

SOMMAIRE

Prologue.....	p.01
Histoire et récit.....	p.04
Map & Timeline.....	p.05
Description personnages.....	p.06
Description bâtiment.....	p.11

Rendu n°1 - 2021/09/30.....	p.01
Rendu n°2 - 2021/11/04.....	p.06
Rendu n°3 - 2021/12/09.....	p.11

PROLOGUE

Le monde que je vais présenter est fictif mais se situe dans notre réalité. Il s'agit de l'île Proto Astra sur une planète nommée Celzeus, elle-même située dans une galaxie également fictive M1 proche de la Voie Lactée.

Celzeus est une planète rocailleuse, composée d'étendues d'eaux et d'îles montagneuses à végétation tropicale dûe aux nombreuses pluies. La planète subit continuellement les orages énergétiques s'apparentant à de la foudre tombant sur la surface du globe mais surtout sur les pics montagneux chargeant les sols énergétiquement jouant sur la tectonique des plaques.

Tandis que notre Univers a été créé il y a 13,7 Milliards d'années, Celzeus a été créé il y a 9 Milliards d'années, laissant le temps à sa population de se développer et de prospérer. La narration du monde dans lequel le jeu se déroule se passe en 2510.

La population de Celzeus, les Celz ont comme descendants direct les Humains. Début des années 2300, l'Humanité en quête d'exploration et de conquête spatiale inter-galactique repère une exoplanète : Cel-330 (Celzeus) dans la galaxie la plus proche de la Voie Lactée. Le but étant de former un équipage de 15 000 personnes comptant scientifiques, chercheurs, explorateurs, géologues, encadrées par l'armée afin d'étudier la planète et de proposer des marchés commerciaux à sa population pour un départ prévu en 2330. La mission échoue du point de vue de la Terre car perte de signal du vaisseau spatial mais la colonie arrive quand même sur Celzeus en 2420, 90 ans après comme prévu initialement.

La Terre cesse toutes missions inter-galaxies pensant avoir échoué et ayant accumulé d'énormes dettes, continue de développer le voyage inter-planétaire au sein du Système solaire (ayant déjà colonisé Mars).

En 2530, l'Humanité sur Terre met au point un transport de voyage spatio-temporel afin d'investiguer sