IMPÉRIAL.

PLANÈTES :

KALLIS IV, NUMÉRO DE SURVEILLANCE DXP-55.7C, ATTIRE PARTICULIÈREMENT L'ATTENTION CAR ELLE A DES SIMILITUDES AVEC LA TERRE DANS SON JEUNE ÂGE LORS DE LA FORMATION DU SYSTÈME SOLAIRE. L'ÉQUIPE DE SURVEILLANCE OBSERVE LA PLANÈTE DEPUIS UNE STATION ORBITALE QU'ELLE ESPIONNE À L'AIDE DE DRONES 23 HEURES PAR JOUR, LE TRAVAIL EST LOIN DE MANQUER. LE POTENTIEL D'ÉTUDE SUR LES CONNAISSANCES DONT LA TERRE C'EST FORMÉ EST EXCITANTE, MAIS TOUT LE MONDE SAIT QU'IL VA FALLOIR DES DIZAINES DE MILLIERS D'ANNÉES POUR RASSEMBLER LES DONNÉES NÉCESSAIRES.

KALLIS VII EST UNE GÉANTE GAZEUSE ET IDENTIFIÉ COMME STATION POTENTIELLE DE RAVITAILLEMENT, CEPENDANT, UNE SEUL PETITE PLATEFORME « LAGRANGE » EXISTE. CERTAINS SONT PERSUADÉS QUE KALLIS VA DEVENIR UNE ZONE IMPORTANTE DE SAUT POUR ENSUITE S'ÉTENDRE DANS LA RÉGION ET CONTINUER L'EXPANSION DANS CETTE GALAXIE. LES INVESTISSEURS VOUS CONSEILLERONT D'ACHETER IMMÉDIATEMENT DES TERRAINS.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

KALLIS

Métal rare

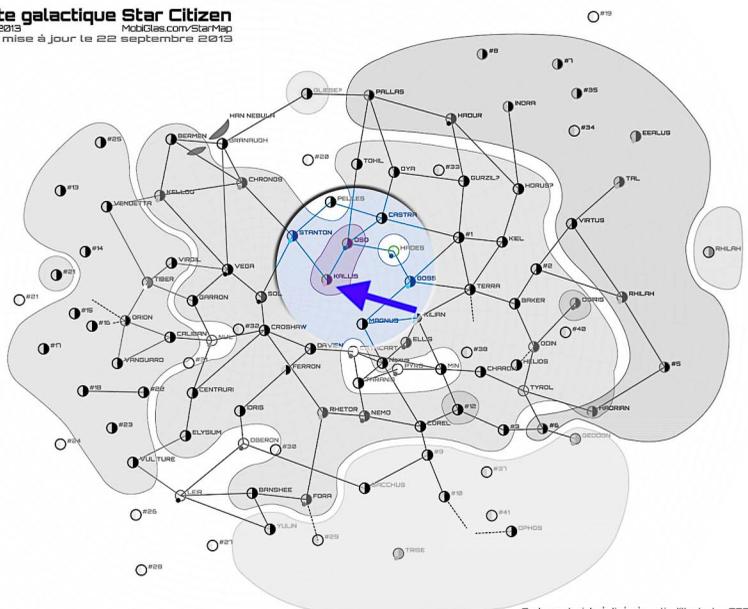
Equipement de recherche

Produits de luxes

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

LE MARCHÉ NOIR SERAIT RECOMMANDÉ PAR L'ÉQUIPAGE EN POSTE EST AUSSI À LA RECHERCHE DE FORMES DE DIVERTISSEMENTS POUR COMBLER LEURS TEMPS LIBRES.

Carte galactique Star Citizen
© ZUI, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unifiée.fr/star-citizen/
Font Utilisée: Arial

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : **FAIBLE**

Kellog



HISTOIRE :

SITUÉ PRÈS DU TERRITOIRE VADUUL, LE SYSTÈME KELLOG EST LE FOYER D'UNE DICHOTOMIE AUSTÈRE. UNE SPÉCIFICITÉ IMPOSÉE PAR D&E : LE SYSTÈME NE DOIT PAS ÊTRE ALTÉRÉ ET DONC LES PLANÈTES ONT ÉTÉ DÉCLARÉES ZONE INTERDITE À DES FINS D'EXPLOITATION MINIÈRE ET D'EXPLORATION. LA PETITE ARMÉE DE POLICIERS ET DE GARDES QUI SURVEILLENT QUARTERDECK S'ASSURENT QUE PERSONNE N'INTERFÈRE AVEC LES PLANÈTES OU LES ESPÈCES SUR KELLOG III. S'ILS DEVAIENT ATTRAPER QUELQU'UN, ILS N'AURAIENT CERTAINEMENT PAS À LES PRENDRE TROP LOIN.

PLANÈTES :

KELLOG II - XIS

PLUS CONNU SOUS LE NOM DE XIS, CETTE PLANÈTE OFFRE UN PAYSAGE TROPICAL LUXURIANT. LA VISITE DE XIS EST FORMELLEMENT INTERDITE. L'UEE L'A CLASSÉ COMME « MONDE EN DÉVELOPPEMENT » EN RAISON DE LA DÉCOUVERTE DES ORMS, UNE RACE D'HUMANOÏDE LOCALISÉE PRÈS DU PÔLE NORD DE LA PLANÈTE. ILS SONT DEPUIS 300 ANS À « L'ÂGE DE PIERRE ». ILS N'ONT AUCUN INTÉRÊT POUR LE COMMERCE ET NE PRODUISENT RIEN DE VALEUR. DE PLUS, LEUR CIVILISATION N'EST PAS ASSEZ DÉVELOPPÉE POUR LES UTILISER EN TANT QU'OUVRIER.

LE MARCHÉ AU NOIR EST QUANT À LUI EN PROGRESSION, BIEN QUE DES SATELLITES DE DÉTECTION EN ORBITE AIENT ÉTÉ PLACÉS PAR L'UEE TOUT AUTOUR DE LA PLANÈTE, CERTAINES FAILLES PERMETTENT D'Y RENTRER. PAR CONTRE, SI VOUS VOUS FAITES ATTRAPER, VOTRE RÉPUTATION AUPRÈS DE L'UEE BAISSERA.

L'ANIMAL LE PLUS COMMUN SUR CETTE PLANÈTE EST LE FLO-PET (CROISEMENT ENTRE UN CHAT ET UNE MÉDUSE). ON LE RETROUVE DÉSORMAIS DANS LES ÉGOUTS DE VILLE SUR D'AUTRES PLANÈTES DANS D'AUTRES SYSTÈMES. IL Y A AUSSI SUR CETTE PLANÈTE DE FÉROCES CRABES GÉANTS PEUPLANT AUSSI LES FORÊTS AINSI QUE DE TERRIBLES INSECTES.

KELLOG VI

KELLOG VI EST UNE PLANÈTE ROCAILLEUSE, L'UEE L'A TRANSFORMÉ EN UNE PLANÈTE PRISON NOMMÉ « QUARTER DECK ». LES PRISONNIERS RAFFINENT L'ANTIMATIÈRE. C'EST L'ENDROIT OÙ L'ON TROUVE L'ANTIMATIÈRE LA MOINS CHÈRE DE LA GALAXIE. LE TRANSPORT D'ANTIMATIÈRE EST TRÈS RISQUÉ. IL DOIT SE FAIRE AVEC DES VAISSEAUX DONT LE CARGO EST AMÉLIORÉ POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'EXPLOSION. EN OUTRE, DE PAR SA DANGÉROSITÉ, LES RISQUES D'ATTAQUES DE PIRATE EST AMOINDRI, LA MOINDRE ÉRAFLURE PEUT ENGENDRER UNE EXPLOSION DÉVASTATRICE. LA REVENTE DE PRODUITS NARCOTIQUES ET DE PRODUITS LUXUEUX AUX PRISONNIERS SONT DES MARCHÉS TRÈS LUCRATIFS. L'UEE A INSTALLÉ UN SYSTÈME PERMETTANT AUX CHASSEURS DE PRIMES DE LIVRER LES PERSONNES RECHERCHÉES DIRECTEMENT DANS UN CENTRE SPÉCIAL. ILS SONT JUGÉS ET CONDAMNÉS DANS LA FOULÉ GRÂCE À UN SYSTÈME RAPIDE ET EFFICACE.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

XIS

Produits Biologiques (ILLEGAL) +7

Produits de luxe +2

Cuivre (non raffiné) +1

KELLOG VI

Antimatière +5

Armes (MilSpec) +2

Minerai de fer +2

IMPORTATION

Conserves de nourriture +1

Produits de luxe +1

Narcotiques (ILLEGAL) +6

Produits de luxe +4

Breaking News

LA CHAÎNE DE TÉLÉ LOCALE VIENT DE NOUS INFORMER D'UN FAIT DIVERS QUI FAIT FROID DANS LE DOS. DES MARCHANDS DÉBUTANTS, VENANT COMMERCER SUR XIS, N'ONT PAS ÉCOUTÉS LES CONSEILS DE PRUDENCES. ILS SE SONT AVENTURÉS DANS LA FORÊT DENSE ET ONT ÉTÉS DÉVORÉS PAR DES CRABES GÉANTS PEUPLANT CETTE FORÊT.

CERTES KELLOG EST UN SYSTÈME QUI OFFRE DE GRANDES OPPORTUNITÉS POUR SE « REMPLIR LES POCHEs ». IL N'EST CEPENDANT PAS ADAPTÉ AUX MARCHANDS NEOPHYTES !

ATTENTION

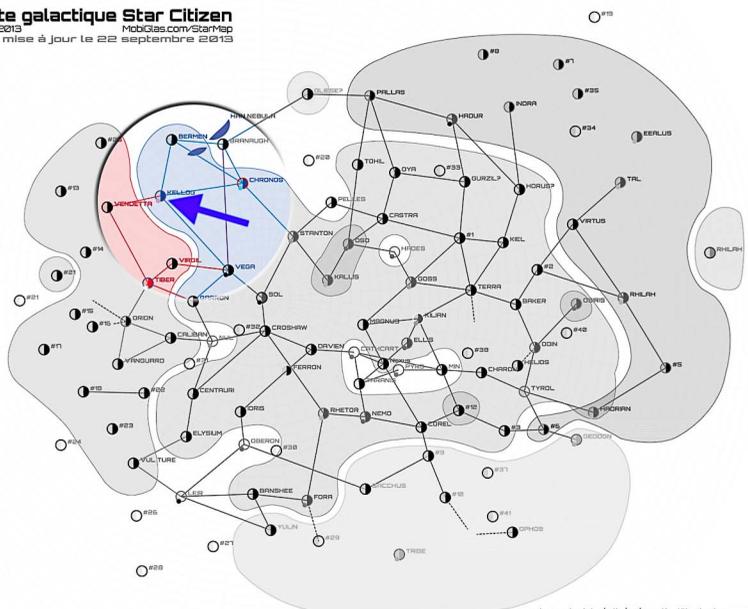
NOTES AUX VOYAGEURS

LE SYSTÈME KELLOG EST PROCHE DU TERRITOIRE VANDUUL. NOUS AVONS PEU D'INFORMATION SUR LES TRIBUS VANDUUL, MAIS IL SEMBLE QU'AUCUNE D'ELLE N'EST DÉCLARÉE KELLOG COMME PART DE LEUR TERRITOIRE, DU MOINS PAS ENCORE. MÊME SI AUCUN VANDUUL N'A ÉTÉ REPÉRÉ DANS CE SYSTÈME, NOUS RECOMMANDONS AUX VOYAGEURS DE FAIRE TRÈS ATTENTION DANS CETTE RÉGION DE L'ESPACE.

ASSURANCES

COUVERTURE D'ASSURANCE DE RANG VI DANS TOUT LE SYSTÈME. LES ASSURANCES NE REMBOURSENT PAS LES MARCHANDISES. LE REMBOURSEMENT DES AMÉLIORATIONS SUR LES ÉQUIPEMENTS DE VAISSEAU N'EST PAS TOTAL.

Carte galactique Star Citizen
© ZUUK 2013 MobIGame.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : FAIBLE

Kilian



HISTOIRE :

L'ÉCONOMIE DE KILIAN EST ENTIÈREMENT BASÉE SUR UNE PRÉSENCE MILITAIRE MASSIVE, LES FABRICANTS D'ARME ET LES CONCEPTEURS DE VAISSEAU, AFFLUENT VERS CE SYSTÈME POUR OFFRIR LEURS MARCHANDISES. ENTRE LES CHANTIERS NAVALS DE LA STATION DE MACARTHUR ET LE SIÈGE DE LA MARINE SUR CORIN, KILIAN EST DE LOIN L'ENDROIT LE PLUS SÉCURISÉ DE LA GALAXIE... TOUT DU MOINS SI VOUS ÊTES DU BÔN CÔTÉ DE LA LOI.

PLANÈTES :

KILIAN I, II, III - LES TROIS SŒURS

CE SONT DES MONDES INHABITABLES ET COMPOSÉS DE ROCHE. ELLES SONT UTILISÉES COMME TERRAINS D'EXERCICES DE SIMULATION D'ARMES DE L'UEE. **KILIAN III** POSSÈDE UNE EXPLOITATION MÉTALLURGIQUE LIMITÉE.

KILIAN IV - MAGMA

C'EST L'AVANT-POSTE MINIER PRINCIPAL DU SYSTÈME. IL N'Y A PAS D'INSTALLATIONS MINIÈRES FIXES.

KILIAN V - MACARTHUR

SIÈGE DE LA NAVY DE L'UEE, ELLE ABRITE LA PLUS GRANDE BASE NAVALE DE L'HUMANITÉ DANS LA GALAXIE. LES PLUS GRANDS NAVIRES DE L'UNIVERS CONNU, Y COMPRIS LE BENGAL, SONT CONSTRUITS DANS L'ESPACE, AUTOUR DE MACARTHUR. PAR CONSÉQUENTS, MACARTHUR EST UN LIEU DANS LEQUEL LES COMMERÇANTS PEUVENT FAIRE UN MASSACRE. LES AFFILIÉS AU MARCHÉ NOIR PEUVENT AUSSI S'ENRICHIR SUR MACARTHUR, LA POPULATION DE CETTE PLANÈTE ET LES ÉQUIPAGES ONT UN APPÉTIT VARIÉ !

KILIAN VI - OSHA, KILIAN VII - KEENE, KILIAN VIII, KILIAN IX - CORIN

OSHA ABRITE LA PLUPART DES FAMILLES ET LE PERSONNEL DE SOUTIEN DE LA POPULATION MILITAIRE DU SYSTÈME. CONTRAIREMENT À OSHA, **KEENE** EST LE MONDE DÉSIGNÉ DES SOCIÉTÉS ET ENTREPRISES ALIGNÉES AVEC L'ARMÉE. **KILIAN VIII** EST UN MONDE OCÉAN POSSÉDANT UN SECRET DE POLICHINELLE : CE MONDE EST EXTRÊMEMENT TOXIQUE AU POINT D'ÊTRE TOTALEMENT INHOSPITALIER. SIÈGE DE LA MARINE DE L'UEE, **CORIN** EST UN MONDE MORTELLEMENT GLACIAL, UTILISÉ PAR LE COMMANDEMENT DE LA MARINE, LE LOGEMENT ET LA FORMATION DE SES UNITÉS.

LES AUTRES PLANÈTES

LES PLANÈTES **X** À **XIV** SONT INHABITABLES. **KILIAN X** A UNE MINCE ATMOSPHÈRE ET UNE SURFACE RICHE EN MINÉRAUX DENSES. PLANÈTES POUR LES MINEURS LES PLUS AUDACIEUX... **KILIAN XI** EST UNE GÉANTE GAZEUSE UTILISÉE PRINCIPALEMENT POUR L'APPROVISIONNEMENT EN CARBURANT DU SYSTÈME. **KILIAN XII, XIII « PLANÈTE HANTÉE », XIV**, SONT DE PETITS MONDES, ESSENTIELLEMENT MORTS ET AVEC TRÈS DE PEU D'INTÉRÊT.

INFORMATIONS COMMERCIALES

MACARTHUR

EXPORTATION

Armes +2
Bouclier +2
Propulseur +1

IMPORTATION

Divertissement (marché au noir) +4
Fer +2

ATTENTION

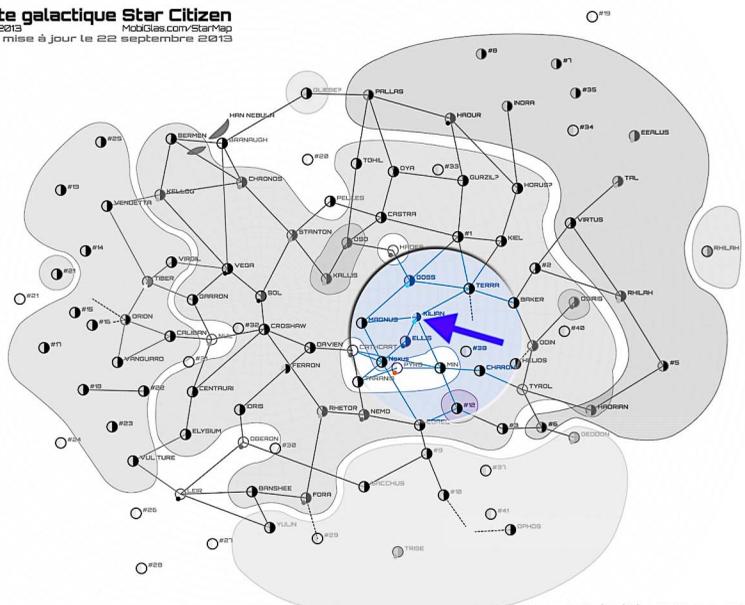
NOTES AUX VOYAGEURS

IL EST ORDONNÉ À TOUS PILOTES DE NE PAS EFFECTUER D'APPROCHE VERS CORIN. LES MILITAIRES EN GARNISON SUR CETTE PLANÈTE ONT POUR ORDRE D'OUVRIR LE FEU SUR TOUS APPAREILS ENTRANT DANS CET ESPACE. LES ASSURANCES NE REMBOURSERONT PAS LES VAISSEAUX DÉTRUITS SUITE À UNE INTRUSION DANS CE SECTEUR.

KILIAN VIII EST TELLEMENT TOXIQUE QU'AUCUNE COMBINAISON SPATIALE ACTUELLE N'EST CAPABLE DE PROTÉGER UN HUMAIN SUR SA SURFACE ET MÊME AVEC UN CONTACT MINIMUM, LA PLUPART DES COQUES DE VAISSEAU SE DISSOUTS.

Carte galactique Star Citizen

© Zuur, 2013 MobGias.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unites.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : HAUT

Magnus



HISTOIRE :

UNE SEULE PLANÈTE, MAGNUS II - BOREA, FÛT RÉVÉLÉE IDÉALE POUR UNE TERRAFORMATION. BOREA FÛT JADIS UNE BASE NAVALE ET UN CHANTIER DE CONSTRUCTION DE VAISSEAU DE MASSE, MAIS LA VOLONTÉ DE CONSTRUIRE DES VAISSEAUX AILLEURS COMME DANS LE SYSTÈME KILIAN A MENÉ À UNE DÉSSERTIFICATION DE MAGNUS. EN 2751, LA CLASSIFICATION MILITAIRE ÉTABLIE DEPUIS LE DÉBUT EXPIRA ET D'AUTRES COLONS EURENT LÉGALEMENT LE DROIT DE S'INSTALLER. LES COLONS DE MAGNUS ÉTAIENT DES GROUPES D'HÉTÉROCLITES VIVANTS DANS LES TERRES, DES « JUMPERS » RECONNUS ET TOUT AUTRE ÉNERGUMÈNE DANS LE GENRE, ESSAYANT DE FUIR LEURS RÉPUTATIONS QU'ILS AVAIENT DANS LES MONDES CIVILISÉS. LA RÉPUTATION DU SYSTÈME DEVINT SULFUREUSE, CRÉANT UNE « ATMOSPHÈRE » OÙ LES HUMAINS POUVAIENT Y VIVRE AUX MARGES DES LOIS. UNE CULTURE S'EST NATURELLEMENT CRÉÉE DANS LE SYSTÈME AVEC COMME CODE D'HONNEUR « TUER OU SE FAIRE TUER ». MAGNUS EST CONNUE POUR ÊTRE UN MONDE PAS TRÈS REGARDANT SUR VOTRE PASSÉ ET PERMETTRA À CEUX OU CELLES AYANT POUR BUTS DE RECOMMENCER UNE NOUVELLE VIE DE S'Y IMPLANTER. POUR CETTE RAISON, LES COLONIES SUR BOREA AUGMENTENT D'ANNÉE EN ANNÉE EN POPULATION.

PLANÈTES :

MAGNUS I

C'EST UNE TOUTE PETITE PLANÈTE ROCHEUSE COMPACTE RICHE EN MÉTAUX PRÉCIEUX ; NOTAMMENT UNE SOURCE DE DIAMANT TRÈS PUR, UTILISÉ AUTANT EN BIJOUTERIE QUE POUR L'INDUSTRIE. L'UEE S'OCTROIE UN BAIL DE MINAGE TOTAL SUR MAGNUS I ET N'EMBAUCHE GÉNÉRALEMENT AUCUN SOUS-TRAITANT POUR LE TRANSPORT OU LE RAFFINAGE.

MAGNUS II - BOREA

CLASSÉ COMME PLANÈTE RESSEMBLANTE À LA TERRE, LE CLIMAT DE BOREA EST DIVERSIFIÉ ET EST FAVORABLE AUX COLONISATIONS HUMAINES. LA CAPITALE DE LA PLANÈTE EST NEWCASTLE. ODYSSA, PORT SPATIAL UNIQUE, ÉTAIT UNE VILLE DE CONSTRUCTION DE VAISSEAU AVANT QUE L'UEE N'ABANDONNE LE SYSTÈME, MAIS ELLE A RETROUVÉ UN SECOND SOUFFLE LORSQUE L'ENTREPRISE DRAKE INTERPLANETARY S'Y EST DÉVELOPPÉE. DE VASTES ÉTENDUES PARSEMÉES DE HANGAR VIDE ET DE BÂTIMENT ROUILLÉ ONT ÉTÉ MODERNISÉS AFIN D'ACCUEILLIR LA PRODUCTION DU CUTLASS ET DU CATERPILLAR. LES GANGS SONT UN SÉRIÉUX PROBLÈME POUR LA VILLE ET DES SQUATTERS LOGENT DANS DE NOMBREUX BÂTIMENTS DÉSFFECTÉS. TOUT CELA FAIT QU'ON PEUT TROUVER DE BONNES AFFAIRES ILLÉGALES SUR DES AMÉLIORATIONS DE VAISSEAUX VOIRE MÊME DES RÉPARATIONS.

MAGNUS III

MAGNUS III N'EST QUASIMENT PAS EXPLOITÉ POUR SES RÉSERVES EN CARBURANT. DES RUMEURS PRÉTENDENT QUE C'EST UN LIEU DE RENDEZ-VOUS DE PIRATE, BIEN QUE CE NE FÛT JAMAIS CONFIRMÉ. ELLE EST UN ENDROIT TRÈS INTÉRESSANT POUR TOUS LES HORS LA LOI ET AUTRES CARTELS PIRATES.

INFORMATIONS COMMERCIALES

	EXPORTATION	IMPORTATION
BOREA	Minerai de fer +2	
	Ferraille +2	Produits de luxe +1
	Machines lourdes +1	

ATTENTION

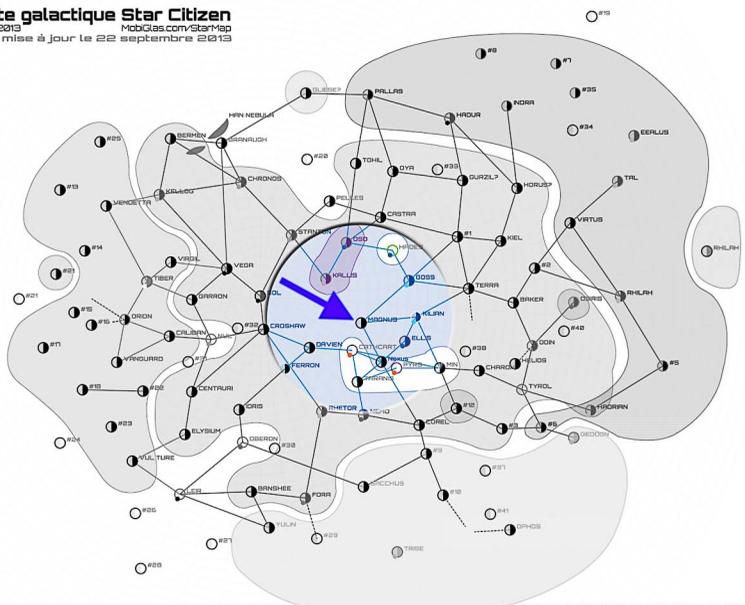
NOTES AUX VOYAGEURS

MAGNUS IV N'EXISTE PAS. LES LOCAUX ONT POUR HABITUDE DE FAIRE UNE BLAGUE (REPRISE PAR L'INDUSTRIE DU TOURISME DE BOREA) ET PRÉTENDENT QU'UNE QUATRIÈME PLANÈTE EST SITUÉE AU-DELÀ DE LA MARQUE LIMITANT LE SYSTÈME. L'HISTOIRE DE CETTE PLANÈTE, APPELÉE « TRIGGERFISH » DANS LA LÉGENDE LOCALE, DEVRAIT RESSEMBLER À LA FOIS À UN MONDE RICHE EN ÉMERAUDE ET À UN MONDE PARADISIAQUE DE TYPE « SHANGRI-LA » AU FIN FOND DE L'ESPACE.

LES VISITEURS SONT AVERTIS QUE CETTE QUATRIÈME PLANÈTE N'EXISTE PAS ET QUE LES VAISSEAUX ESSAYANT DE VOYAGER JUSQU'À SES SUPPOSÉS COORDONNÉES DEVRONT AVOIR UNE GROSSE RÉSERVE DE CARBURANT POUR NE PAS TOMBER EN PANNE SÈCHE.

Carte galactique Star Citizen

© 20ur, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013

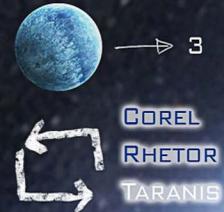


Carte victoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : MOYEN

Nemo



HISTOIRE :

NEMO EST SYSTÈME CENTRÉ AUTOUR DE SON MONDE AQUATIQUE-TROPICAL. L'ATTRACTION DU SYSTÈME EST LA PRÉTENDU « BALEINE SPATIALE ». ENFAITE UN ASTÉROÏDE EN ORBITE AUTOUR DE NEMO III, QUI RESSEMBLE À UNE ... BALEINE. IL EN FALLAIT PAS MOINS POUR QUE LES HABITANTS EN FASSENT LEUR MASCOTTE. AINSI ATTIRÉS, LES TOURISTES DES SYSTÈMES VOISINS S'ARRACHENT T-SHIRTS ET AUTRES BIBELOTS ESTAMPILLÉS "I SAW THE SPACE WHALE!", TRADUISEZ « J'AI VU LA BALEINE SPATIALE ! ».

PLANÈTES :

NEMO I – ERGO

ERGO EST UNE PLANÈTE AQUATIQUE QUI EXPLOITE D'ÉNORMES QUANTITÉS DE PÉTROLE SOUS MARIN. LES ERGONIANS ONT DÉVELOPPÉS LEUR PROPRE CULTURE UNIQUE EN VIVANT SUR DES VILLES PLATEFORMES ORBITALES. CONTRAIREMENT À LA PLUPART DES MONDES AQUATIQUES, ICI AUCUNE VIE INDIGÈNE NE S'EST FORMÉE SUR LA PLANÈTE, PAR CONSÉQUENT LES VISITEURS ESPÉRANT OBSERVER DES POISSONS ATYPIQUES SERONT DÉÇU.

NEMO II

SUR NEMO II EST UNE PLANÈTE DE RESSOURCE, ON Y PRATIQUE LE RAFFINAGE ET LA PRODUCTION D'UNE VARIÉTÉ D'ALLIAGES.

NEMO III

PAS D'INFORMATION

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

ERGO

Pétrole brut

Eau

Alimentation

Electronique

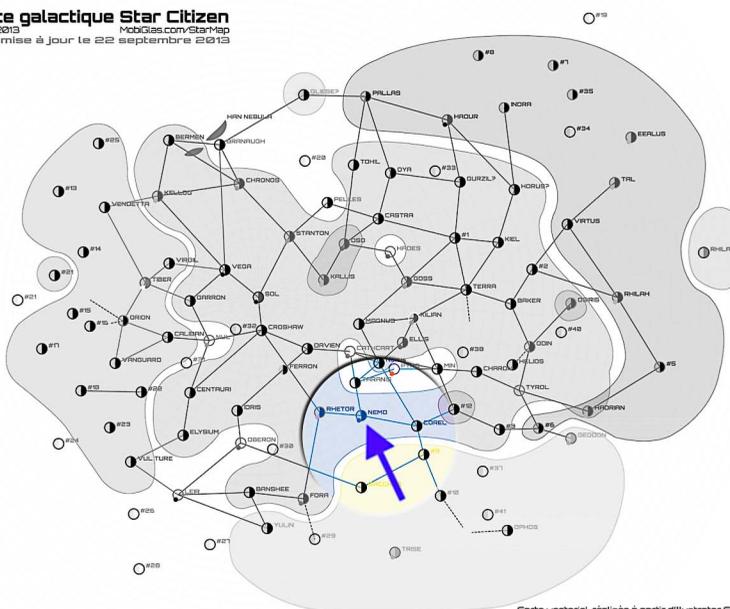
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

NE PAS RATER LA « BALEINE SPATIAL » EN ORBITE AU AUTOUR DE NEMO III.

NOTONS AUSSI LA PRÉSENCE DE STUPÉFIANTS ET D'ESCLAVES SUR LE MARCHÉ NOIR.

Carte galactique Star Citizen
© ZUR, 2013 Mobias.com/StarMap
V1.12 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : MOYEN

Odin



HISTOIRE :

DÉCOUVERT EN 2532, ODIN FÛT L'UN DES PREMIERS SYSTÈMES DÉCOUVERTS PENDANT L'EXPANSION EXTRA-SOLAIRE DE L'HUMANITÉ. JADIS LE SYSTÈME ABRITAIT DE MULTIPLES ÉCO-SYSTÈMES PLEIN DE VIE. TOUT CHANGEA RAPIDEMENT LORSQU'ODIN S'EFFONDRA EN UNE NAÏE BLANCHE. UN TRAUMATISME QUI EXTERMINA TOUTE SORTE DE VIE. LORSQUE LES PREMIERS EXPLORATEURS VENANT DE LA TERRE ARRIVÈRENT DANS LE SYSTÈME ODIN, ILS Y TROUVÈRENT UN SYSTÈME CONSTITUÉ DE PLANÈTES DE ROCHES GLACÉES UNIFORMES AUX ASPECTS INQUIÉTANTS. ODIN FÛT RELÉGUÉ AU PLUS TRISTE DES SORTS POUR UN SYSTÈME: UNE ZONE DE TEST D'ARMEMENT.

PLANÈTES :

ODIN I - LA CEINTURE

LE CHAMP D'ASTÉROÏDE D'ODIN I, COMMUNÉMENT APPELÉ LA CEINTURE, EST PROBABLEMENT LA ZONE LA PLUS INTÉRESSANTE DU SYSTÈME. CETTE CEINTURE RÉSULTE DE L'EXPLOSION DE LA 1^{ER} PLANÈTE DU À S'EFFONDREMENT DE L'ÉTOILE EN UNE NAÏE BLANCHE. LA CEINTURE EST RICHE EN MÉTAUX : DU MINÉRAI BASIQUE SANS VALEUR, JUSQU'ÀUX MÉTAUX LOURDS EXTRÊMEMENT CÔUTEUX, AINSI QUE DES PIERRES PRÉCIEUSES ENFOUIS, QUE L'ON TROUVE ASSEZ SOUVENT. L'UEE INTERDIT CEPENDANT FORMELLEMENT LE MINAGE DANS LE SYSTÈME ODIN MAIS LES GARNISONS FERMENT GÉNÉRALEMENT LES YEUX.

ODIN II

ODIN II EST OFFICIELLEMENT UNE BASE D'OPÉRATION MILITAIRE DE L'UEE, MAIS IL EST AUSSI UN POSTE POUR DES EXPÉDITIONS OCCASIONNELLES DE SCIENTIFIQUES. LA MAJORITÉ DE LA SURFACE DE LA PLANÈTE À ÉTÉ DÉFORMÉE PAR LES NOMBREUX TESTS D'ARMES.

VILI, LA LUNE DE LA PLANÈTE, EST L'ENDROIT DE TEST D'ARME LE PLUS CONNU DU SYSTÈME VOIRE DE LA GALAXIE ENTIÈRE. QUASIMENT L'ENSEMBLE DE SA SURFACE EST LA PROPRIÉTÉ EXCLUSIVE DE BEHRING. UN POURCENTAGE NOTABLE DES MUNITIONS UTILISÉES PAR L'HOMME DURANT LA DERNIÈRE DÉCENNIE ONT ÉTÉ LANCÉES ICI. LA PREMIÈRE PARTIE DE LA LUNE OUVERTE AUX VOYAGEURS EST RALEIGH STATION, UNE VASTE BASE ENNEIGÉE CONSTRUITE PAR L'UEE DANS LE BUT QUE LE GOUVERNEMENT (AINSI QUE LES ENTREPRENEURS CIVILS) PUISSE IMPORTER DES FOURNITURES PUIS ENSUITE DE LES RÉEXPÉDIER UNE FOIS QUE LES ARMES ONT FINIS D'ÊTRE TESTÉES.

ODIN III, ODIN IV

ODIN III, EST UN AUTRE MONDE SANS VIE ET SANS IMPORTANCE, QUI A SUBIT AUSSI LES ESSAIES D'ARMES.

ODIN IV EST UNE GÉANTE GASEUSE. L'UEE EN À FAIT UNE STATION D'EXTRACTION D'HYDROGÈNE ET LES STOCKS DE CARBURANTS Y SONT EN ORBITE GÉOSYNCHRONE. LES PRIX DU CARBURANT SONT NOTOIREMENT PEU CÔUTEUX.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

Armes (marché noir) +3
 Pierres précieuses (marché noir) +2
 Métaux rares (marché noir) +2

□ DIN

IMPORTATION

Fournitures médicales +2
 Nourriture basique +1

ATTENTION

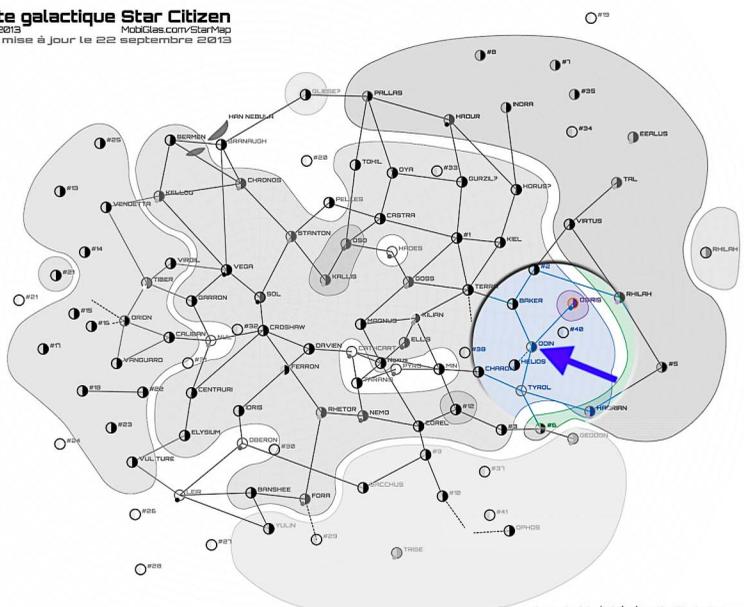
NOTES AUX VOYAGEURS

LE PLUS GRAND DANGER EST UN PHÉNOMÈNE ÉLECTRO MAGNÉTIQUE APPELÉ "CHARGES ARC". OBSERVÉ SUR LA CEINTURE, CES "CHARGES ARC" SONT FATALES POUR TOUS VAISSAUX MALCHANCEUX PRIS DANS L'UN D'EUX. DES VAISSAUX INDÉPENDANTS EXTRÊMEMENT BLINDÉS PERMETTENT UNE MEILLEURE PROTECTION, MAIS LE MEILLEUR CONSEIL EST DE RESTER À L'ÉCART.

NOTONS AUSSI LA PRÉSENCE DE PIRATES. PIRATES SURARMÉS APPAREMMENT IMMUNISÉ DE CES PHÉNOMÈNES ÉLECTROMAGNÉTIQUES, EST A PRIORI BASÉ PROFONDÉMENT DANS LA CEINTURE.

Carte galactique Star Citizen

© 24.06.2013 Mobiles.com/StarMap
 V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
 Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
 Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : MOYEN

Osiris



HISTOIRE :

OSIRIS EST UN PETIT SYSTÈME AVEC SEULEMENT DEUX PLANÈTES : ETOS (OSIRIS I) ET UNE GÉANTE GAZEUSE (OSIRIS II) QUI EST IDÉAL POUR FAIRE LE PLEIN. LES SCIENTIFIQUES PENSENT QUE ETOS EST SUSCEPTIBLE D'ÊTRE ÉVENTUELLEMENT TERRAFORMÉE.

PLANÈTES :

OSIRIS I - ETOS

ETOS EST SITUÉ SUR LE BORD DE LA ZONE HABITABLE TRÈS PROCHE DE L'ÉTOILE D'OSIRIS. LA VIE SUR ETOS EST ESSENTIELLEMENT NOCTURNE, LA PLANÈTE VOIT APPARAÎTRE UNE SORTE DE PRIMATES SUPÉRIEURS. DE PLUS, LA NATURE Y A ÉVOLUÉ D'UNE MANIÈRE INTÉRESSANTE. POUR CE PROTÉGÉ DES RAYONNEMENTS NOCIFS DE L'ÉTOILE, LA FAUNE À DÉVELOPPÉ UNE PEAU SEMBLABLE À DU CAOUTCHOUC ÉPAIS POUR CE PROTÉGÉS.

LES AUTRES FORMES DE VIE ONT ÉVOLUÉES POUR ÉVITER LE SOLEIL, VIVANT AINSI DANS L'OBSCURITÉ TOTALE DANS UN VASTE RÉSEAU DE GROTTES SOUTERRAINES DE LA PLANÈTE.

ETOS EST TECHNIQUEMENT PROTÉGÉ PAR UN MANDAT DE L'UEE MAIS LA FAIBLE PRÉSENCE MILITAIRE LA REND VULNÉRABLE AUX BRACONNIERS OU D'AUTRES CRIMINELS QUI SOUHAITENT L'UTILISER COMME UNE BASE.

OSIRIS II

OSIRIS II EST UNE GÉANTE GAZEUSE, OÙ L'ON PEUX Y FAIRE LE PLEIN.

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : MOYEN

OSO



HISTOIRE :

OSO A ÉTÉ DÉSIGNÉ PAR L'UEE COMME UN SYSTÈME DE DÉVELOPPEMENT INTERDIT AUX COMMERGES ET ÉCHANGES. UNE PETITE GARNISON MAINTIEN CETTE RÈGLE, BIEN QUE GÉNÉRALEMENT ILS SURVEILLENT L'ÉGALITÉ DES PRIX. EN EFFET, OSO EST RÉGULIÈREMENT VISITÉ PAR DES COMMERÇANTS DE TOUT HORIZON CHÉRCHANT UN LIEU DE REPOS DANS LEURS VOYAGES ENTRE ICI ET L'EMPIRE XI'AN.

LES OSOIANES EST UNE DES ESPÈCES PRIMITIVES LES PLUS DÉVELOPPÉES DÉCOUVERTE JUSQU'ICI PAR L'UEE. UNE FOURRURE, RACE À PLUSIEURS MEMBRES, COMMUNICANTS À L'AIDE DE CLIGNOTANTS DE COULEURS GÉNÉRÉES PAR DES CELLULES CAMÉLÉONS QUI SONT RÉPARTIES SUR L'ÉQUIVALENT DE LEURS FRONTS. LES SCIENTIFIQUES HUMAINS TROUVENT CES NATIFS FASCINANTS. BEAUCOUP D'ÉTUDIANTS TERRIENS SE TOURNENT VERS DES ÉTUDES LEURS PERMETTANT DE COMMUNIQUER AVEC LES OSOIANES. LES XI'AN ONT UNE TOUT AUTRE APPROCHE, PLUS TRAGIQUE CONCERNANT CETTE ESPÈCE : ILS LES TROUVENT DÉLICIEUX.

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATION CONCERNANT SES PLANÈTES.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

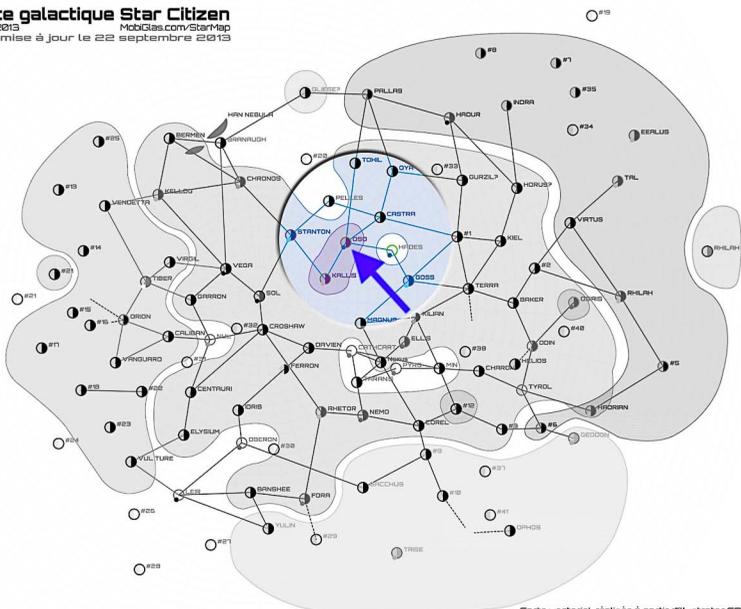
IMPORTATION

PAS D'INFORMATION COMMERCIALES

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

MALHEUREUSEMENT LES BRACONNIERS VENDENT DE LA VIANDE D'OSO AU MARCHÉ NOIR.

Carte galactique Star Citizen
© ZULU 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.12 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unites.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbition

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : **FAIBLE**

Rhetor



HISTOIRE :

RHETOR EST LA CLÉ DE VOUTE D'UN SYSTÈME UNIVERSITAIRE PRIVÉ DE L'UEE. AVEC TROIS PLANÈTES HABITABLES SÉPARÉES, CHACUNE OFFRANT DES INSTITUTIONS HAUT DE GAMME, RHETOR EST LA DESTINATION DE CHOIX POUR LES FUTURS INGÉNIEURS DE VAISSEAUX MAIS AUSSI POUR LES XI'AN ROMANTIQUES. UN DIPLÔME D'ÉTUDES SUPÉRIEURES D'UNE ÉCOLE DANS LE SYSTÈME RHETOR, MÊME UNE UNIVERSITÉ SECONDAIRE, ASSURE UN EMPLOI SUR TERRE OU TERRA.

PLANÈTES :

RHETOR II - PERSÉE

PERSÉE EST UN PARADIS POUR LES GROUPES DE RÉFLEXION ET DES RECHERCHES THÉORIQUES. IL EST LE FOYER DE L'ÉLITE PARRAINÉ PAR LE GOUVERNEMENT UPARQ CAMPUS, QUI A CONTRIBUÉ POUR UNE GRANDE PARTIE À L'AVANCEMENT TECHNOLOGIQUE DE L'UEE AU COURS DES DERNIÈRES ANNÉES. EN CONSÉQUENCE, L'ACCÈS AUX PERSÉE EST EXTRÊMEMENT LIMITÉ : UN ÉTUDIANT SANS LES AUTORISATIONS DE SÉCURITÉ PEUT NE PAS Y ENTRER. UNE GARNISON D'ÉLITE DE LA GARDE DE LA MARINE Y EST STATIONNÉE EN MISSION CONSTANTE.

RHETOR III - REISSE

ICI LA VISION EST TOTALEMENT DIFFÉRENTE : C'EST LE CŒUR DU MOUVEMENT DE JEUNESSE DE L'UEE. DEPUIS SIX GÉNÉRATIONS, REISSE S'EST RETROUVÉ SUR LE CÔTÉ OPPOSÉ DE TOUT CE GROUPE POLITIQUE QUI EST ARRIVÉ À RÉGNER SUR L'EMPIRE.

RHETOR IV - MENTOR

LA QUATRIÈME PLANÈTE, MENTOR, REVENDIQUE UN NOMBRE ÉQUIVALENT D'ÉTUDIANTS QUE REISSE, ICI LE CLIMAT BEAUCOUP PLUS FROID SEMBLE LES GARDER CONCENTRÉS SUR DES ÉTUDES PLUS PRATIQUES.

RHETOR V

RHÉTEUR V EST UNE GÉANTE GAZEUSE MULTICOLEURE MAGNIFIQUE : VOUS POUVEZ SOUVENT Y TROUVER DES ÉTUDIANTS LOCAUX VENIR ADMIRER LA PLANÈTE. RHETOR V A ÉTÉ CLASSÉ COMME PARC NATIONAL ; RAVITAILLEMENT Y EST DONC STRICTEMENT INTERDIT.

INFORMATIONS COMMERCIALES

RHETOR

EXPORTATION

Travailleurs
Recherche

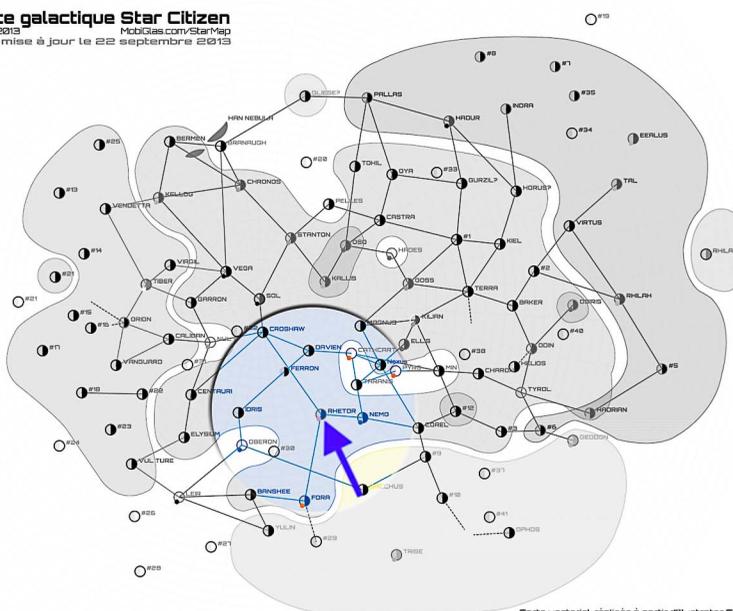
IMPORTATION

Alimentation
Electronique

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

MALGRÉ LE STATUT HUPPÉ DU SYSTÈME, UN MARCHÉ NOIR EST PRÉSENT.

Carte galactique Star Citizen
© 2013, 2019 MobIGas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013

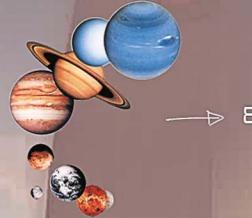


Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unifree/star-citizen
Font utilisée: Orbitron

PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : N/C

SOL



VEGA
CROSHAW
STANTON

HISTOIRE :

LA TERRE EST TOUJOURS LE « HAÛT LIEU » ÉCONOMIQUE, POLITIQUE ET MILITAIRE DE L'HUMANITÉ. C'EST AUSSI « LE LIEU » DES TENDANCES SOCIALES HUMAINES, MÊME SI TERRA SE RÉCLAME ÊTRE DEVANT SUR CE POINT. ON POURRAIT PENSER, À TORT, QUE L'EXORBITANTE DEMANDE D'IMPORTATION DE MARCHANDISE SUR TERRE FASSENT LE BONHEUR DES MARCHANT. IL N'EN EST RIEN, LES PRIX Y SONT DÉTERMINÉS PAR LES AUTORITÉS, MARGE QUI AVOISINE LES 5%, TAXES D'ATERRISSAGES, PRIX DES CARBURANTS EXORBITANTS, ETC.... LA TERRE EST EXTRÊMEMENT SÉCURISÉE. PAS MOINS DE 5 BENGALS PATROUILLENT EN ORBITE AUTOUR DE LA TERRE. APRÈS QUASIMENT UN MILLÉNAIRE DE VOYAGES SPATIAUX, LA TERRE EST CRIBLÉ DE PORTS SPATIAUX. TROIS D'ENTRE EUX SONT DES PLATEFORMES MAJEURES DE L'IMPORT/EXPORT SUR LA PLANÈTE. NEW YORK EN AMÉRIQUES DU NORD, MOSCOW POUR L'EUROPE ET PEKIN (BEIJING) POUR L'ASIE.

PLANÈTES :

LA TERRE

NEW YORK

C'EST LA CAPITALE CULTURELLE DE L'UEE. NEW YORK EST UN MÉLANGE D'ARCHITECTURE ANCIENNE ET D'ARCHITECTURE ULTRA MODERNE. TOUS LES VISITEURS REMARQUENT CE CONTRASTE ENTRE LES SUPER-GRATTES-CIELS ET CENTRAL PARK AINSI QUE L'EMPIRE STATE BUILDING QUI EST CONSERVÉS DANS LEURS ÉTATS D'ORIGINE. NEW YORK EST AUSSI LA VILLE OÙ LE SIÈGE SOCIAL DE ROBERT SPACE INDUSTRIES EST IMPLANTÉ..

MOSCOW

MOSCOU EST UN IMPORTANT CENTRE DE PRODUITS MANUFACTURÉS, EN PARTICULIERS POUR LES MOTEURS INTERGALACTIQUES (JUMP ENGIN) AINSI QUE LES PROPULSEURS FABRIQUÉS DANS DE GRANDS COMPLEXES À TRAVERS L'OURAL. LES TRAVAILLEURS TÊMÉRAIRES PEUVENT TOUJOURS TROUVER DU BOULOT PRÈS DU PORT SPATIAL DE MOSCOU EN TANT QUE LIVREUR

PEKIN

BIEN QU'IL SOIT LE PLUS GRAND PORT SPATIAL D'ASIE, PEKIN A SU CONSERVER UN PLUS GRAND LIEN AVEC L'ENVIRONNEMENT QUE NEW YORK OU MOSCOW. L'USINE CHINOISE AEGIS CONSTRUIT L'IDRIS ET TESTE LEURS VAISSEAUX EN PRÉ-ESPACE. PEKIN À DES BESOINS EN MATIÈRES PREMIÈRES, EN PARTICULIER, MATIÈRES RARES EXTRA GALACTIQUES. MOINS LES MATÉRIAUX SE TROUVENT SUR TERRE OU DANS LE SYSTÈME SOL, AU PLUS LES PRIX DE VENTES À PEKIN SERONT ÉLEVÉES, LE MINÉRAI VANDUUL, LE THERMACRETE, L'ISOMETAL, ETC

INFORMATIONS COMMERCIALES

TERRE

EXPORTATION

Moteurs, Propulseurs (Moscou) +2

Composants technologies (New York) +2

IMPORTATION

Minerais de fer (Pekin) +1

Produits de luxe (Moscou) +1

ATTENTION

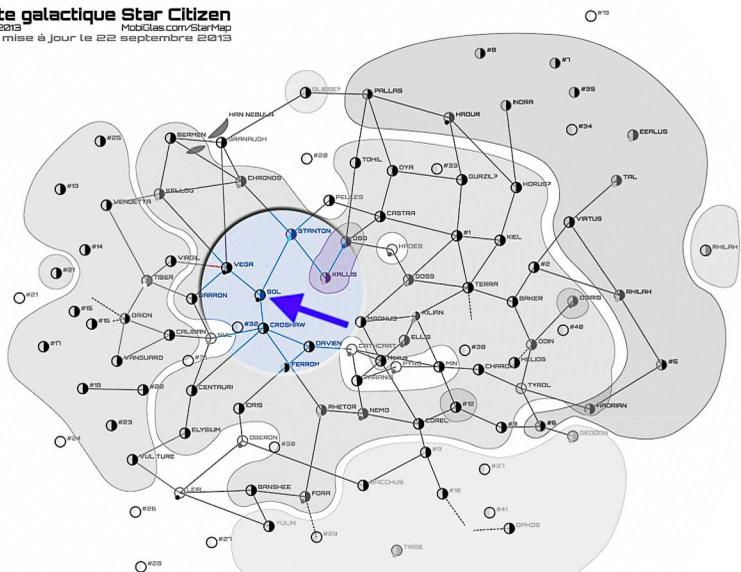
NOTES AUX VOYAGEURS

A NEW YORK LE MARCHÉ AU NOIR EST TRÈS RISQUÉ DE PAR LE NIVEAU DE SÉCURITÉ ÉLEVÉ.

LE MARCHÉ AU NOIR DE PEKIN EST ANIMÉ. SI VOUS ÊTES À LA RECHERCHE D'ÉQUIPEMENT CYBORG, ALLEZ JETER UN ŒIL À PEKIN.

IL EST CONSEILLÉ AUX COMMERÇANTS D'ENVOYER À MOSCOW DE L'ÉLECTRONIQUE HAUTE DE GAMMES, DES TABLEAUX, DE LA NOURRITURE DE QUALITÉ, DES MARCHANDISES AU NOIR AVANT D'ESSAYER DE FAIRE DU BÉNÉFICE SUR LA VENTE D'ARME OU DE MÉTAL.

Carte galactique Star Citizen
© Zui, 2013 MobDias.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Risque criminel : **FAIBLE**

Stanton



→ 4



SOL
CHRONOS
KALLIS
PELLES

HISTOIRE :

LORSQUE QUE L'UEE A DÉCOUVERT CE SYSTÈME, CHAQUE PLANÈTE ÉTAIT DÉJÀ PEUPLÉE DE DIZAINES DE MILLIERS DE PERSONNES. SANS AUCUN DOCUMENT OFFICIEL DE PROPRIÉTÉ, LES HABITANTS EURENT PEU DE CHOIX : SE SOUMETTRE OU SUBIR LA FORCE DE FRAPPE D'UNE FLOTTE DE VAISSEAUX. PUIS L'UEE A VENDU CHAQUE PLANÈTES AU PLUS OFFRANT. LES CORPORATIONS GAGNANTES (MICROTECH, HURSTON DYNAMICS, ARCCORP AND CRUSADER INDUSTRIES), ONT DONC EUX TOUT LE LOISIR AU FIL DES ANS, DE DÉVISAGER CES PLANÈTES AVEC DES D'USINES, DES SIÈGES SOCIAUX, DES EXPLOITATIONS MINIÈRES, DES ZONES D'ESSAIS, ECT ...

PLANÈTES :

STANTON I - MICRON TECH

C'EST UNE GRANDE PLANÈTE MAIS ANORMALEMENT FROIDE ABRITANT MICROTECH, CRÉATEUR DU AMEUSE MOBILGLAS. MICROTECH S'EST AUSSI SPÉCIALISÉ DANS TOUS TYPES D'ÉLECTRONIQUES ET EN PARTICULIER TOUT CE QUI TOUCHE À L'ÉLECTRONIQUE EMBARQUÉ POUR VAISSEAUX. SI VOUS CHERCHEZ DU FRET À TRANSPORTER, RENDEZ-VOUS AU BAR DE WALLY.

STANTON II - HURSTON

STANTON II EST LA PLANÈTE D'HURSTON DYNAMIC. L'ENTREPRISE FABRIQUE DES ARMES QUI ONT MIS À FEU ET À SANG LA GALAXIE. L'ÉCOSPHÈRE DE STANTON II AINSI QUE TOUTE SA POPULATION INDIGÈNE ONT COMPLÈTEMENT ÉTÉ DÉTRUITE PAR LE MINAGE ET L'INDUSTRIALISATION INTENSIVÉ. LA PLANÈTE FABRIQUE DES ARMES ET DES MUNITIONS QUI SONT VENDUES À D'AUTRES ENTREPRISES ET LE TRANSPORT EST TOUJOURS BIEN RÉMUNÉRÉ. STANTON EST TOUJOURS À LA RECHERCHE DE MAINS D'ŒUVRE PAS CHÈRE ET OFFRE UN BON REVENU AUX MARCHANDS VOULANT TRANSPORTER DE L'ANTIMATIÈRE.

STANTON III - ARC CORP

STANTON III OU ARCCORP EST VISUELLEMENT LA PLUS IMPRESSIONNANTE DES PLANÈTES DU SYSTÈME. CHAQUE ESPACE ET RECOIN A ÉTÉ RECOUVERT ET RIEN N'A ÉTÉ LAISSÉ À LA NATURE. ARCCORP CONSTRUIT DES MOTEURS À FUSION EN MASSE. IL EST INDICÉ AUX MARCHANDS QUE TOUT AUTRE TYPE DE MARCHANDISE EST TROUVABLE ICI. ARCCORP N'EST PAS REGARDANTE SUR LA LOCATION DE SES EMPLACEMENTS ET DES MILLIERS DE PETITES ENTREPRISES SE SONT INSTALLÉES DANS LA RÉGION PROCHE DU PÔLE NORD.

STANTON IV - CRUSADER

A MI-CHEMIN ENTRE UNE PLANÈTE TELLURIQUE ET UNE GÉANTE GAZEUSE, LE CŒUR ROCHEUX DE CRUSADER EST ENVELOPPÉ DANS UNE ATMOSPHÈRE BASSE DENSITÉ ASSEZ SPÉCIALE. LA TERRAFORMATION AYANT ÉCHOUÉS, L'ATMOSPHÈRE EST RESPIRABLE UNIQUEMENT EN HAUTE ALTITUDE. DES PLATEFORMES FLOTTANTES ONT ÉTÉ CONSTRUITES PAR L'ARMÉE PUIS REPRIS PAR L'ENTREPRISE CRUSADER POUR Y FABRIQUER DE GROS VAISSEAUX DE TRANSPORTS.

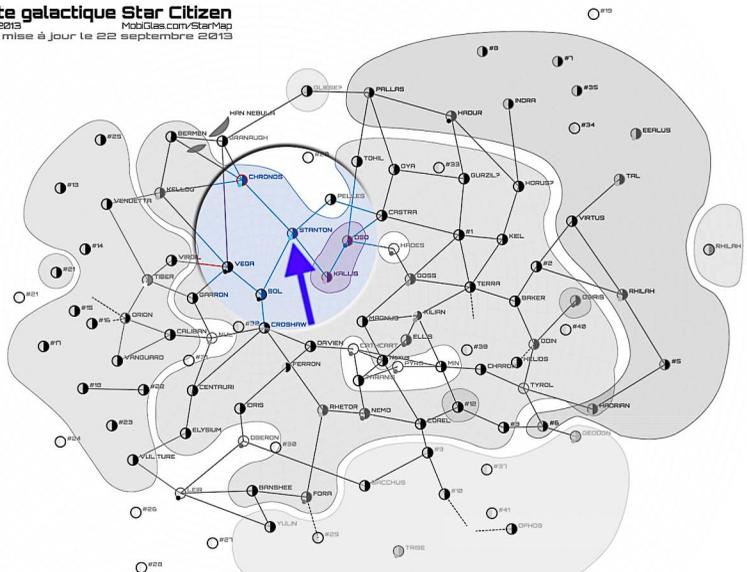
INFORMATIONS COMMERCIALES

	EXPORTATION	IMPORTATION
MICRON TECH	Electronique +3	Hydrogène +1
HURSTON	Antimatière +2 Explosifs +2	Main d'œuvre +4
ARC CORP	Moteur à Fusion +3 Equipeement de minage +1	Métal de base raffiné (cuivre, tungstène, fer...) +2
CRUSADER	Armes (légaes) +2	Vaisseaux (sous-système) +2

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

BIEN QUE LE CODE PÉNAL STANDARD DE L'UEE S'APPLIQUE DANS LE SYSTÈME STANTON, L'UEE NE GÈRE PAS LA SÉCURITÉ DE CETTE RÉGION. DES SOCIÉTÉS DE SÉCURITÉ PRIVÉE OU DES MERCENAIRES EMBAUCHÉS PAR LES SUPER-CORPORATIONS APPLIQUENT LEURS PROPRES LOIS DANS LE SYSTÈME.

Carte galactique Star Citizen © ZLUX 2013 MobGlas.com/StarMap V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Terra



#1
KIEL
GOSS
KILIAN
BAKER

HISTOIRE :

TERRA, LE JOYAU DE L'UEE, COMMUNÉMENT APPELÉ PAR SON NOM D'ÉTOILE. TERRA III A FAIT DE GRANDS PROGRÈS EN VUE DE DEVENIR LE CENTRE CULTUREL DE L'EMPIRE. ALORS QUE LES LOYALISTES DE LA TERRE CONTESTERAIENT UNE TELLE AFFIRMATION, IL NE FAIT AUCUN DOUTE QUE TERRA À SON DOIGT SUR LE POULS DE LA GALAXIE CIVILISÉE. LE SYSTÈME TERRA, ALORS DÉSIGNÉ 342A, A ÉTÉ CARTOGRAPHIÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN 2508 ET EXPLORÉ EN. UNE SUPER-TERRÉ LOCALISÉE DANS LA ZONE HABITABLE DE L'ÉTOILE. TERRA III FUT TOUT DE SUITE RECONNAISSABLE POUR SA RESSEMBLANCE FRAPPANTE À UNE TERRE VIERGE. TERRA III FUT LA VINGTIÈME PLANÈTE COLONISÉE PAR L'UEE. EN 4 SIÈCLES, ELLE EST DEVENUE UN GIGANTESQUE CENTRE DE COMMERCE.

PLANÈTES :

TERRA I - AERO

UN MONDE ROCHEUX INDESCRITIBLE ET INCROYABLEMENT PROCHE DE SON ÉTOILE. CELA LA REND INEXPLOITABLE.

TERRA II - PIKE

LES EFFORTS MINERS SUR PIKE, SONT UN CHEF-D'ŒUVRE D'INGÉNIERIE HUMAINE. ÉTANT UNE DES PLANÈTES LES PLUS RICHES EN MINÉRAUX DE LA GALAXIE, PIKE EST RECOUVERTE DE MILLIERS DE « VILLES » INHABITÉES QUI RÉCOLTENT DES TONNES DE PLATINIUM, MERCURE, FER ET OR CHAQUE JOUR.

TERRA III - TERRA

LA CAPITALE DE TERRA EST PRIME, UNE MAGNIFIQUE VILLE CÔTIÈRE BÂTIE SUR LES FONDATIONS DE DEUX VAISSAUX COLONIAUX. CONTRAIREMENT À BEAUCOUP DE VILLES, LA ZONE D'ATERRISSAGE DE PRIME EST SITUÉE À L'EXTÉRIEUR DE LA VILLE POUR ÉVITER POLLUTION ET EMBOUTEILLAGES AÉRIENS. UN MONORAIL TRANSPORTE LES PILOTES VERS LEURS HANGARS. LA CITÉ EN ELLE-MÊME EST DIVISÉE EN DEUX PARTIES PRINCIPALES : LE CENTRE-VILLE ÉTINGELANT ET LE QUARTIER RÉSIDENTIEL DE CLASSE MOYENNE CONNUE SOUS LE NOM DE « THE BLOCK ». LA SECONDE VILLE LA PLUS IMPORTANTE DE TERRA EST QUASI, SITUÉE DANS LE FROID DE L'HÉMISPHÈRE SUD. QUASI A ÉTÉ CONSTRUITE DANS L'OMBRE DES GIGANTESQUES RUINES DÉCOUVERTES DANS LES PREMIÈRES EXPLORATIONS DE TERRA. NEW AUSTIN, UN AUTRE POINT DE COLONISATION INITIAL, QUI RESSEMBLE LE PLUS À UNE VILLE INDUSTRIELLE. LE COÛT DE LA VIE DANS NEW AUSTIN EST BAS, ON Y TROUVE UNE CLASSE OUVRIÈRE EN ÉTANT BIEN PLUS FORTUNÉE QUE LES AUTRES MONDES.

TERRA IV - GEN

SOUVENT NÉGLIGÉ, GEN, EST UN MONDE INHABITÉ. CE PETIT PLANÉTOÏDE, ABRITE AUJOURD'HUI LES INSTANCES DIPLOMATIQUES ET MILITAIRES DU GOUVERNEMENT DE CE SYSTÈME.

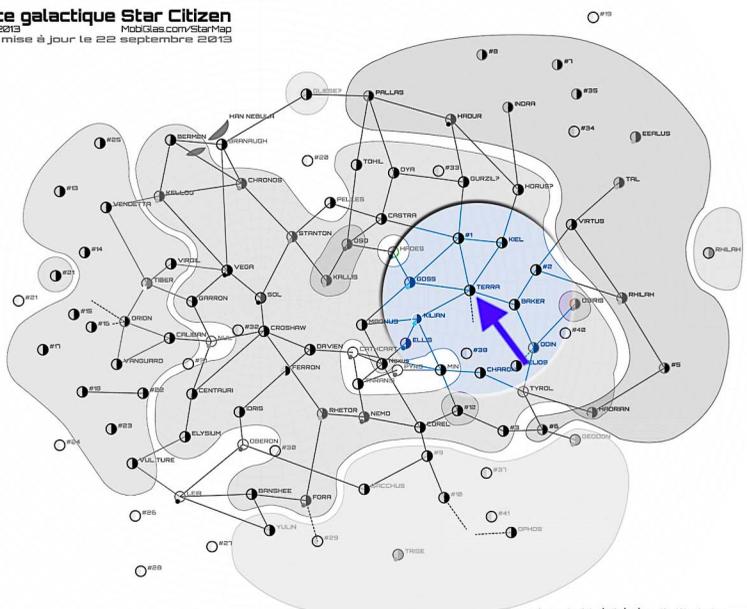
INFORMATIONS COMMERCIALES

	EXPORTATION	IMPORTATION
PIKE	Titane +3 Mercure +2 Fer +1	Robotique +2 Huile non raffiné +2
TERRA	Nourriture de luxe +3 Nourriture de classe IV +2	Electronique +2 Minerai raffiné +2 Plastique +1
GEN	Matériaux recyclés +1	Arme +2 Fourniture de bureau +2 Nourriture de luxe +1 Robotique +1

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

JUSQU'À PRÉSENT, CINQ POINTS DE SAUT ONT ÉTÉ CARTOGRAPHIÉS ET LES SCIENTIFIQUES PENSENT QU'UN SIXIÈME EST PRESQUE UNE ÉVIDENCE (THÉORIQUEMENT, JUSQU'À VINGT-QUATRE POINTS DE SAUT POURRAIENT EXISTER, MAIS LES CHANCES QU'ILS SOIENT SUFFISAMMENT STABLES POUR LE TRANSIT SONT INFIMES)

Carte galactique Star Citizen
© ZUJK 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



PROPRIÉTAIRE : UEE

Risque criminel : FAIBLE

Tyrol



HISTOIRE :

NON LOIN DU PROTECTORAT BANU, TYROL EST UN BARIL DE POUDRE ! L'ÉTOILE EST ENTRÉE DANS SA PHASE D'ÉVOLUTION DE GÉANTE ROUGE, LES SCIENTIFIQUES PRÉDISENT QU'ELLE VA PASSER EN SUPER NOVA TRÈS PROCHAINEMENT. CEPENDANT, L'UEE A DÉSIGNÉ CE SYSTÈME COMME UNE ZONE DE RECHERCHE POUR LES SCIENTIFIQUES, PERMETTANT À LA COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE D'ENREGISTRER LES EFFETS D'UNE SUPER NOVA SI PROCHE.

CELA SIGNIFIE PAR LA MÊME OCCASION QU'IL N'Y A PAS VRAIMENT DE FORCES DE L'ORDRE DANS CE SYSTÈME. SI VOUS NE PRENEZ PAS EN COMPTE LE COMPLEXE DE RECHERCHE SCIENTIFIQUE, VOUS TROUVEREZ TOUTES SORTES DE COLONIES SUR LES PLANÈTES. LA PLUPART SONT UTILISÉS COMME SIMPLE CAMP DE CONTREBANDIERS, À LA RECHERCHE DE TERRAINS SANS DROIT DE PROPRIÉTÉ AVANT L'EXPLOSION DE L'ÉTOILE.

PLANÈTES :

TYROL V

TYROL V ABRITE LA COLONIE LA PLUS ORGANISÉE, CONNU SOUS LE NOM DE HAVEN. LA SURFACE DE CETTE PLANÈTE EST CARBONISÉE PAR L'ÉVOLUTION EN GÉANTE ROUGE DE SON ÉTOILE, LA PLUPART HUMAINS SONT PROTÉGÉS PAR UN BOUCLIER THERMIQUE DANS LEURS VÊTEMENTS. SANS QUOI, ILS S'EXPOSERAIENT À DES BRULURES SUR LEURS PEAUX.

HAVEN EST CONSTRUITE DANS UN CANYON POUR PRÉSERVER UNE TEMPÉRATURE BASSE. ON Y TROUVE UN PETIT RÉSEAU DE TUNNEL SERVANT AUX FUGITIFS, CRIMINELS, EXPATRIÉS ET HORS LA LOI QUI ONT CHOISIS DE RACCROCHER ET SE CACHER DANS UN SYSTÈME STELLAIRE MOURANT.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

TYROL

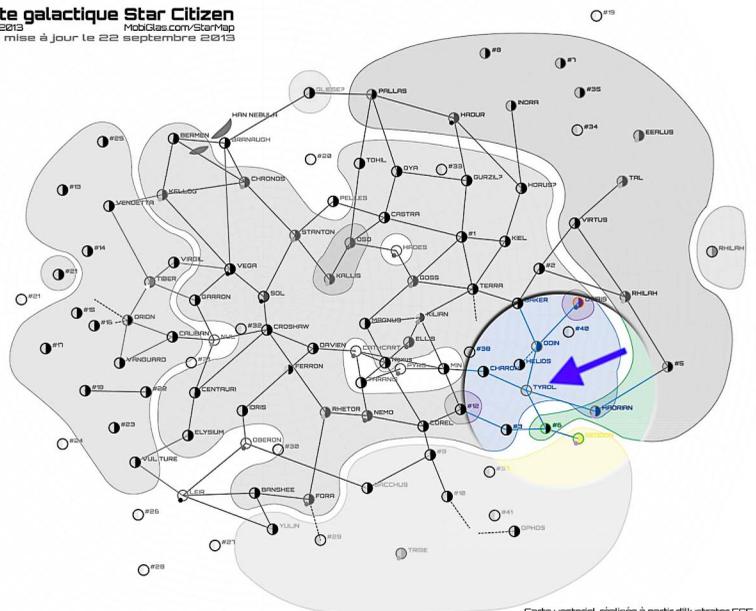
Minéraux

Éléments

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

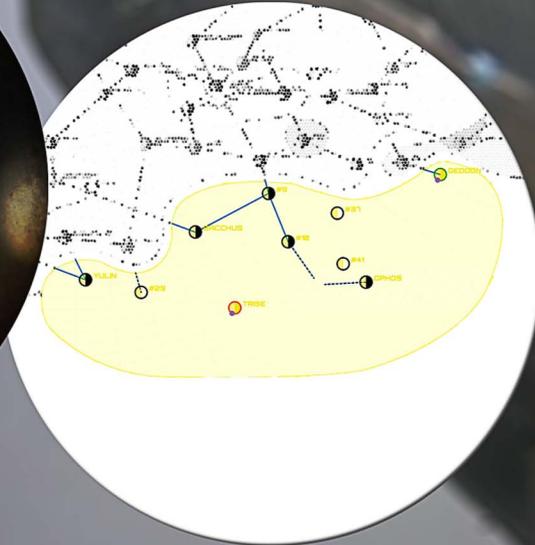
DISPONIBLE AU MARCHÉ NOIR : TRAFICS SENSIBLES,
NARCOTIQUES, MERCENAIRES, À VOUS DE VOIR !

Carte galactique Star Citizen
© Zuk, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unfree.fr/star-citizen/
Font utilisée: Orbitron

SYSTÈMES BANU



LE PREMIER CONTACT DE L'UEE, LES BANU SONT GÉNÉRALEMENT TRÈS DÉSORGANISÉS, CHACUNE DE LEUR PLANÈTE ÉTANT UN MONDE INDÉPENDANT AVEC SON PROPRE SYSTÈME DE GOUVERNEMENT CE QUI REND DIFFICILE LES INTERVENTIONS À GRANDE ÉCHELLE MAIS QUI NOUS A PROBABLEMENT SAUVÉ DE L'ANTAGONISME DE TOUTE L'ESPÈCE DURANT L'ÈRE DE MESSER (ILS SONT JUSTE RESTÉ EN DEHORS). NOUS AVONS OCCASIONNELLEMENT DES DISPUTES FRONTALIÈRES AVEC LES BANU, PRINCIPALEMENT À CAUSE DE NOS ÉLÉMENTS CRIMINELS FUYANT EN PASSANT LA FRONTIÈRE ET LES BANU N'Y REGARDANT PAS, ET ENCORE MOINS ESSAYANT DE LES ATTRAPER. LE PREMIER BUSINESS DES BANU EST LE COMMERCE. IL SATURÉ LEUR SOCIÉTÉ. TOUT À UN PRIX, TOUT PEUT ÊTRE ACHETÉ.

BIEN QUE CHACUNE DES PLANÈTES POSSÈDENT LEURS PROPRES PARFUMS DE CULTURE ET DE TRADITION, L'AMOUR DE L'ARGENT ET DU COMMERCE LES LIENT TOUTES. LES MONDES BANU SONT VIBRANTS, DES EN-DROITS DANGEREUX AVEC DES CRIMINELS ET DES NOBLES SE MÉLANT DANS LES DIFFÉRENTES PLACES COMMERCIALES. ON PEUT TOUS TROUVER CHEZ LES BANU, TANT QUE L'ON A DES CRÉDITS POUR. CELA ÉTANT DIT, NOUS POUVONS AUSSI NOTER QUE CELA NE DÉCRIT PAS TOUS LES BANUS : SEULEMENT LA PLUPART D'ENTRE EUX. VOUS POUVEZ TROUVER UN BANU QUI DÉTESTE LES OBJECTIFS LUCRATIFS DE SA RACE OU BIEN LES IMPÉTUEUX XI'AN. MAIS IL AURA ALORS DES DIFFICULTÉS À S'INTÉGRER DANS SA SOCIÉTÉ

Geddon



Trise

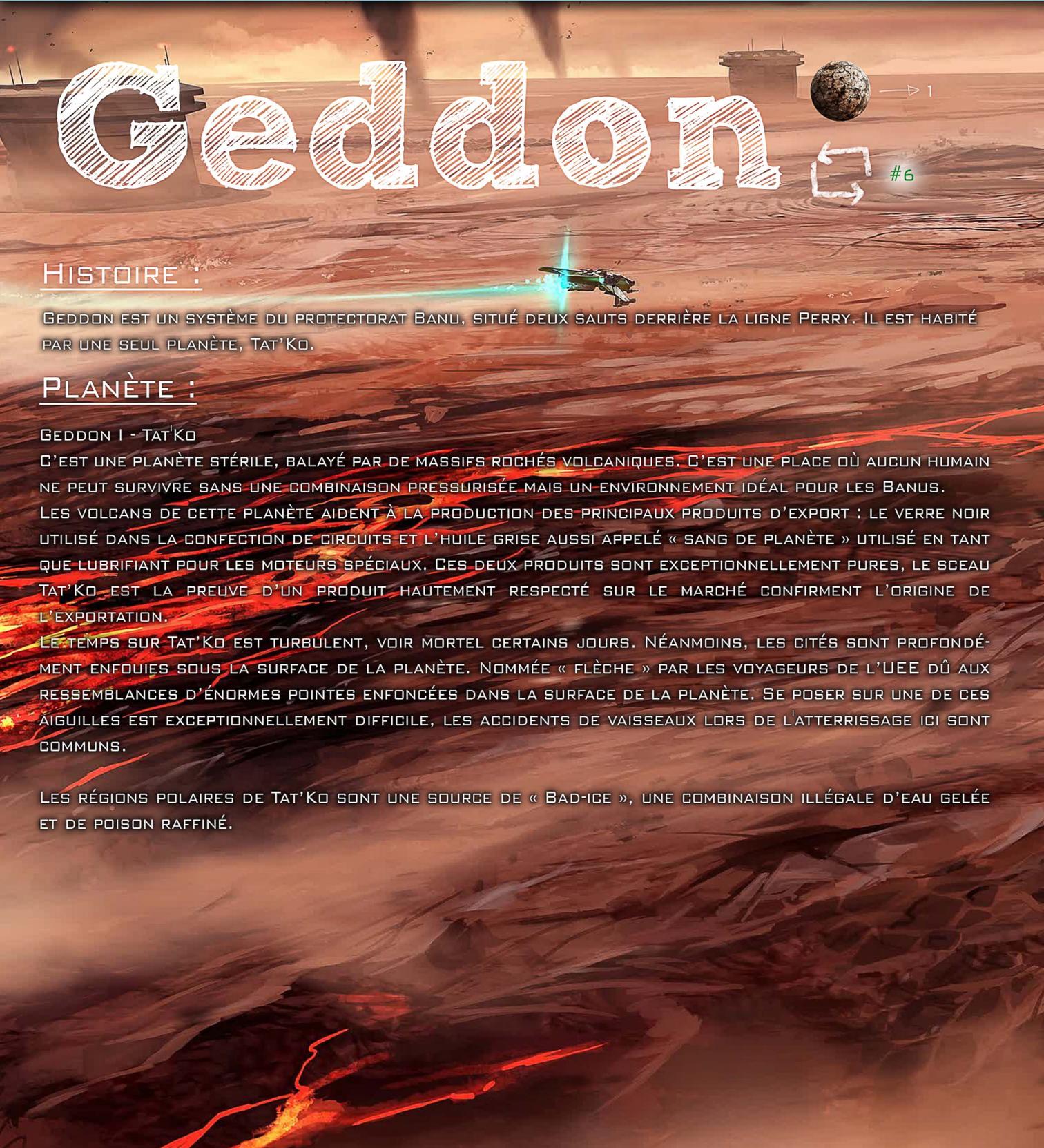


STATUT : AMICAL



Risque criminel : **FAIBLE**

Geddon



HISTOIRE :

GEDDON EST UN SYSTÈME DU PROTECTORAT BANU, SITUÉ DEUX SAUTS DERRIÈRE LA LIGNE PERRY. IL EST HABITÉ PAR UNE SEULE PLANÈTE, TAT'KO.

PLANÈTE :

GEDDON I - TAT'KO

C'EST UNE PLANÈTE STÉRILE, BALAYÉ PAR DE MASSIFS ROCHES VOLCANIQUES. C'EST UNE PLACE OÙ AUCUN HUMAIN NE PEUT SURVIVRE SANS UNE COMBINAISON PRESSURISÉE MAIS UN ENVIRONNEMENT IDÉAL POUR LES BANUS. LES VOLCANS DE CETTE PLANÈTE AIDENT À LA PRODUCTION DES PRINCIPAUX PRODUITS D'EXPORT : LE VERRE NOIR UTILISÉ DANS LA CONFECTION DE CIRCUITS ET L'HUILE GRISE AUSSI APPELÉ « SANG DE PLANÈTE » UTILISÉ EN TANT QUE LUBRIFIANT POUR LES MOTEURS SPÉCIAUX. CES DEUX PRODUITS SONT EXCEPTIONNELLEMENT PURES, LE SCEAU TAT'KO EST LA PREUVE D'UN PRODUIT HAUTEMENT RESPECTÉ SUR LE MARCHÉ CONFIRME L'ORIGINE DE L'EXPORTATION.

LE TEMPS SUR TAT'KO EST TURBULENT, VOIR MORTEL CERTAINS JOURS. NÉANMOINS, LES CITÉS SONT PROFONDÉMENT ENFOUIES SOUS LA SURFACE DE LA PLANÈTE. NOMMÉE « FLÈCHE » PAR LES VOYAGEURS DE L'UEE DÙ AUX RESSEMBLANCES D'ÉNORMES POINTES ENFONCÉES DANS LA SURFACE DE LA PLANÈTE. SE POSER SUR UNE DE CES AIGUILLES EST EXCEPTIONNELLEMENT DIFFICILE, LES ACCIDENTS DE VAISSEaux LORS DE L'ATTERRISSAGE ICI SONT COMMUNS.

LES RÉGIONS POLAIRES DE TAT'KO SONT UNE SOURCE DE « BAD-ICE », UNE COMBINAISON ILLÉGALE D'EAU GELÉE ET DE POISON RAFFINÉ.

INFORMATIONS COMMERCIALES

TAT'KO

EXPORTATION

Verre noir

Huile grise

IMPORTATION

Alimentations

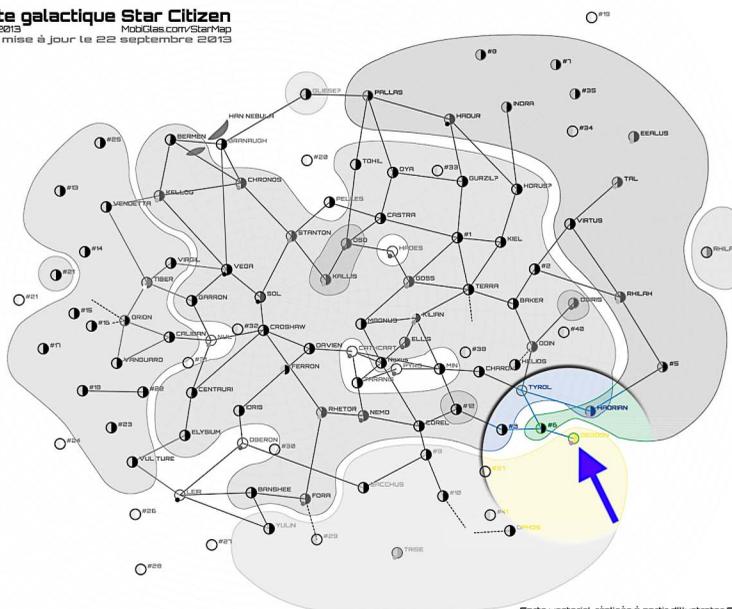
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

SE POSER SUR UNE DE CES AIGUILLES EST EXCEPTIONNELLEMENT DIFFICILE, LES ACCIDENTS DE VAISSEAUX LORS DE L'ATERRISSAGE ICI SONT COMMUNS.

Carte galactique Star Citizen

© 2013 Mobias.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CS5
Fichiers d'origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée : Corbion

PROPRIÉTAIRE : **BANU**

Risque criminel : **FAIBLE**

Trise



HISTOIRE :

UNE SEULE PLANÈTE EN ORBITE TRÈS PROCHE DU SOLEIL, TRISE N'EST PAS UN SYSTÈME DE LA GALAXIE BIEN ATTIRANT. POUR LES BANU, CEPENDANT, C'EST UN LIEU SAINT : LE SIÈGE DU « CONSEIL », LEUR RELIGION COLLECTIVE. LE CONSEIL EST RESPONSABLE DES RÈGLES QUI DICTENT LA SOCIÉTÉ BANU, CEPENDANT, IL DOIT SE TROUVER SÉPARER, AUSSI LOIN QUE POSSIBLE DE SON PEUPLE. C'EST POUR CELA QUE TRISE A ÉTÉ CHOISI, PROFONDÉMENT ENFONCÉ DANS LE TERRITOIRE BANU LOIN DE TOUS SYSTÈMES HABITÉS.

IL N'Y A PAS DE GRAND PÈLERINAGE BANU, MAIS, ATTENDEZ-VOUS À VOIR CERTAINS ADORATEURS SE RENDRE DANS CE SYSTÈME. L'IDÉE QUE LE COLLECTIF DOIT ÊTRE SÉPARÉ DE LA SOCIÉTÉ EST FAIBLE. EN FAIT, AFFRÉTEURS PRENEZ NOTES, LE COLLECTIF PRÉFÈRE PARTICULIÈREMENT LES BIENS HUMAINS OU LES XI'AN CAR ILS ESPÈRENT CACHER L'INFLUENCE QU'ILS ONT SUR LEUR PROPRE PEUPLE. ILS SONT PRÊTS À PAYER UNE FORTE SOMME DE CRÉDITS POUR MAINTENIR LEUR PHILOSOPHIE. LES MOINES BANUS PRODUISENT DES ILLUSTRATIONS À BASE DE CUIVRE QUI ONT UNE CERTAINE VALEUR KITSCH, LEURS SOIGNEURS CONCOCTENT UNE VARIÉTÉ DE PRODUITS MÉDICINAUX QUI ONT PROUVÉS LEURS BIENFAITS SUR LES MALADIES HUMAINES.

PLANÈTE :

AUCUNE INFORMATION SUR LA PLANÈTE.



INFORMATIONS COMMERCIALES

TRISE

EXPORTATION

Medical

Matériel imprimé

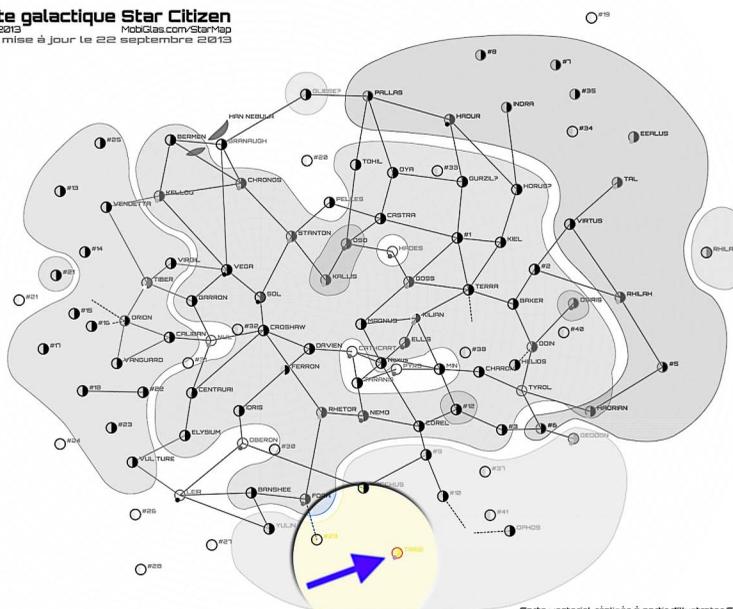
IMPORTATION

Matériels alimentaires

Cuivre

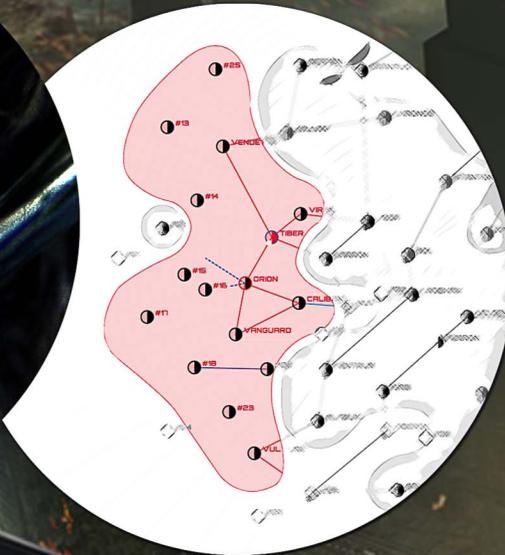
ATTENTION
NOTES AUX VOYAGEURS

Carte galactique Star Citizen
5 Juin 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen
Font utilisée: Orbitron

SYSTÈMES VANDUUL

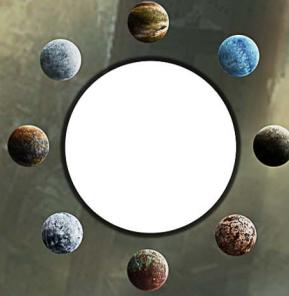


NE LE CACHONS PAS. LES RELATIONS ENTRE L'HUMANITÉ ET LES VANDUULS ONT ÉTÉ BAIGNÉE DANS LE SANG. ILS N'ONT JAMAIS ESSAYÉ DE CONTACTER L'UEE QUEL QUE SOIT LE MOYEN. LES VANDUULS SONT EUX-MÊMES NOMADES AVEC DES LUTTES INTÉRIEURES FÉROCES ENTRE LEURS DIFFÉRENTES ENCLAVES SI BIEN QU'IL N'Y A PAS UN GOUVERNEMENT CONSOLIDÉ AVEC QUI FAIRE LA PAIX OU LA GUERRE. DE TEMPS EN TEMPS, UN SÉNATEUR OU DIPLOMATE TENTERA DE « TENDRE LA MAIN » AUX VANDUULS. S'ILS SONT CHANCEUX, ILS N'EN TROUVERONT PAS. LA PLUPART DES POLITICIENS CONSIDÈRENT QUE TOUTE L'ESPÈCE VANDUUL EST NATURELLEMENT VIOLENTE. ILS ONT JUSTE UNE CERTITUDE, COMME LA MORT ET LES IMPÔTS. UNE TRISTE RÉALITÉ DE L'ESPACE.

TRÈS PEU D'ÉLÉMENTS SONT CONNUS SUR LES VANDUULS EN TANT QU'ESPÈCE. ILS SE SONT EUX-MÊMES « INTRODUITS » DEVANT L'HUMANITÉ EN ATTAQUANT UNE COLONIE DANS LE SYSTÈME ORION IL Y A 250 ANS ET LES CHOSES NE SE SONT PAS VRAIMENT AMÉLIORÉES DEPUIS. TOUTE INTERACTION DE L'UEE AVEC LES VANDUUL S'EST FAITE AU TRAVERS D'AFFRONTEMENT. APRÈS LA FIN DE L'ÈRE MESSER, LE NOUVEL IMPÉRATEUR A TENTÉ DE STOPPER LA VIOLENCE ET A OUVERT DES RELATIONS DIPLOMATIQUES AVEC LES VANDUUL. LA STRUCTURE DISPARATE DE LA CIVILISATION VANDUUL RENDIT PRESQUE IMPOSSIBLE LA NÉGOCIATION AVEC LES VANDUUL EN TANT QUE GROUPE, DE PLUS, AUCUN DES CLANS INDIVIDUELS N'A OFFERT AUTRE CHOSE QUE DE L'HOSTILITÉ, LES ÉMISAIRES DIPLOMATIQUES N'ONT RENCONTRÉ QUE DES TIRS DE LASER.

IL EN RÉSULTE QUE NOUS NE SAVONS PAS POURQUOI ILS NOUS HAÏSSENT AUTANT. BIEN QU'IL NE SOIT PAS AISÉE DE COMPRENDRE POURQUOI L'UEE FAIT RÉFÉRENCE À EUX COMME DES BARBARES, LES VANDUUL NE SONT NI STUPIDES NI SAUVAGES.

Orion



Tiber



STATUT : HOSTILE



Risque criminel : **N/C**

Orion



TIGER
CALIBAN
VANGUARD
?
?

HISTOIRE :

ORION FÛT DÉCOUVERT EN 2650 PAR UN ESCADRON DE UEE VOULANT FAIRE LE PLEIN EN HYDROGÈNE. ILS ONT AINSI CARTOGRAPHIÉ LE SYSTÈME, QUI PERMIS D'INSTALLER UNE COLONIE SUR ORION III - ARMITAGE. A CE JOUR, IL RESTE LE MONDE COLONISÉ LE PLUS LOINTAIN DE L'HUMANITÉ. MAIS LE CALME NE RÉGNA QUE 6 ANS, CAR CE SYSTÈME EST UNE ZONE D'ALIMENTATION DES VANDUUL. LORS DE LEUR PREMIER CONTACT AVEC LA COLONIE, ILS ONT LITTÉRALEMENT EXTERMINÉS LES HUMAINS, POUR DES RAISONS QUI RESTENT ENCORE INCONNU. L'UEE ÉTAIT FACE À UNE DIFFICILE DÉCISION : DÉPLOYER UNE FLOTTE DANS UN SYSTÈME SI LOIN QU'IL SERAIT DIFFICILE D'Y PARVENIR ET COUTEUX SANS CHAÎNE DE RAVITAILLEMENT. IL A FINALEMENT ÉTÉ DÉCIDÉ D'ABANDONNER CETTE COLONIE; OFFICIELLEMENT, LES RÉFUGIÉS ONT ÉTÉ PRIÉS D'ABANDONNER LEURS HABITATIONS ET POSSESSIONS ET D'EFFECTUER UN LONG CHEMIN DE RETOUR VERS L'EMPIRE. AUJOURD'HUI, ORION III EST UN MONDE DÉVASTÉ. IL Y RESTE DES DÉBRIS D'INSTALLATIONS HUMAINES ET OCCASIONNELLEMENT DES CAMPEMENTS VANDUUL Y SÉJOURNENT, MAIS ELLE A FORTEMENT ÉTÉ DÉPEUPLÉE ET DÉFOILIÉE. LA SURFACE DE LA PLANÈTE - AUTREFOIS DE GRANDES PLAINES INHABITÉES - EST MAINTENANT MARQUÉE PAR LES IMPACTS DE CRATÈRES ET LES TERRIBLES BOMBARDEMENTS D'ANTIMATIÈRE. IL N'Y A PLUS BEAUCOUP DE RAISONS DE VISITER ORION AUJOURD'HUI, ORION III EST DÉVASTÉ, MARQUÉE PAR LES IMPACTS DE CRATÈRES ET LES TERRIBLES BOMBARDEMENTS D'ANTIMATIÈRE. DE PLUS LE SYSTÈME EST TOUJOURS À UNE DISTANCE IMPORTANTE ET N'OFFRE PAS D'EXPORTATION... LES CHERCHEURS EN QUÊTE DE FRISSONS PEUVENT CEPENDANT TESTER LEUR COURAGE CONTRE LES VANDUUL.

PLANÈTES :

ORION III - ARMITAGE

LA PLANÈTE ARMITAGE N'EST PLUS HABITÉE. C'EST UNE ANCIENNE COLONIE HUMAINE MAIS DÉSSERTÉE PAR UNE MENACE VANDUUL TROP IMPORTANTE. LES VANDUULS SE NOURRISSENT D'HUMAINS ENTRE-AUTRE; D'AILLEURS ILS ONT TELLEMENT CHASSÉ SUR CETTE PLANÈTE, QUE LE LES PROIES S'Y FONT RARES. LES VANDUULS NE VIENNENT PLUS QUE RAREMENT SUR CETTE PLANÈTE MAIS VOUS POURREZ TOUJOURS EN CROISER QUELQUES UN. MIEUX VAUT LES ATTAQUER LORSQU'ILS ARRIVENT PLUTÔT QUE LORSQU'ILS REPARTENT. AYANT LE VENTRE VIDE, ILS SERONT MOINS RÉACTIFS QUE LORSQU'ILS SONT RASSASIÉS MÊME SI LA PRUDENCE FACE À UN VANDUUL DOIT TOUJOURS ÊTRE DE MISE. QUELQUES HUMAINS IRRÉDUCTIBLES ONT REFUSÉS DE QUITTER LA PLANÈTE ET VIVENT ENCORE SOUS LA SURFACE EN TOTALE AUTARCIE. IL EST POSSIBLE DE FAIRE DU COMMERCE AVEC EUX, EN PRIORITÉ DES PRODUITS BASIQUES MAIS LES MARGES NE SERONT PAS ÉNORMES. LES PRODUITS DE LUXES SONT TOTALEMENT INUTILES DES DÉPÔTS D'OR ET DE PLATINE PEUVENT ÊTRE TROUVÉS DANS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDE. MAIS ORION ÉTANT LOIN DU MONDE CIVILISÉ, LE TRANSPORT EST SEMÉ D'EMBUCHES. ON OUBLIE SOUVENT QU'ORION EST LE DERNIER SYSTÈME CONNU AVANT L'ESPACE INEXPLORÉ. LES ASTROPHYSICIENS PENSENT QU'IL Y A 2 POINTS DE SAUTS DANS LE SYSTÈME NON DÉCOUVERT.

INFORMATIONS COMMERCIALES

ARMITAGE

EXPORTATION

IMPORTATION

Produits de bases



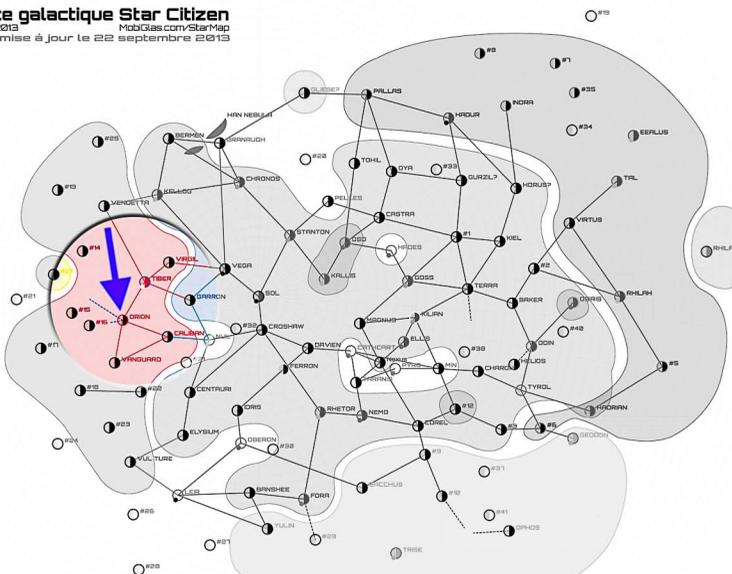
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

CE MESSAGE EST ENVOYÉ SUR LES ONDES À PARTIR DES POINTS DE SAUT DU SYSTÈME ORION. L'UEE À TOTALEMENT ABANDONNÉ CE SYSTÈME. L'UEE NE PEUT GARANTIR LA SÉCURITÉ DES VAISSEAUX À L'INTÉRIEUR DE CE SYSTÈME. LES ASSURANCES GALACTIQUES STANDARDS NE COUVRIRONT PAS LES VAISSEAUX DANS CE SYSTÈME. UN VOYAGE VERS ORION EST À VOS PROPRES RISQUES ET PÉRILS !

Carte galactique Star Citizen

© Zuix, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

Risque criminel : **N/C**

Tiber



HISTOIRE :

LORSQUE LE RÔLE DE TIBER DONT LES ASSAULTS CHOQUANT DES VANDUUL FÛT DÉCOUVERT, L'UEE LANÇA UNE MISSION D'ÉPURATION. ARMÉS DE BOMBES ANTIMATIÈRES, ILS RASÈRENT TOUT CAMPEMENT SUR TOMB, LAISSANT UN MONDE DE DÉSOLATION. LA RÉPONSE FÛT IMMÉDIATE ET ULTRA VIOLENTE. AINSI EST NÉ GRINDER, POINT ZÉRO D'UNE GUERRE MUTLI-GÉNÉRATIONELLE ENTRE L'HUMANITÉ ET LES VANDUUL.

PLANÈTES :

TIBER I

L'ATMOSPHÈRE SATURÉ EN CO₂ DE LA PLANÈTE EST RESPIRABLE MAIS LA CHALEUR PROVOQUÉ PAR LA FAIBLE DISTANCE DE LA PLANÈTE PAR RAPPORT AU SOLEIL EN FERAIT UN ENDROIT DÉSAGRÉABLE POUR Y VIVRE, MÊME SANS TOUS CES COMBATS INCESSANT. LES SEULES RECHERCHES DISPONIBLES MONTRENT QU'IL N'Y A RIEN DE VALEUR SUR TIBER I ET IL EST DIFFICILE D'IMAGINER, AVEC TOUS CES RISQUES, QUE L'ON PUISSE ENVOYER DES HUMAINS POUR Y FAIRE DE PLUS AMPLES RECHERCHES. L'ORBITE DE TIBER I PASSE PAR UNE CEINTURE D'ASTÉROÏDE EXTRÊMEMENT DENSE, CE QUI REND L'EXPLORATION ENCORE PLUS DIFFICILE. DE PLUS, ELLE EST TOUT À FAIT ORDINAIRE ET N'OFFRE QUE PEU DE MINÉRAIS DE VALEUR.

TIBER II - TOMB

UN DÉSERT DE POUSSIÈRE DE CUIVRE ROUGE-SANG RECOUVRE CE MONDE ARIDE. TOMB REPRÉSENTE, PLUS QUE TOUTE AUTRE CHOSE, L'IMPRESSIONNANTE MACHINE DE GUERRE QUE SONT LES VANDUUL. UNE GRANDE PARTIE DE SA SURFACE EST RECOUVERTE PAR DES CARCASSES DE VAISSEAUX ET D'AUTRES MACHINES DE GUERRES VANDUUL. TOMB N'EST PAS QU'UN CIMETIÈRE PERMANENT : LES DÉBRIS ACCUMULÉS SONT ENGLOUTIS PAR D'ÉNORME MOISSONNEUSE VANDUUL. CES BÊTES MÉCANIQUES INGÈRENT TOUTES FORMES DE MATIÈRE ET LES CONVERTISSENT POUR ÊTRE UTILISÉS PAR LES MACHINES DE GUERRE VANDUUL. ALORS QUE TOMB SEMBLE UN BON PLAN POUR DES ÉQUIPES DE RÉCUPÉRATEURS TÊMÉRAIRES, SOYEZ CONSCIENT QUE PERSONNE N'EST CONNU COMME AYANT ATTERRI SUR LA PLANÈTE POUR PROFITER DE TOUTES CES RESSOURCES INESTIMABLES ABANDONNÉES. L'UEE N'A JAMAIS RÉUSSI À ÉTABLIR UNE ZONE D'ATERRISSAGE SÛRE SUR TOMB, ET, À MOINS D'ÊTRE ENGAGÉ DANS UNE TROUPE DE MARINES, VOTRE ESPOIR DE POUVOIR MÊME JUSTE "TOUCHER LE SOL" EST TRÈS FAIBLE.

INFORMATIONS COMMERCIALES

TOMB |

ACHAT

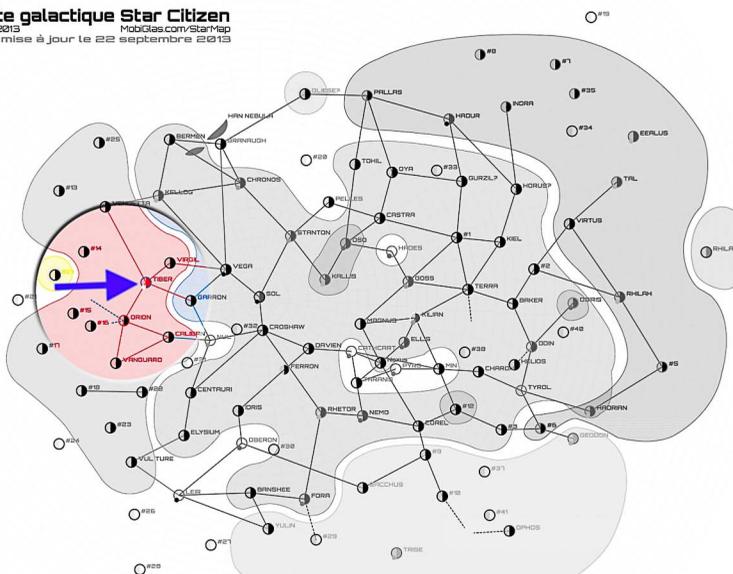
VENTE

Fourniture médicales +5

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

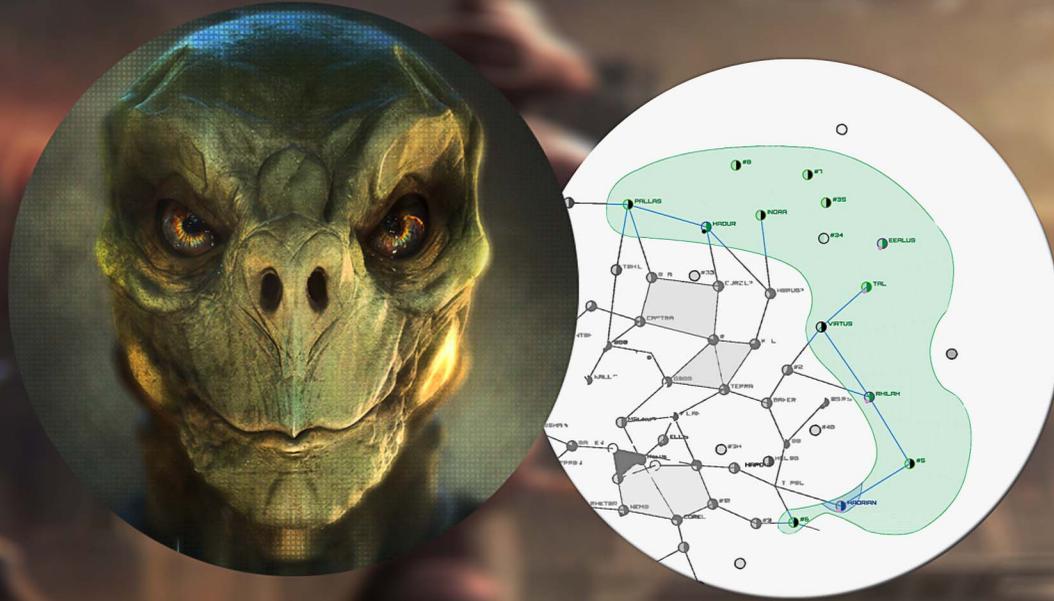
N'EFFECTUEZ, SOUS AUCUNE CIRCONSTANCE, UN TRANSIT AU TRAVERS DU SYSTÈME TIBER. LES VANDUUL Y SONT PRÉSENT EN PERMANENCE.

Carte galactique Star Citizen
© ZULF, 2013 MobIGas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée: Orbitron

SYSTÈMES XI'AN

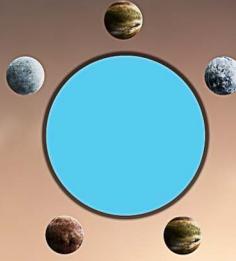


INITIALEMENT HOSTILE, MAIS DÉSORMAIS AMI. L'UEE A FAIT DE GRAND EFFORT POUR SE RECONNECTÉ AVEC LES XI'AN APRÈS LES TENSIONS DE L'AIRE DE MESSER (COMPARABLE AUX ETATS-UNIS DE LA GUERRE FROIDE AVEC L'UNION SOVIÉTIQUE). EN TANT QUE TEL, L'UEE APPROUVE LE COMMERCE FLORISSANT FRONTALIER. MAIS LES VIEILLES HABITUDES ONT LA VIE DURE, BIEN QUE L'UEE EST DIPLOMATIQUEMENT AMICALE, L'EMPIRE XI'AN EST UNE CIVILISATION LOURDEMENT ARMÉE ET ORGANISÉE AVEC UNE LONGUE ESPÉRANCE DE VIE, C'EST POURQUOI NOUS N'ALLONS PAS ABANDONNER NOS DÉFENSES.

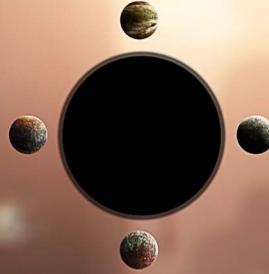
UNE LIGNE DE SYSTÈME FAIT OFFICE DE « NO-MAN'S-LAND » ENTRE L'UEE ET LES XI'AN. CES SYSTÈMES (TOHIL, OYA, GURZIL, HORUS, PALLAS, HADUR, INDRA ET VIRTUS) SONT CONNUS SOUS LE NOM DE « PERRY LINE ». APRÈS LE TRAITÉ DE PAIX DE 2789, LA PERRY LINE A ÉTÉ DIVISÉE ENTRE L'UEE ET LES XI'AN, AVEC TOHIL, OYA, GURZIL ET HORUS POUR L'UEE ET PALLAS, HADUR, INDRA ET VIRTUS POUR LES XI'AN.

LES RELATIONS AVEC LES XI'AN SE SONT RÉCHAUFFÉES AU COURS DES SIÈCLES, MAIS IL EST DIFFICILE DE LES APPELER AMICALES SANS UNE POINTE DE SARCASME. « SURVEILLÉES » EST PROBABLEMENT UN TERME PLUS APPROPRIÉ. NOUS ESPÉRONS QUE LES XI'AN NE PLANIFIENT PAS DE NOUS DÉTRUIRE, MAIS NOUS SOMME PRÈS, JUSTE AU CAS OÙ.

Eelus



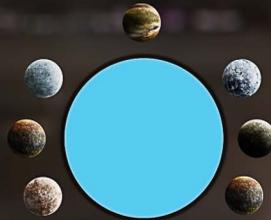
Hadur



Rihlah



Tal



PROPRIÉTAIRE : XI'AN

Risque criminel : **FAIBLE**

Eealus



HISTOIRE :

EEALUS EST UN LIEU PRÉSERVÉ DE L'EMPIRE XI'AN. DANS LA POLITIQUE XI'AN, IL Y A EN RÉALITÉ QUATRE MONDES PRÉSERVÉS ET ÉPARPILLÉS AUTOUR DE L'EMPIRE, DEUX SONT GARDÉS SECRETS, UN DÉSIGNÉ EN TANT QUE « RÉSERVE » ET ENFIN EEALUS. LA PLANÈTE A ÉTÉ PRÉSERVÉE AFIN DE LAISSER LA FAUNE SE DÉVELOPPER ET DEVENIR UN TERRARIUM, ZOO MASSIF. DANS LA SPHÈRE D'INFLUENCE XI'AN, CHAQUE ESPÈCE EST RÉPERTORIÉE. EN DÉPIT DE L'ASPECT PLANIFIÉ DE LA NATURE DE CE MONDE (COMME CHACUN DES MONDES XI'AN), C'EST UN LIEU VRAIMENT MAGNIFIQUE.

EEALUS IMPORTE DE LA NOURRITURE AINSI QUE TOUTES AUTRES RESSOURCES NATURELLES AFIN DE SIMULER LE BESOIN « ARTIFICIEL » DE L'ENVIRONNEMENT DE CHAQUE MONDE XI'AN. POUR LES MOINS SCRUPULEUX, IL Y A LÀ UN ÉNORME MARCHÉ NOIR D'ESPÈCE À VOLER SUR EEALUS.

MAIS SOYEZ AVERTI, SANS LEUR PERMISSION, LES XI'AN N'ACCEPTENT D'AUCUNE FAÇON L'IMPORTATION D'ESPÈCE D'AUTRES MONDES. IL Y A QUELQUES ANNÉES, UNE IMPORTATION ILLÉGALE COMMENÇAIT PAR UN TIR DE BLASTER ET NE VOUS RISQUEZ JAMAIS À POSER DE QUESTIONS EN PRÉSENCE DE PATROUILLEURS DOUANIERS XI'AN.

POUR LES HUMAINS QUI NE SONT PAS INTÉRESSÉS PAR LES VASTES RICHESSES CULTURELLES QU'OFFRE CET ANCIEN EMPIRE, EEALUS, EST AUSSI CONNU POUR LES DÉBUTS MUSICAUX POP XANDI'S.

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATIONS.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

EELUS

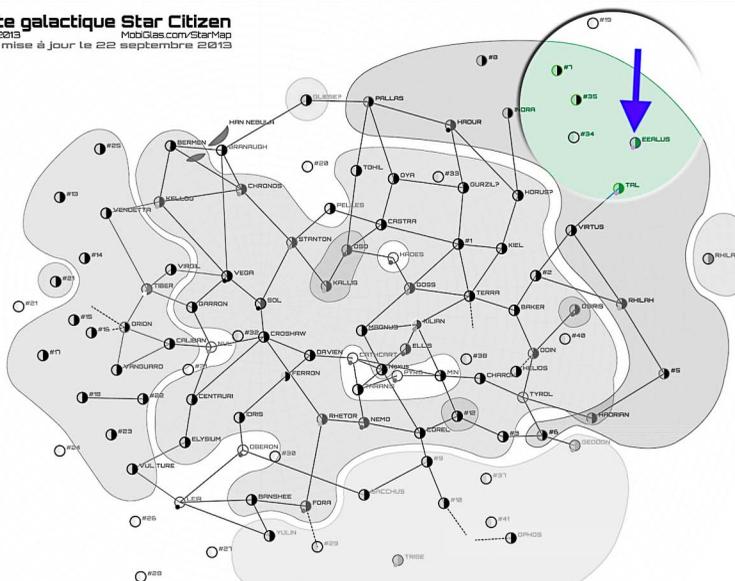
Fertilisants

Alimentations

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

POUR LES MOINS SCRUPULEUX, IL Y A LÀ UN ÉNORME
MARCHÉ NOIR D'ESPÈCE À VOLER SUR EELUS.

Carte galactique Star Citizen
© Zuik, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée: Orbitron

PROPRIÉTAIRE : XI'AN

Risque criminel : AUCUN

Hadur



HISTOIRE :

HADUR À ÉTÉ CÉDÉ AU XI'AN DANS LE CADRE DU TRAITÉ AKARI/KRAY. LES XI'AN ONT COMMENCÉS À TERRAFORMÉ LES PLANÈTES DANS LE SYSTÈME ET DÉSIRE TANT EMPLOYER DES HUMAIN COMME MAIN D'ŒUVRE, QU'ACHETER DES MARCHANDISES POUR LE PROCESSUS.

ILS IMPORTENT ; DES MÉTAUX LOURDS, DES ENGRAIS, DE LA MACHINERIE LOURDE ET DE L'EAU PROPRE. COMME TOUJOURS, LE XI'AN SONT PRÊT À PAYER LE PRIX FORT POUR LES ARTICLES DONT ILS ONT BESOIN. LES XI'AN ET L'UEE CONTINUENT DE PATROUILLER DANS SYSTÈME ENSEMBLE. LES DEUX GOUVERNEMENTS AFFIRMENT QUE L'EFFORT EST UN EXEMPLE DE L'ÉVOLUTION DE L'AMITIÉ ENTRE LES DEUX PUISSANCES. EN CONSÉQUENCE, LE SYSTÈME EST SUR LA LISTE RESTREINTE POUR LES FUTURS EXERCICES D'ENTRAÎNEMENT MILITAIRES COMMUNS.

PLANÈTES :

AUCUNES INFORMATIONS SUR LES 4 PLANÈTES DU SYSTÈME.

INFORMATIONS COMMERCIALES

HADUR

EXPORTATION

IMPORTATION

Métaux lourds

Engrais

Eau

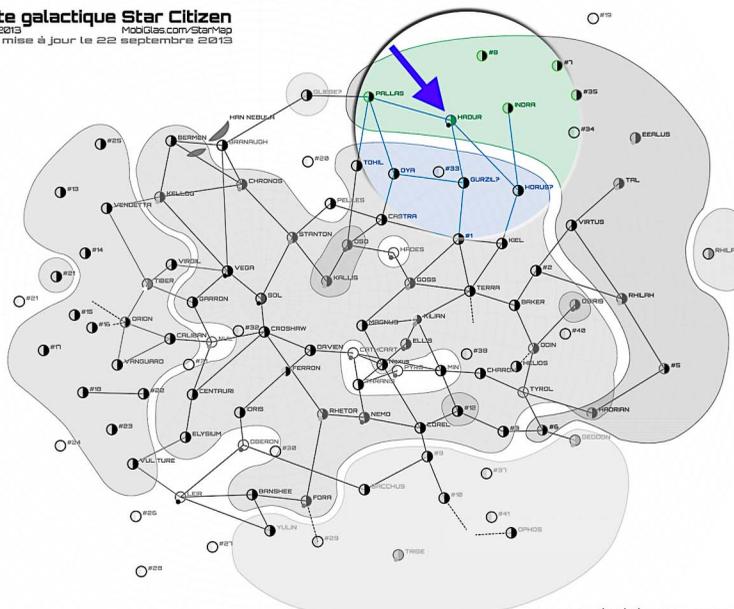
Oxygène

Machinerie lourde

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

UN MARCHÉ NOIR D'ARMES EST PRÉSENT.

Carte galactique Star Citizen
© Zuur, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée: Orbitron

Rihlah



HISTOIRE :

RIHLAH, UN MOT XI'AN SIGNIFIANT "SOURCE DE FORCE", EST UN ANCIEN BASTION MILITAIRE SITUÉ À UN SAUT AU DELÀ DE LA PERRY LINE. RIHLAH FÛT CONVERTI EN UNE IMPORTANTE ZONE D'ENTRAÎNEMENT POUR LES FORCES MILITAIRES. AUJOURD'HUI TOUTEFOIS, RIHLAH EST SYMBOLE DE L'APAISEMENT DES RELATIONS ENTRE LES XI'AN ET L'EMPIRE HUMAIN ET EST REVENU À SON BUT PREMIER: UNE ZONE INDUSTRIELLE. LORS QUE LA MAJORITÉ DES FORCES D'ATTAQUES ONT ÉTÉ RETIRÉES DE RIHLAH, UNE FORCE DE DÉFENSE AUX FRONTIÈRES SUPER ENTRAÎNÉE EST TOUJOURS PRÉSENTE, RENDANT CET ENDROIT PLUTÔT INAPPROPRIÉ POUR LES CONTREBANDIERS ESPÉRANT PÉNÉTRER L'ESPACE XI'AN.

PLANÈTES :

PLANÈTES PROCHES I, II, III

LES TROIS PREMIÈRES PLANÈTES DU SYSTÈME SONT QUELCONQUES. **RIHLAH I** EST UNE PROTOPLANÈTE ÉREINTÉE ET ROCHEUSE QUI EST DANS L'INCAPACITÉ D'ACCUEILLIR AUCUNE FORME DE VIE CONNUE. **RIHLAH II** EST UNE GÉANTE GASEUZE ANORMALEMENT GROSSE AYANT UN GRAND RAYON, MAIS DE TRÈS FAIBLE DENSITÉ. **RIHLAH III** EST UN MONDE DE TAILLE TERRESTRE AVEC UNE ATMOSPHÈRE TRÈS FINE ET DE SURFACE DENSE DE ROCHE DÉCHIQUETÉE, DOTÉ D'UNE ORBITE QUOTIDIENNE RAPIDE.

RIHLAH IV - SHORVU

SHORVU FUT TERRAFORMÉE PAR L'EMPIRE XI'AN DANS LE BUT D'Y INSTALLER DES CASERNES, AFIN D'Y ENTRAÎNER ET D'Y LOGER LES TROUPES DE SOL MILITAIRES. LES USINES D'ARMEMENT ONT ÉTÉS REMPLACÉES PAR DES ZONES D'ENTREPRISES INDUSTRIELLES. LA PLUPART DE CES ENTREPRISES EMBAUCHENT UNE MAJORITÉ D'HUMAINS MAIS INSISTE POUR CONSERVER LES COUTUMES TRADITIONNELLES ET LES MÉTHODES D'INTERACTIONS XI'AN.

RIHLAH V - XI

XI EST TECHNIQUEMENT PARLANT UN MONDE DORTOIR XI'AN (ENTRE 50 ET 100 MILLIARDS D'HABITANTS). SUPER-TERRE NATURELLE, UNE PLANÈTE TEMPÉRÉE QUASIMENT TROIS FOIS ET DEMI PLUS GROSSE QU'UN MONDE À L'ÉCHELLE DE L'HUMANITÉ. CORILLA EST UNE PETITE VILLE COMMERCIALE ENTOURÉE DE DENSES FORÊTS TROPICALES. IL EST BON DE RELEVER QUE GÉNÉRALEMENT, LES XI'AN NE POURSUIVENT PAS EN JUSTICE LES CRIMES D'HUMAINS SUR HUMAINS, OFFRANT DE BELLES OPPORTUNITÉS AUX PLUS IMPITOYABLES DES CHASSEURS DE PRIMES.

RIHLAH VI

RIHLAH VI EST UN MONDE ÉGARÉ, PRIVÉ D'ATMOSPHÈRE, DE RESSOURCES, DE ZONES D'ATTERRISSAGES OU DE TOUTES AUTRES CHOSES INTÉRESSANTES. SELON DES RUMEURS IL A UNE « GACHETTE » XI'AN CACHÉ SUR LA PLANÈTE. ARME ; SUPERORDINATEUR ; PERSONNE NE SAIS DE QUOI IL S'AGIT, APPART QU'ELLE SERAIT CAPABLE DE PLACER L'EMPIRE EN POSITION DE COMBAT.

INFORMATIONS COMMERCIALES

	EXPORTATION	IMPORTATION
SHORVU	Armes sous-traitées +2	Metaux lourds +2 Machines industrielles +2 Electroniques +1
XI	Surplus d'armes (illégal) +1	Produits de luges +2 Nourriture (pour Humains) +2

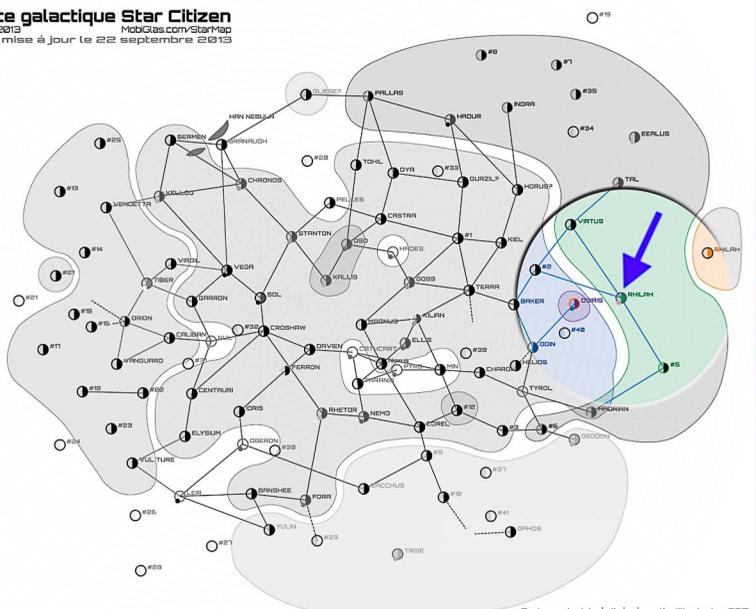
ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

ÉVITEZ D'ATERRIR EN DEHORS DES ZONES AMÉNAGÉES AUX HUMAINS. BIEN QUE CETTE PRÉROGATIVE SOIT PLUS OU MOINS LAXISTE, LES FORCES MILITAIRES XI'AN ONT POUR ORDRE DE TIRER À VUE SUR LES HUMAINS SE TROUVANT EN DEHORS DES ZONES AUTORISÉES.

SI XI, LES VISITEURS SONT AVERTIS DE NE PAS EXPLORER LES AUTRES RÉGIONS DE LA PLANÈTE POUR DES RAISONS SOCIOLOGIQUES ET PRATIQUES. LA CULTURE XI'AN RESTE EXTRÊMEMENT XÉNOPHOBES ET LES HUMAINS NE SONT PAS BIEN VENUS DANS LES COLONIES AU-DELÀ DE CORILLA. DE PLUS, IL EST GÉNÉRALEMENT IMPOSSIBLE DE SORTIR DE CORILLA: LES FORÊTS TROPICALES ENTOURANT LA VILLE SONT INFRANCHISSABLES ET TRUFFÉES DE PLANTES TOXIQUES ET MORTELLES (LA PLUS VIRULENTE D'ENTRE ELLES EST LA REDOÛTÉE "RIHLAH JUMBEAST").

Carte galactique Star Citizen
 © Zuur 2013 Mobiglas.com/StarMap
 V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
 Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
 Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : XI'AN

Risque criminel : **FAIBLE**

Tal



HISTOIRE :

TAL EST UN SYSTÈME IMPORTANT POUR L'EMPIRE XI'AN, LEQUEL EST GÉNÉRALEMENT OUVERT À LA PRÉSENCE PROLONGÉE D'HUMAINS. LA SÉRIE COMPLÈTE DE CES PLANÈTES EST NOMMÉE PAR LES XI'AN « UN SYSTÈME DE PRODUCTION » : CHAQUE PLANÈTE EST SOIGNEUSEMENT PLANIFIÉE, MODELÉE À UN TRAVAIL BIEN PARTICULIER. LES MONDES INHABITÉS (DE TAL II À TAL V) SONT REMPLIS D'USINES, RAFFINERIES, DÔMES DE PRODUCTION D'ALIMENTS ET D'AUTRES INFRASTRUCTURES. CHAQUE PLANÈTE EST UN SUJET SPÉCIFIQUE MAIS DANS UNE LOGIQUE DE PRODUCTION DE MASSE.

UN ÉLÉMENT VISUEL ET SURPRENANT DU SYSTÈME TAL, LES XI'AN AIMENT L'ORGANISATION D'UNE AMPEUR GIGANTESQUE, CELA SIGNIFIE QU'ILS ONT UN CODE COULEUR POUR CHACUN DE CES « MONDES DE PRODUCTIONS ». TOUTES LES STRUCTURES SUR TAL II SONT JAUNES CLAIRS, TAL III VIOLETS, TAL VI VERTS FONCÉS ET TAL V ORANGES BRUNS. LES HUMAINS EXPRIMENT SOUVENT LEURS INGRÉDULITÉS AU FAITE QU'UN SYSTÈME PAREIL SOIT POSSIBLE. C'EST MÊME LA RAISON POUR LAQUELLE LES XI'AN ONT FRÉQUEMMENT TANT DE MAL À S'ADAPTER AU CHAOS DES VILLES HUMAINES.

BIEN ENTENDU, LE SYSTÈME ACTUEL EST BIEN PLUS COMPLEXE QU'UN SIMPLE SURVOLE DE MENU, LES MARCHANTS DOIVENT SAVOIR QUE TAL II PRODUIT UN LARGE ÉVENTAIL D'OBJETS SPATIAUX, TAL III NOURRITURES ET TEXTILES, TAL IV HYDROGÈNES ET ANTIMATIÈRES ET TAL V RESPONSABLE DE LA PRODUCTION FINALE DE L'ARMEMENT. LES XI'AN SONT DEMANDEURS DE MATIÈRES PREMIÈRES POUR L'UTILISER DANS LEURS USINES SUR LES PLANÈTES, ILS REVENTENT LE SURPLUS À UN PRIX RAISONNABLE. CE N'EST PAS LE MEILLEUR ENDROIT DANS LA GALAXIE POUR DÉNICHER DE BONNES AFFAIRES, MAIS TRAITER AVEC LES XI'AN VOUS GARANTIT UN PETIT REVENU.

PLANÈTES :

SEUL **TAL I, VI ET VII** SONT HABITÉS. LES AUTRES PLANÈTES, **TAL II, III, IV ET V** SONT UTILISÉES COMME « SYSTÈME DE PRODUCTION ».

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

TAL

Textile

Aliments transformés

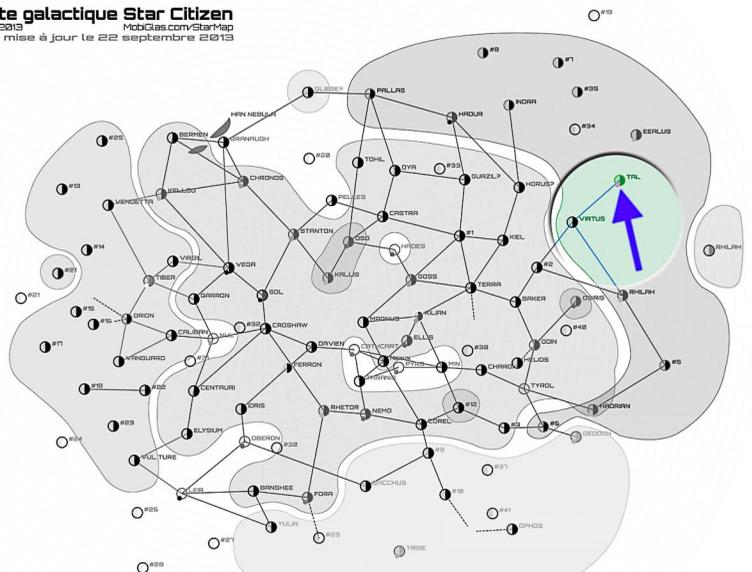
Armes

Matières premières

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

DES NARCOTIQUES CE VENDENT AU MARCHÉ NOIR.

Carte galactique Star Citizen
© Zuur, 2013 MobGaming.com/StarMap
V1.12 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers corrigés sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font Utilisée : Orbitron

STATUT : INCONNU

Cano ●

Cathcart ●

Hades ●

Kabal

Leir ●

Nul ●

Oberon ●

Oretani ●

Pyro ●

Tamsa ●

Tanaris ●

Tanga

Usd 22943 01 22



PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : N/C

Cano



HISTOIRE :

LE SYSTÈME CANO EST COMPOSÉ D'UNE ÉTOILE À SÉQUENCE DE TYPE G PRESQUE IDENTIQUE À LA TERRE. PARMIS LES QUATRE PLANÈTES DE CE SYSTÈME, SEULE UNE EST HABITÉE : CARTEYNA. IL Y A ENVIRON CINQUANTE ANS DE CELA, LES SCIENTIFIQUES ONT DÉCOUVERT DES ORGANISMES MICROSCOPIQUES DANS LA PREMIÈRE PHASE DE LEURS VIES DANS LES PROFONDEURS DES OCÉANS. CELA A PROVOQUÉ UN TOLLÉ MASSIF DANS TOUT L'UEE À L'IDÉE D'AVOIR ESSAYÉ DE TERRAFORMER UN MONDE EN DÉVELOPPEMENT. CARTEYNA A IMMÉDIATEMENT ÉTÉ PLACÉ SOUS LA LOI NOMMÉE « FAIR CHANCE ACT » (LOI INTERDISANT LA TERRAFORMATION DE MONDES EN DÉVELOPPEMENTS). MALHEUREUSEMENT, LES HUMAINS VIVAIENT ICI DEPUIS PRESQUE PLUS DE TROIS CENTS ANS ET LES FAMILLES QUI SONT INSTALLÉES ICI DEPUIS DES GÉNÉRATIONS ESTIMENT AVOIR GAGNÉE DE DROIT DE RÉSIDENCE. APRÈS DES ANNÉES DE DÉBATS DANS LA COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE ET POLITIQUE, LA POPULATION A ÉTÉ AUTORISÉE À RESTER, MAIS SEULEMENT SOUS CERTAINES CONDITIONS : LES FUTURES TENTATIVES DE TERRAFORMATION ONT ÉTÉ INTERDITES ET LA POPULATION HUMAINE A ÉTÉ CONSOLIDÉE DANS UNE ZONE RESTREINTE AFIN DE MINIMISER SON IMPACT SUR L'ENVIRONNEMENT ET LAISSER AUX ESPÈCES LA CHANCE DE SE DÉVELOPPER DANS LES PROFONDEURS.

PLANÈTES :

CANO I - CARTENYNA

SITUÉE AU BORD DE LA ZONE HABITABLE, CARTEYNA EST UN MONDE AQUATIQUE CLASSIQUE. FORT HEUREUSEMENT, SON AXE PLANÉTAIRE MAINTIENST CONSTAMMENT L'HÉMISPÈRE NORD LOIN DU SOLEIL, CE QUI PERMET À L'EAU DE GELER DANS UNE MASSES ÉPAISSE ET D'ÊTRE UTILISÉE COMME PREMIÈRE ZONES D'ATERRISSAGE EN 2587. PLUSIEURS TENTATIVES ONT ÉTÉ FAITES POUR ESSAYER DE CONVERTIR L'ATMOSPHÈRE ÉPAISSE EN QUELQUE CHOSE DE RESPIRABLE, MAIS LE PROCESSUS N'A JAMAIS SEMBLÉ TENIR. EN FAIT, AU FIL DES ANS, CHAQUE FOIS QU'IL Y A EU UNE NOUVELLE TECHNOLOGIQUE EN DÉVELOPPEMENT DANS LE DOMAINE DE LA GÉO-INGÉNIEURIE, ELLE ÉTAIT TESTÉE ICI, SUR CARTEYNA, POUR OBTENIR LE MÊME RÉSULTAT.

CANO II, CANO III, CANO IV
CES PLANÈTES

CONFIDENTIAL

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

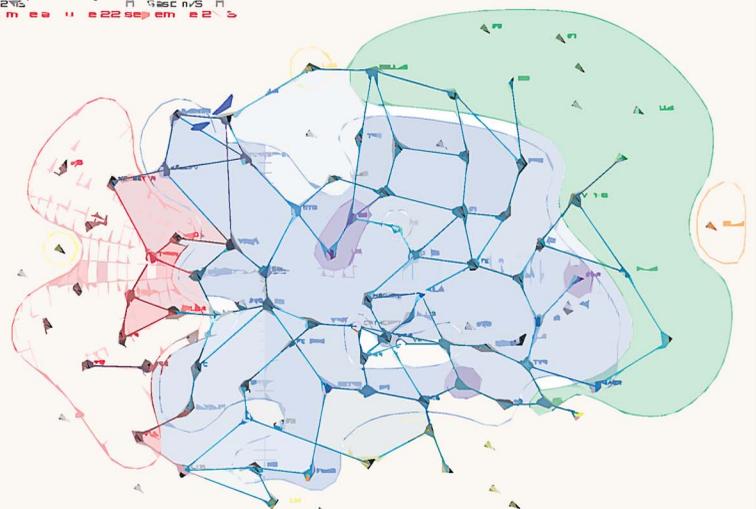
TOP SECRET

ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

AUCUNE DONNÉE

Carte galactique Star Citizen
2012-2013 M. 1960 N/S M.
V. 1.0.0.0 22 sep 2012



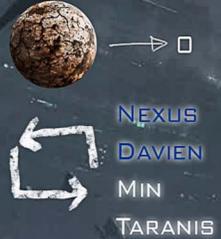
— ERREUR SYSTÈME LOCALISATION —

CC BY-NC-SA
F. H. P. M.
S. M. P. N.

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : **HAUT**

Cathcart



HISTOIRE :

CATHCART EST LARGEMENT CONNU COMME UN « SYSTÈME SOLAIRE DE PIRATE », QUI TENTE DE MINIMISER SA RÉPUTATION, SON PETIT TRÉSOR DANS L'UEE. CE FUT LE PREMIER DÉPOTOIR POUR LES DÉCHETS RADIOACTIFS DE L'HUMANITÉ, DES COQUES DE VAISSEAUX FISSURÉES ET DE LA TECHNOLOGIE SPATIALE DÉPASSÉE DEPUIS DES GÉNÉRATIONS. LA SEULE RÈGLE APPLIQUÉE : LAISSER LA ROUTE ENTRE LES POINTS DE SAUT VIDE EN TOUT TEMPS. LES HABITANTS DE CATHCART ONT CONSTRUITS DES ENVIRONNEMENTS DE FORTUNE EN ASSEMBLANT LES ÉPAVES, LES PLATES-FORMES ORBITALES ET TOUT CE QUI PEUT ÊTRE RE-PRESSURISÉ.

VILLES :

SPIDER

LA PLUS GRANDE « BASE » DE CATHCART EST APPELÉE : SPIDER, UNE MASSE TENTACULAIRE DE NAVIRES DE GUERRE ABANDONNÉS PAR L'UEE DANS UNE SPIRALE EN VRILLES ACCOUPLES À LA COQUE D'UN ANCIEN, IMMENSE ET ANTIQUE NAVIRE COLONIAL. LES VISITEURS SONT ENCOURAGÉS À GARDER LEURS COMBINAISONS DURANT LEUR SÉJOUR, LA CONSTRUCTION DE MAUVAISE QUALITÉ DES ZONES HABITÉES DONNE SOUVENT SUR L'ESPACE. POURTANT, C'EST UN EXCELLENT ENDROIT POUR FAIRE UNE BONNE AFFAIRE SI VOUS N'ÊTES PAS POINTILLEUX SUR LE SIÈCLE DE NAISSANCE DU NAVIRE QUE VOUS VOUS APPRÊTEZ À ACHETER.

SPIDER EST L'UN DES LIEUX LES PLUS FASCINANTS DE LA GALAXIE, DE PLUS C'EST L'ENDROIT OÙ VOUS TROUVEREZ LE PLUS GRAND RASSEMBLEMENT DE PIRATE DE LA GALAXIE. SPIDER EST LE SEUL REPAIRE DE PIRATE CONNUE ET RÉFÉRENCÉ DANS L'UNIVERS. LE SYSTÈME ET SES ACTIVITÉS SONT CONNUS DE L'UEE, MAIS ELLE N'A PAS LA VOLONTÉ OU L'ENVIE DE DÉMANTELER CETTE STATION. DE PAR SA RENOMMÉE SULFUREUSE, AUCUNE ASSURANCE NE COUVRE LES VAISSEAUX DANS CE SYSTÈME.

AUTRES VILLES

D'AUTRES « STATIONS » COMME SPIDER SONT DISPERSÉES DANS CATHCART (MAIS NON RÉFÉRENCÉES POUR DES RAISONS QUE VOUS COMPRENDREZ). SI VOUS LES DÉCOUVREZ, VOUS Y TROUVEREZ DE SUPERBES AFFAIRES, EN PARTICULIER SUR LA MARCHANDISE ILLÉGALE !

ON PEUT TOUT VENDRE SUR SPIDER, AVEC UNE PRÉFÉRENCE POUR LES PRODUITS DE LUXE, LES LIVRES, L'ÉLECTRONIQUE, LA NOURRITURE DE QUALITÉ, EN FAIT, TOUT CE QUI EST COMMUN DANS LES SYSTÈMES LÉGAUX. ON PEUT AUSSI Y TROUVER DES AMÉLIORATIONS DE VAISSEAU (NE SONT PLUS DE DERNIÈRE GÉNÉRATION). TOUS LES PRODUITS ILLÉGAUX NE SONT PAS TRÈS RECHERCHÉS DANS CE SYSTÈME CAR IL Y EN A TROP À REVENDRE.

INFORMATIONS COMMERCIALES

SPIDER

EXPORTATION

Armes (obsolète) +8

Narcotiques (illégal) +7

Esclaves (illégal) +5

Produits Biologiques (illégal) +5

IMPORTATION

Produits de luxe +4

Nourriture de classe IV +3

ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

POUR POUVOIR S'ARRIMER AUX DIFFÉRENTS POINTS D'ARRIMAGES DE SPIDER, VEUILLEZ UTILISER LES CODES SUIVANTS (NOTEZ QUE LES CODES CHANGENT SOUVENT ET QUE SI VOUS ENTREZ UN CODÉ ERRONÉ, VOUS SEREZ RAPIDEMENT RECONNU. À UTILISER À VOS PROPRES RISQUES !!).

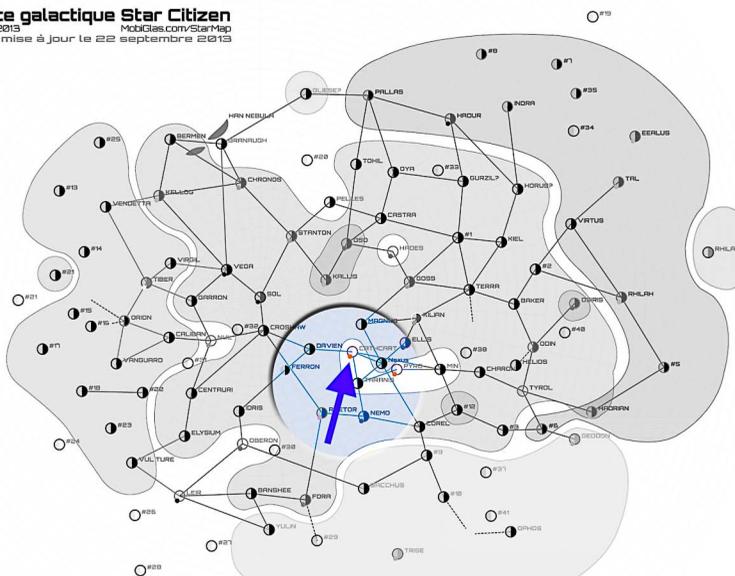
- CHARM'S WEAPONS : EGGBRAIN
- LANCE'S LAIR (ORGANES) : 42EQUINOX
- DACE CLAN HEADQUARTERS : DORRIT
- SPINWARD TOXIN FARM : HIGHNOON

VOUS DEVEZ VOUS SIGNALER 4 FOIS POUR POUVOIR VOUS AMARRER. TOUTE AUTRE FORME DE SIGNAL VOUS DÉSIGNERA COMME CIBLE !

DE PAR SA RENOMMÉE SULFUREUSE AUCUNE ASSURANCE NE COUVRIRA LES VAISSEAUX DANS CE SYSTÈME !

Carte galactique Star Citizen

© Zux 2013. MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectorielle, réalisée à partir d'illustrator CS5
Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen/
Font utilisée: Orbitron

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : MOYEN

Hades



HISTOIRE :

LE SYSTÈME D'HADES A ÉTÉ NOMMÉ PAR QUELQU'UN QUI A LE SENS DE L'HUMOUR : LE NOM S'APPARENTE AUX RUINES D'UNE ANCIENNE CIVILISATION... QUI A COMPLÈTEMENT DISPARU.

LA THÉORIE DES HISTORIENS EST QUE CETTE RACE C'EST ÉTEINTE À LA SUITE D'UNE GUERRE CIVIL. TROIS DES QUATRE PLANÈTES ONT LITTÉRALEMENT ÉTÉ DÉVASTÉES PAR DES BOMBES ET ARMES QUI N'ONT JUSQUE-LÀ ENCORE JAMAIS ÉTÉ DÉVELOPPÉES PAR L'HUMANITÉ. LA QUATRIÈME PLANÈTE A CARRÉMENT ÉTÉ COUPÉE EN DEUX MAIS POUR AUTANT GARDE TOUJOURS SON ORBITE, DERNIER LIEU DE MÉMOIRE DE CE TRAGIQUE ACCIDENT ET D'UNE ULTIME GUERRE SUICIDAIRE.

DE NOBLES ARCHÉOLOGISTES ONT FRÉQUENTÉS CE SYSTÈME, ESPÉRANT TROUVER DES ÉVIDENCES SUR L'AVANCE TECHNOLOGIQUE UTILISÉ PAR LES HÉDASIENS POUR S'AUTO DÉTRUIRE ! IL Y A MÊME EU DES PETITS PROGRÈS SUR CE SUJET, CEPENDANT, CE SYSTÈME N'EST PAS DU TOUT UN FOYER D'ARMES À REVENDRE CAR LES HABITANTS DE CES MONDES SEMBLENT TOUS AVOIR DISPARUS DE FAÇON SOUDAINE.

BEAUCOUP DE MARCHANTS N'ESSAYENT PAS DE VOYAGER VERS LE SYSTÈME D'HADES, IL PARAÎT QUE LES STATIONS D'ACCOSTAGES DE CE SYSTÈME SERAIENT HANTÉS. DES PILOTES DISENT AVOIR RENCONTRÉ DES VISAGES DE FANTÔMES D'HOMMES BLEUS LORS DE LEURS PASSAGES DANS CE SYSTÈME.

PLANÈTES :

TROIS DES QUATRE PLANÈTES ONT LITTÉRALEMENT ÉTÉ DÉVASTÉES PAR DES BOMBES.

LA QUATRIÈME PLANÈTE A CARRÉMENT ÉTÉ COUPÉE EN DEUX MAIS POUR AUTANT GARDE TOUJOURS SON ORBITE.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

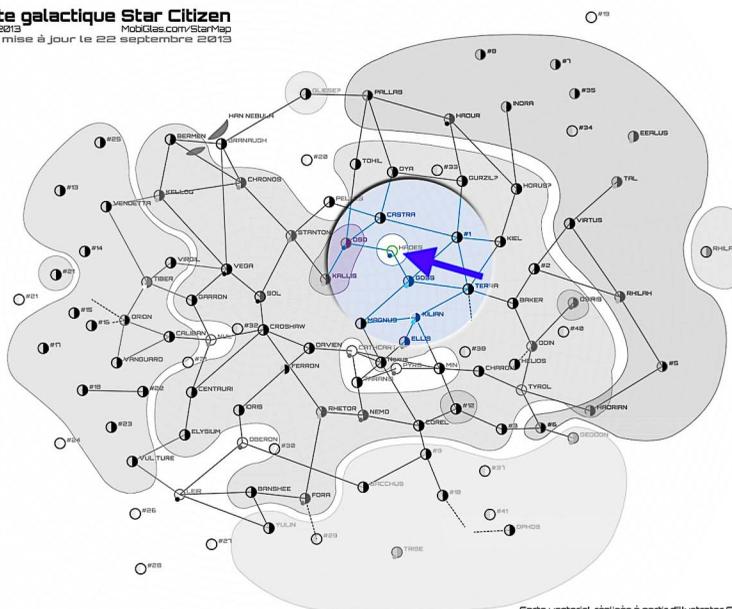
IMPORTATION

AUCUN COMMERCE CONNU

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

IL PARAÎT QUE LES STATIONS D'ACCOSTAGES DE CE SYSTÈME SERAIENT HANTÉES. DES PILOTES DISENT AVOIR RENCONTRÉ DES VISAGES DE FANTÔMES D'HOMMES BLEUS LORS DE LEURS PASSAGES DANS CE SYSTÈME.

Carte galactique Star Citizen © ZUR, 2013 Mobias.com/StarMap V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013

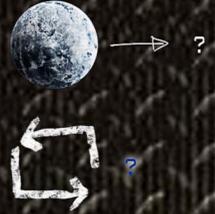


Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers originaux sur www.force-unites.fr/star-citizen/
Font utilisée : Orbitron

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : N/C

Kabal



HISTOIRE :

LA DÉCOUVERTE D'UN NOUVEAU SYSTÈME EST TOUJOURS UN MOMENT EXCITANT. MÊME LE « NAVJUMPER » LE PLUS BLASÉ SUCCOMBERA À L'EXCITATION DES POSSIBILITÉS SCIENTIFIQUES, DES NOUVELLES ESPÈCES OU DU NOUVEAU MONDE QU'IL DÉCOUVRIRA APRÈS AVOIR PASSÉ LE POINT DE SAUT.

LA DÉCOUVERTE DE KABAL ÉTAIT CERTAINEMENT QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU. VU DE L'EXTÉRIEUR, CE SYSTÈME SEMBLE VIDE. C'EST LORSQU'UNE ÉQUIPE DE TOPOGRAPHE A COMMENCÉ À SCANNÉ KABAL III QU'ILS ONT TROUVÉ QUELQUE CHOSE DE TROUBLANT : UNE VILLE TEVARIN NON HABITÉE. COMMENT UN SYSTÈME TEVARIN ENTIER A-T-IL PU ÉCHAPPER À L'UÉE PENDANT AUTANT D'ANNÉE ? EST-CE QUE LES TEVARIN MAINTENANT ASSIMILÉS À LA POPULATION DE L'UÉE CONNAISSENT CE SYSTÈME ? COMMENT ONT-ILS GARDÉ CE SECRET ? LES QUESTIONS SE MULTIPLIÈRENT LORSQU'UNE ÉQUIPE DE MARINS, ENVOYÉES POUR SÉCURISER LA PLANÈTE, A DÉCOUVERT TOUT UN ARSENAL MILITAIRE. PARMIS LES RANGÉS D'ARMES, ELLE DÉCOUVRIT QUELQUE CHOSE D'ENCORE PLUS SURPRENANT : CERTAINES DE CES TECHNOLOGIES ONT ÉTÉ RÉALISÉES IL Y A MOINS DE DIX ANS.

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATIONS

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

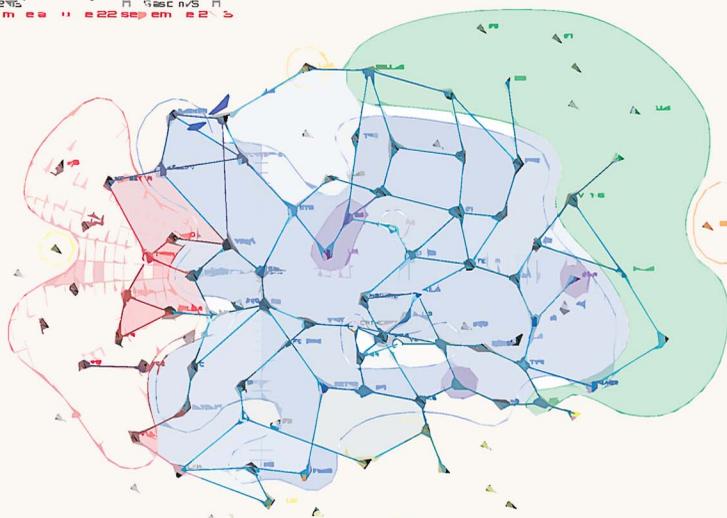
AUCUNES INFORMATIONS

ROBERTS SPACE INDUSTRIES

ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

Carte galactique Star Citizen
20 2115 11 15 20 15 11
V X m ea u e 22 sep em e 2 5



— ERREUR SYSTÈME LOCALISATION —

Ca EC re de ore 2017 5 Pa CSS
F h ESJ WJ Rn 11/2017 5
Pan 2017 11

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : AUCUN

Leir



HISTOIRE :

CE SYSTÈME ABRITE LES OUTSIDERS, UNE SOCIÉTÉ QUI REJETTE LA CIVILISATION ACTUELLE. LEIR AVAIT COMMENCÉ À ÊTRE TERRAFORMÉ MAIS ABANDONNÉ SUITE À DES COMBATS ARMÉS. PLUTÔT QUE D'INSISTER, IL FUT DÉCIDÉ DE LES LAISSER SE DÉBROUILLER SEUL, EN PENSANT QU'ILS DEMANDERAIENT DE L'AIDE. ÉTONNANMENT, CE N'EST PAS ARRIVÉ. LE GROUPE S'EST STABILISÉ DANS UNE SOCIÉTÉ PROSPÈRE. LES OUTSIDERS, QUI PRÉTENDAIENT JADIS S'OPPOSER À L'ARROGANCE DE L'HUMANITÉ ET REFUSAIENT D'EXPORTER QUOI QUE CE SOIT DE LEUR SANCTUAIRE, ONT MAINTENANT DES RELATIONS QUASI-NORMALES AVEC LES COMMERÇANTS DE PASSAGE. ILS EXPORTENT VOLONTIERS GRAPHITE, CRISTAUX ET MÉTAUX LOURD, MAIS REFUSE TOUJOURS D'IMPORTER QUOI QUE SOIT VENANT D'UN AUTRE SYSTÈME. DES MINEURS TRAVAILLENT LIBREMENT SUR LES DEUX AUTRES PLANÈTES DU SYSTÈME. ELLES NE SONT PAS TERRAFORMÉE, PAR CONSÉQUENT ELLES ONT BESOIN DE LIVRAISONS DE MACHINES, D'OXYGÈNES, DE NOURRITURES ET PRODUITS DE LUXES.

PLANÈTES :

LES OUTSIDERS VIVENT SUR LEIR II - MYA.
AUCUNES INFORMATIONS SUR LEIR I ET III.

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : MOYEN

Nul



→ 5

GARRON

CROSHAW

CENTAURI

CALIBAN

HISTOIRE :

NUL EST UNE ÉTOILE CEPHEID CLASSIQUE. UNE SUPERGÉANTE JAUNE QUI PALPITE (GONFLEMENT 10 À 15% EN TAILLE ET LUMIÈRE) APPROXIMATIVEMENT PLUSIEURS FOIS PAR MOIS. EN RAISON DE LA NATURE CHANGEANTE DE CETTE ÉTOILE, LES ESSAIS DE TERRA FORMATION ONT TOUTES ÉCHOUÉS, CE SYSTÈME ET DONC LAISSÉ À L'ABANDON. IL N'Y RIEN D'INTÉRESSANT POUR LE PUBLIC (ET CEUX CHARGÉS DE FAIRE APPLIQUER LA LOI) DANS CE SYSTÈME. POUR UNE PETITE PARTIE DE LA CRIMINALITÉ, C'EST UN SITE DE MARCHÉ NOIR À ESCLAVE. L'EMPLACEMENT CHANGE TOUT LE TEMPS AFIN D'ÉCHAPPER AUX RADARS.

PLANÈTES :

NUL V - ASHANA

LA CINQUIÈME PLANÈTE, CONNUE LOCALEMENT SOUS LE ASHANA, EST UN LIEU GRAVELEUX, IMPITOYABLE. BIEN QU'ELLE SOIT GÉNÉRALEMENT DÉPEINTE COMME UN DÉSERT PLANÉTAIRE, ASHANA A TOUT DE MÊME DE LA VARIÉTÉ DANS SES BIOMES, COMME ON LE VOIT DANS LES CHAÎNES DE MONTAGNES DANS LE NORD ET LA TOUNDRA GELÉE DANS LE SUD. L'ATMOSPHÈRE EST TOXIQUE POUR LES HUMAINS ET LES OPTIONS D'ATTERRISSAGE SONT LIMITÉES AU GRAND DÉSERT, IL EST FACILE DE DEVENIR CONFUS. L'AUTRE ÉLÉMENT TROMPEUR DE ASHANA EST SA GRAVITÉ.

EN 2571, LE VAISSEAU UEEES OLYMPUS C'EST ÉCRASÉ SUR ASHANA. LES SURVIVANTS, DES TEVARINS, ONT RÉUSSI À RENDRE LE VAISSEAU HABITABLE. IL Y VIT DONC ACTUELLEMENT UNE COMMUNAUTÉ OÙ L'ON PEUT TROUVER TOUTES LES COMMANDITÉS D'UNE VILLE : UNE BOUTIQUE DE BRICOLAGE ET RÉPARATION RAPID DESTABILIZATION, POUR FAIRE DU COMMERCE IL Y A GEN STORE, POUR LES ARMES C'EST THE ARMORY, ET SI VOUS VOULEZ VOUS DÉSALTÉRÉ, LE VIEUX PONT D'OLYMPUS À ÉTÉ TRANSFORMÉ EN BAR APPELÉ DARK SUN.

Risque criminel : MOYEN

Oberon



HISTOIRE :

L'HISTORIQUE DE CE SYSTÈME EST ENCORE TRÈS FLOU. L'ON SAIT SEULEMENT QUE LA TENTATIVE DE TERRAFORMATION DE URIEL FÛT UN ÉCHEC RETENTISSANT.

PLANÈTES :

OBERON IV - GONN

GONN, ABRITE UNE COMMUNAUTÉ MINIÈRE ROBUSTE COMME CEUX QU'ON TROUVE DANS LES ENDROITS LES PLUS ÉLOIGNÉS DE LA PLANÈTE: UN GROUPE D'HUMAINS APPAREMMENT INDIFFÉRENTS À LEUR PROPRE BIEN-ÊTRE DANS UN ENVIRONNEMENT INCROYABLEMENT DUR. LE MONDE N'EST PAS TERRAFORMÉE, ET HABITANTS DOIT BRAVER LA CHALEUR ET AU FROID EXTRÊMES POUR SURVIVRE ... ILS EXPORTENT DU TITANE, ACIER ET LE TUNGSTÈNE. LES AFFINERIES ROBOTIQUES PERMETTENT AUX MINEURS D'OFFRIR DES ALLIAGES TRANSFORMÉS PLUTÔT QUE SIMPLEMENT DES MINÉRAIS BRUTS.

OBERON V - URIEL

LA PIÈCE MAÎTRESSE HISTORIQUE DU SYSTÈME EST OBERON V, URIEL. L'UNE DES HISTOIRES LES PLUS TRISTES DE LA TERRAFORMATION MODERNE. UNE TENTATIVE POUR ÉLEVER LA TEMPÉRATURE POUR COMPENSER LE MANQUE DE CHALEUR FÛT UN VÉRITABLE NAUFRAGE. LAISSANT LES COLONS DÉARMÉS FACE À CET ÉCHEC, ILS DURENT S'ENTERRER POUR ÉCHAPPER AU FROID DE LA SURFACE. UNE SOCIÉTÉ FONDÉE SUR LA FAMILLE D'EST DONC FORMÉE, AVEC SEPT GRANDS CLANS, RIVALISENT POUR LE CONTRÔLE DES QUELQUES MAIGRES RESSOURCES. PLUSIEURS COLONIES HORS-SOL ONT VU LE JOUR CES DERNIÈRES ANNÉES. MAIS UN ESSAIM D'INSECTES DÉVORERA TOUTE LA MATIÈRE ORGANIQUE QUI CE TROUVA EN SURFACE. LES TENTATIVES D'EXTERMINATIONS SONT RÉSTÉES VAINES.

INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

IMPORTATION

BERON

Metaux lourds

Oxygène

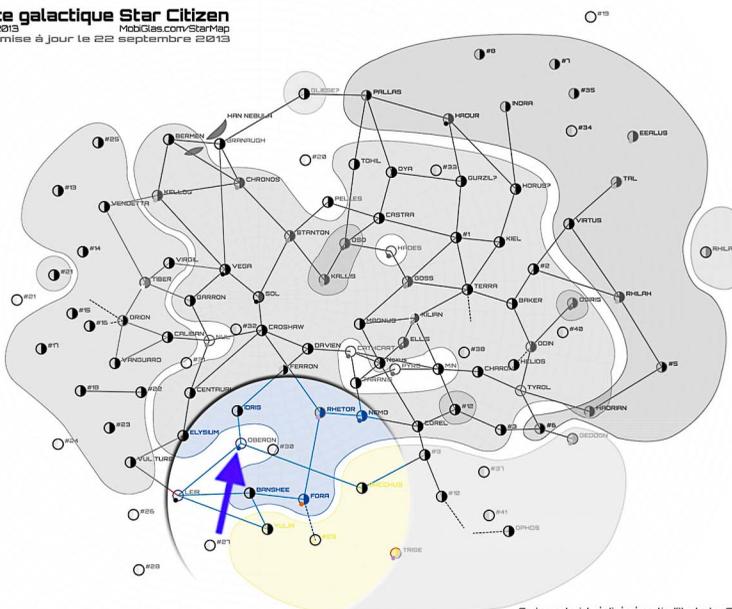
Réacteurs

ATTENTION

NOTES AUX VOYAGEURS

DES COMMERCANTS ONT SIGNALÉ UN MARCHÉ NOIR POUR LES ARMES.

Carte galactique Star Citizen
 © ZLUX, 2013 MobGias.com/StarMap
 V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectorielle, réalisée à partir d'Illustrator CSS
 Fichiers d'origine sur www.force-unitee.fr/star-citizen
 Font utilisée: Cirabon

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : N/C

Oretani



HISTOIRE :

LE SYSTÈME ORETANI EST L'UN DE CES NOMBREUX SYSTÈMES DÉCOUVERT PENDANT LA PHASE D'EXPANSION RAPIDE DU 25ÈME SIÈCLE. L'ÉQUIPE CHARGÉE DE TOPOGRAPHIER CE SYSTÈME N'A RIEN TROUVÉ D'INTÉRESSANT ET D'IMPORTANT PARMIS LES SIX PLANÈTES DE CE SYSTÈME. UNE SEULE PLANÈTE SEMBLAIT CANDIDATE POUR DE LA TERRAFORMATION. LA CORPORATION EN CHARGE DE CETTE TERRAFORMATION A ENVOYÉ UNE ÉQUIPE MOYENNE DE TERRAFORMEURS (AINSI QUE LEURS FAMILLES) COMMENCER LE TRAVAIL LORSQUE LE SEUL POINT DE SAUT S'EST EFFONDRE SUR LUI-MÊME.

LES SCIENTIFIQUES FURENT DÉPASSER ET NE TROUVÈRENT PAS DE SOLUTION, C'ÉTAIT AUSSI LA PREMIÈRE FOIS QU'UN ACCIDENT DE CE GENRE SURVINT. LES ANNÉES SE TRANSFORMÈRENT EN DÉCENNIES, L'ÉQUIPE RESTA AUTOUR DU POINT DE SAUT UN MOMENT DANS L'ESPOIR QUE CELUI-CI S'OUVRE À NOUVEAU, MAIS AVEC LE TEMPS, CELLE-CI PERDIT ESPOIR ET LAISSA TOMBER. APRÈS TOUT CE TEMPS, ORETANI FAIT DÉBAT UNIQUEMENT PARMIS LES HISTORIENS. LA PLUPART PENSENT QUE SANS AIDE, L'ÉQUIPE DE TERRAFORMEURS FINIT PAR MOURIR, MAIS AUCUNE PERSONNE NE SAIT VRAIMENT CE QU'IL EST ADVENU DE CETTE ÉQUIPE ÉTANT DONNÉ QUE LE POINT DE SAUT EST TOUJOURS FERMÉ.

PLANÈTES :

AUCUNE INFORMATION

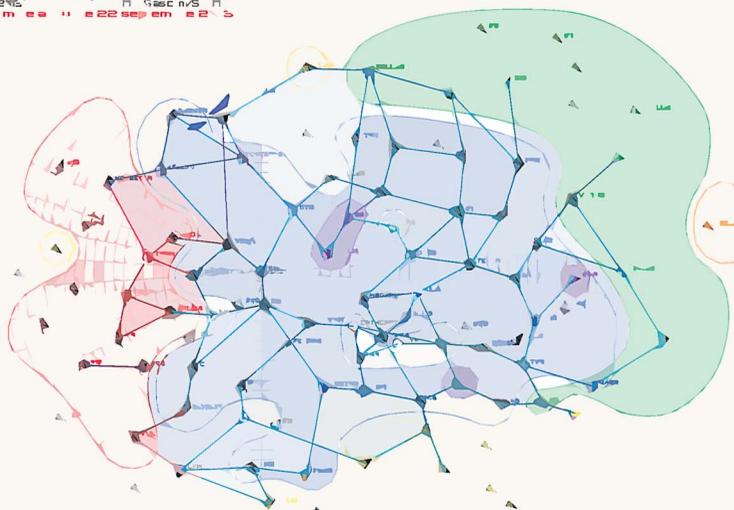
INFORMATIONS COMMERCIALES

ACHAT

VENTE

ATTENTION
NOTES AUX VOYAGEURS

Carte galactique Star Citizen
ZU 276 11 5sec n/S 11
V X m e e u e 22 sep em e 2 5



ERREUR SYSTÈME LOCALISATION

Ca EC FIE New 5 2017 5 7m CSS
Fh 25 21 2017 11 11 2017 5
Pan 2017 11 11 2017 5

Risque criminel : HAUT

Pyro



HISTOIRE :

DÉCOUVERT EN 2401, LE SYSTÈME EST CONSTITUÉ DE 6 MONDES RUINÉS, ENTOURANT UNE ÉTOILE BRILLANTE MAIS INÉVITABLEMENT MOURANTE. IL FÛT DÉCRÉTÉ QU'AUCUNES PLANÈTES NE SERAIENT TERRAFORMÉS. PYRO EST NOTOIREMENT CONNUE COMME ÉTANT LA GARNISON DE L'AVANT POSTE PIRATE DE RUIN STATION. COMME SPIDER, PYRO S'EST REMPLIE DE PIRATES (EN NOMBRE TOUJOURS CROISSANT) À CAUSE DU VIDE LAISSÉ PAR LA POPULATION CIVILE CHARGÉ DU DÉVELOPPEMENT ; À L'INVERSE DE SPIDER, PYRO N'A PAS UN SYSTÈME DE MARCHÉ NOIR AUSSI ORDONNÉ QUE CEUX QU'ON PEUT TROUVER POUR LE COMMERCE TRADITIONNEL DANS LES MONDES STANDARDS.

PLANÈTES :

PYRO I, II ET III

A L'IMAGE DU SYSTÈME PYRO, **PYRO I** EST UNE ROCHE NOIRE CARBONISÉ EN DÉCOMPOSITION. CETTE PLANÈTE REPRÉSENTE PEU D'INTÉRÊT : DIFFICULTÉ DE NAVIGATION, AUCUN GISEMENT DE MINÉRAUX. **PYRO II** FÛT DANS LES PREMIÈRES ANNÉES DE LA DÉCOUVERTE DU SYSTÈME, L'ELDORADO DES MINEURS. CADMIUM, TITANE ET PIERRES PRÉCIEUSES ONT ÉTÉS TELLEMENT EXPLOITÉS QUE CETTE PLANÈTES EST DEVENU UNE COQUILLE VIDE. CETTE TROISIÈME PLANÈTE EST LA SEULE À ÊTRE DANS LA BANDE VERTE . LES SCIENTIFIQUES Y TROUVÈRENT D'AILLEURS DES FOSSILES D'ALGUES. **PYRO III** EST TECHNIQUEMENT LISTÉ PAR L'UEE COMME UN MONDE POTENTIELLEMENT TERRAFORMABLE, BIEN QU'APPRIVOISER UN MONDE DE MAGMA NE SOIT PAS TACHE FACILE. AUCUN PROJET NE S'EST DÉVELOPPÉ DEPUIS.

PYRO IV ET V

PYRO IV EST UNE PROTO-PLANÈTE DE TYPE MERCURE ET DE **PYRO V** UNE GÉANTE DE GAZEUSE JAUNE ET VERTE. PYRO V S'AVÈRE MAINTENANT ÊTRE EN TRAIN DE SUBSUMER PYRO IV DANS UN PROCÉDÉ LENT, CE QUI DONNE DES EFFETS VISUELS QUE L'ON NE PEUT RETROUVER NULLE PAR AILLEURS DANS LA GALAXIE. **PYRO V** EST CONSIDÉRÉ COMME ÉTANT UN POINT DE RÉAPPROVISIONNEMENT EN CARBURANT ASSEZ MÉDIOCRE À CAUSE D'UN MÉLANGE PAUVRE EN HYDROGÈNE PRÉSENT DANS L'ATMOSPHÈRE SUPÉRIEUR.

PYRO VI ET RUIN STATION

PYRO VI, PLANÈTE LA PLUS ÉLOIGNÉ DU SYSTÈME, SERAIT BANALE SI ELLE N'ABRITAIT PAS LA "RUIN STATION", PEUPLÉ PAR LES SEULS HABITANTS PERMANENT DE PYRO. "RUIN STATION" ÉTAIT ANCIENNEMENT UNE BASE DE TERRAFORMATION DU NOM DE "GOLD HORIZON", MAIS A ÉTÉ ABANDONNÉ QUAND IL EST DEVENU CLAIR QU'IL N'Y AVAIT PAS DE TERRAFORMATION RAISONNABLE SUR PYRO. UNE FOIS QUE LES COLONS ABANDONNÈRENT LA STATION PRÉFABRIQUÉE, PYRO S'EST RAPIDEMENT TRANSFORMÉ EN UN LIEU D'ÉCHANGE DU MARCHÉ NOIR, AINSI QU'UN LIEU DE RALLIEMENT POUR LES PIRATES. TOUTEFOIS, ALORS QUE LA CULTURE DE SPIDER TOURNE AUTOUR DE "L'HONNEUR PARMIS LES VOLEURS", PYRO EST PLUS BASÉ SUR "L'HOMME AVEC LE PLUS D'ARMES, GAGNE".

INFORMATIONS COMMERCIALES

RUIN STATION

EXPORTATION

Narcotiques +2

Atomiques +1

IMPORTATION

Oxygene +3

Nourriture basique +2

ATTENTION

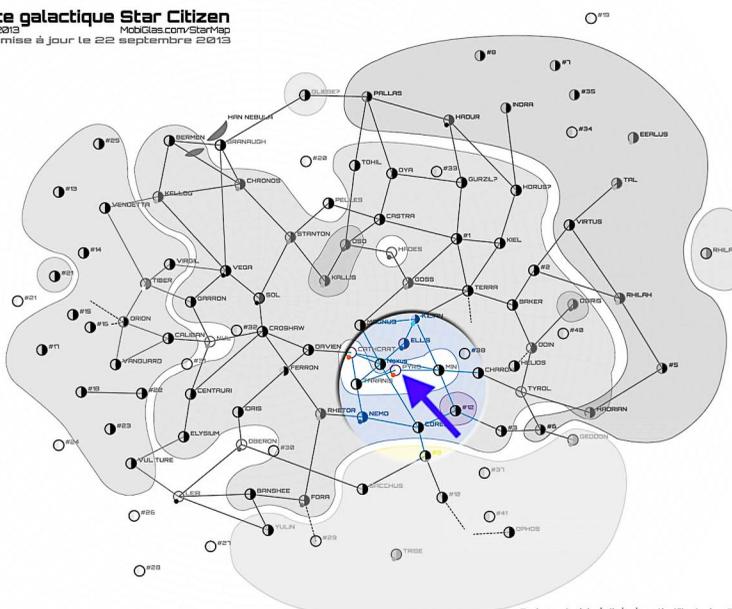
NOTES AUX VOYAGEURS

TOUS VAISSAUX EN TRANSIT VERS **PYRD 1** NON ÉQUIPÉS DE BOUCLIER ADAPTÉS À CET ENVIRONNEMENT FERA FACE À AUX RÉSIDUS DESTRUCTEURS ÉMIS PAR L'ÉTOILE DE LA PLANÈTE.

RUIN STATION N'EST PAS ADAPTÉ AU TOURISME, AU COMMERCE RÉGULIER NI MÊME AUX CHASSEURS DE PRIMES EXPÉRIMENTÉS QUI RECHERCHENT LE FRISSON DU COMBAT. LES PIRATES À BORD DE LA STATION SONT LES MEILLEURS DES MEILLEURS, TOUJOURS PRÊT À POIGNARDER LEURS SEMBLABLES PAR DERRIÈRE POUR OBTENIR UNE PLUS GROSSE PART DU GÂTEAU.

Carte galactique Star Citizen

© ZLur, 2013 MobGlas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers d'origine sur www.force-unifree/star-citizen
Font utilisée: Orbitron

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : N/C

Tamsa



HISTOIRE :

SITUÉ PRÈS DE L'ESPACE BANU, LE SYSTÈME TAMSA POSSÈDE UNE ÉTOILE MASSIVE QUI S'EST EFFONDREE EN UN TROU NOIR. SELON LES PREUVES, IL Y AURAIT EU DEUX PLANÈTES QUI SE SONT FAITES ENGLOUTIR PAR LE TROU NOIR AVANT QU'ELLE NE S'EFFONDRE SUR ELLE-MÊME. SEULEMENT DEUX PLANÈTES PERSISTENT DANS CE SYSTÈME, UN MONDE CHTHONIEN ET UNE GÉANTE GAZEUSE SITUÉS LOIN DE L'HORIZON DU TROU NOIR. LES PREMIÈRES ÉTUDES INDICENT QUE CES DEUX PLANÈTES SONT PEU À PEU ATTIRÉES PAR LE TROU NOIR, LAISSANT À CES DEUX PLANÈTES UNE PROPOSITION RISQUÉE À TOUTE TENTATIVE DE COLONISATION.

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATION SUR LES PLANÈTES.

Risque criminel : **FAIBLE**

Tanaris



HISTOIRE :

L'ÉTOILE TARANIS A L'APPARENCE BLEUE ET BLANCHE. LE SYSTÈME FUT DÉCOUVERT EN 2401 PAR LE FAMEUX VAISSEAU D'EXPÉRIMENTATION MYTHIC HORIZON DE L'UNE. TARANIS EST AUSSI RENTRÉ DANS LA CULTURE POPULAIRE GRÂCE À SON RÔLE DANS LE SYSTÈME ORIGINAL "ARENA COMMANDER". LA CARTE "BROKEN MOON OF TARANIS" EST L'UNE DES DEUX CARTES INCLUSE DANS LA DÉMO PUBLIQUE DU POPULAIRE SIMULATEUR. CECI A AUGMENTÉ LE NOMBRE DE TOURISTES DANS LE SYSTÈME (LES "ARENA NUTS"), BIEN QUE SE SOIT DANGEREUX... TARANIS EST DÉPOURVU DE TOUS PIRATES, C'EST POUR UNE BONNE RAISON: DEUX CEINTURES D'ASTÉROÏDES EXTRÊMEMENT DENSES DOIVENT ÊTRE TRAVERSÉES POUR RALLIER LES DEUX JUMP POINTS DU SYSTÈME.

PLANÈTES :

TARANIS I

LA PREMIÈRE PLANÈTE DU SYSTÈME TARANIS EST UNE NAINESANS ATMOSPHÈRE ET QUASIMENT DÉPOURVUE DE RESSOURCES INTÉRESSANTES.

TARANIS II ET SA CEINTURE D'ASTÉROÏDE

A PRÉSENT PLUS CONNU COMME ÉTANT LE LIEU ABRITANT "BROKEN MOON", TARAMIS II FUT (COMME BEAUCOUP D'AUTRES PLANÈTES) LA VICTIME DE LA MODE "TERRAFORMATION" DURANT L'ÈRE MESSER. CELLE-CI EST COMPLÈTEMENT RATÉE, DÉTRUISANT AU PASSAGE SA LUNE. CEPENDANT LES MACHINES DE TERRAFORMATION SURPUISSANTES SONT TOUJOURS EN ORBITE, CRACHANT SANS RELÂCHE LEURS RAYONS SUR LA PLANÈTE. AU DELÀ DE TARANIS II ET DE SON ANCIENNE LUNE, UNE CEINTURE D'ASTÉROÏDE EXTRÊMEMENT DENSE DOIT ÊTRE TRAVERSÉE POUR CONTINUER DANS LE SYSTÈME. LES MEILLEURS CONTREBANDIERS LA CONSIDÈRENT COMME UN SUPER ENDROIT POUR S'Y CACHER ET LES MEILLEURS PIRATES Y ORGANISENT DES EMBUSCADES, MAIS IL EST FRÉQUENT QUE LA CEINTURE LES PRENNENT À LEURS PROPRES PIÈGES.

TARANIS III ET SA CEINTURE D'ASTÉROÏDE

TARANIS III EST UN MONDE ORAGEUX ET POLLUÉ, SITUÉ SUR LES BORDS DE LA ZONE HABITABLE DU SYSTÈME. LES ORIGINES DU NOM DU SYSTÈME PROVIENNENT DES TEMPÊTES INCESSANTES (TARANIS, DIEU CELTE DU TONNERRE). LA PLANÈTE N'A PAS D'ATMOSPHÈRE RESPIRABLE MAIS EST TOUT DE MÊME DEVENU LE SITE DE LA COLONISATION HUMAINE. LA STATION DE RECHERCHE BETHOR, ÉTABLI EN 2436 POUR ÉTUDIER LES TECHNIQUES DE MAÎTRISE MÉTÉOROLOGIQUES, S'EST DÉVELOPPÉE AU COURS DES SIÈCLES POUR DEVENIR UNE COLONIE D'EXPATRIÉS HUMAIN ET DE RÉFUGIÉS TEVARIN À PART ENTIÈRE.

TARANIS IV

TARANIS IV EST UNE GÉANTE GAZEUSE DE TAILLE MOYENNE CONSTITUÉE D'HYDROGÈNE ET D'HÉLIUM. ELLE EST SITUÉE A DEUX PAS D'UN DES JUMP POINTS DU SYSTÈME ET EST UNE ESCALE OCCASIONNELLE POUR LES VAISSEAUX CAPABLE DE RAFFINER LEUR CARBURANT.

INFORMATIONS COMMERCIALES

TERANIS III

EXPORTATION

Narcotiques +1
Achat: minerai non raffinée +1

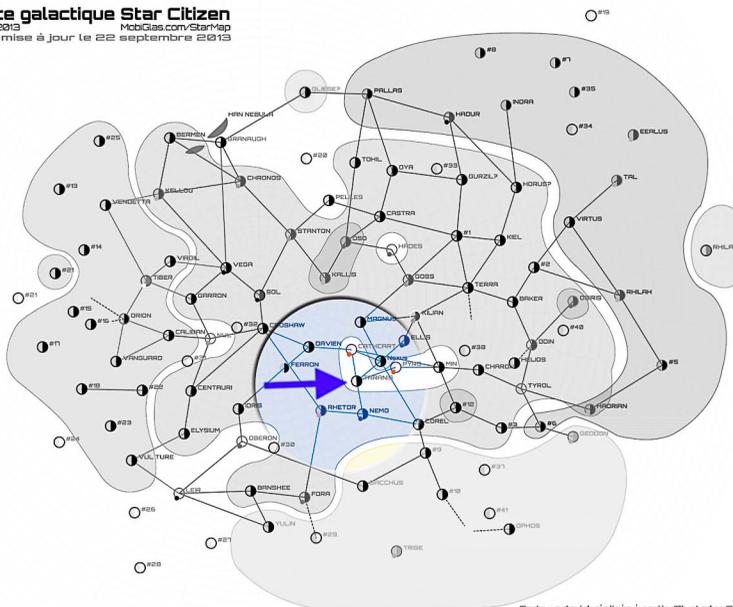
IMPORTATION

Nourriture basique +3
Electroniques +1

ATTENTION NOTES AUX VOYAGEURS

LES VISITEURS SE RENDANT DANS LE SYSTÈME TARANIS DOIVENT SE MONTRER TRÈS PRUDENT; LE TRANSIT À TRAVERS LE SYSTÈME DOIT ÊTRE EFFECTUÉ EXCLUSIVEMENT PAR DES PILOTES ET ÉQUIPAGES EXPÉRIMENTÉS AYANT PRÉPARÉS LEUR NAVIGATION À L'AIDE DES "CARTES DE CHAMPS D'ASTÉROÏDE".

Carte galactique Star Citizen
© 2013 MobIGas.com/StarMap
V1.10 mise à jour le 22 septembre 2013



Carte vectoriel, réalisée à partir d'illustrator CSS
Fichiers origines sur www.force-unitee.fr/star-citizen
Font utilisée: Orbitron

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : N/C

Tanga



HISTOIRE :

AU CŒUR D'UNE NÉBULEUSE PLANÉTAIRE RECTANGULAIRE INHABITUELLE, RÉSIDE LE SYSTÈME TANGA. LES PLANÈTES INTÉRIEURES ONT ÉTÉ ENGLOUTIES PAR L'ÉTOILE QUI EST ENTRÉE DANS SA PHASE DE GÉANTE ROUGE. LA ZONE HABITABLE DE CE SYSTÈME, SUR SA PÉRIPHÉRIE EXTÉRIEURE, PROPOSE UN PETIT MONDE QUI PENDANT PLUSIEURS CENTAINES DE MILLIONS D'ANNÉES ÉTAIT HABITABLE.

LA VIE A COMMENCÉ PAR ÉMERGER ET VENAIT TOUT JUSTE D'ATTEINDRE SON ÉTAT PRIMITIF QUAND L'ÉTOILE C'EST EFFONDREE EN UNE NAINÉ BLANCHE, JETANT LA PLANÈTE DE NOUVEAU DANS UN CONGÉLATEUR PUIS LE DYNAMITAGE DE SON ATMOSPHÈRE EN A FAIT UNE NÉBULEUSE PLANÉTAIRE. C'EST AINSI QUE LE SYSTÈME A ÉTÉ TROUVÉ : SEULS DEUX MONDES, LES SPÉCULATIONS FONT ÉTAT DE TROIS VOIRE QUATRE PLANÈTES EN PLUS, MAIS LES DEUX EXISTANT SONT DES PLANÈTES MORTES ET SANS ATMOSPHÈRE.

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATION.

HELLIS BOMBING AND GUNNERY RANGE
RESTRICTED AREA

NO TRESPASSING
BEYOND THIS
POINT

PHOTOGRAPHY IS
PROHIBITED

WARNING

USE Force Installation

It is advised to wear eye protection
at all times when in the vicinity of
the installation. The installation is
not to be used for any purpose other
than the one for which it was
designed.

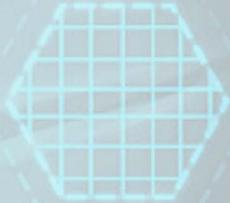


INFORMATIONS COMMERCIALES

EXPORTATION

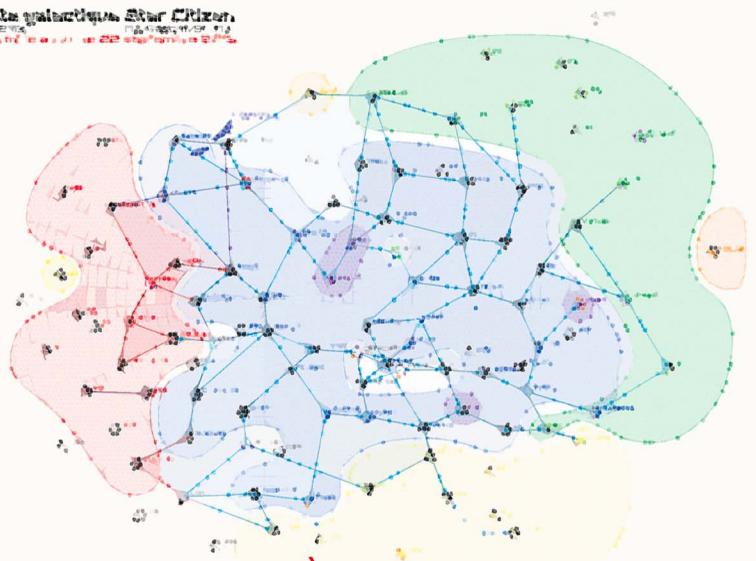
IMPORTATION

Pas d'informations commerciales



ATTENTION
NOTES AUX VOYAGEURS

Carte galactique Star Citizen
Galactic Map
© 2017 EFTCO LLC. All rights reserved.



ERREUR SYSTÈME LOCALISATION

© 2017 EFTCO LLC. All rights reserved.
Star Citizen is a trademark of EFTCO LLC.
Star Citizen is a trademark of EFTCO LLC.

PROPRIÉTAIRE : N/C

Risque criminel : N/C

UDS 2943-01-22



HISTOIRE :

LES ASTROPHYSICIENS BASÉS DANS LA FAMEUSE STATION D'OBSERVATION KLAVS ET AVEC L'AIDE D'UN TÉLESCOPE AVANCÉ ET D'AUTRES ÉLÉMENTS DE DÉTECTION ONT PU IDENTIFIER UN SYSTÈME STELLAIRE INHABITUEL DANS LA BORDURE EXTÉRIEURE DE L'ESPACE INCONNU. L'OBJET EN QUESTION, À PREMIÈRE VUE RESSEMBLE À UNE ÉTOILE MASSIVE, MAIS EN RÉALITÉ, À TROIS ÉTOILES : DEUX NAINES BLANCHES ET UN PULSAR ACTIF ORBITANT AUTOUR DE CES DEUX ÉTOILES. EN RAISON DES FACTEURS DE GRAVITÉ COMPLEXE EN JEU, IL EST FORTEMENT POSSIBLE D'Y TROUVER UN POINT DE SAUT POUR SE RENDRE DANS CE SYSTÈME DEPUIS L'ESPACE HUMAIN. AU-DELÀ DE LA COMPOSITION BIZARRE DE CE SYSTÈME, SA COMPOSITION EST D'AUTANT PLUS INCONNUE. DES PLANÈTES PEUVENT-ELLES EXISTER DANS CETTE BALANCE SOIGNEUSEMENT ÉQUILBRÉE ? QUOI D'AUTRE PEUT-IL AVOIR ÉTÉ DESINÉ LÀ-BAS ? UNE CHOSE EST CERTAINÉ : LE PREMIER CITOYEN À SE RENDRE DANS LE SYSTÈME UDS-2943-01-22 AURA UNE VUE IMPRESSIONNANTE !

PLANÈTES :

PAS D'INFORMATION

INFORMATIONS COMMERCIALES

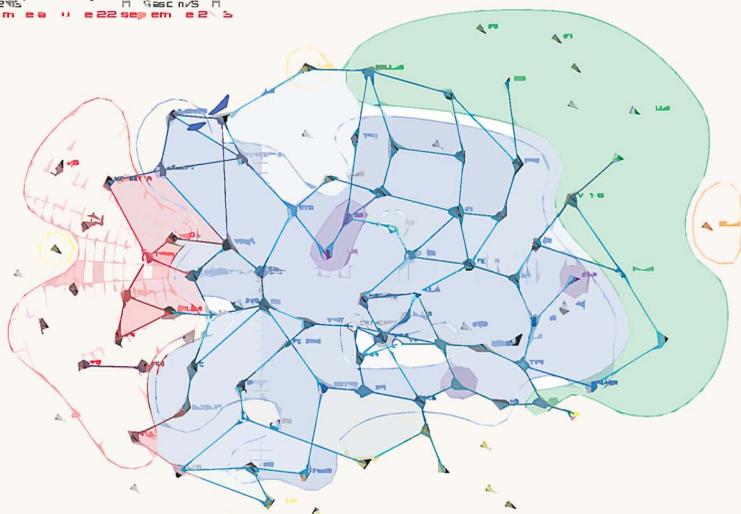
EXPORTATION

IMPORTATION

PAS D'INFORMATIONS COMMERCIALES

ATTENTION
NOTES AUX VOYAGEURS

Carte galactique Star Citizen
ZU 276. M 956C N/S M
V m ee u e22 se em e2 5



ERREUR SYSTÈME LOCALISATION

Ca EC Fh Gw Hw Jw Kw Lw Mw Nw Ow Pw Qw Rw Sw Tw Uv Wv Xv Yv Zv
Fh Gw Hw Jw Kw Lw Mw Nw Ow Pw Qw Rw Sw Tw Uv Wv Xv Yv Zv
Pw Qw Rw Sw Tw Uv Wv Xv Yv Zv



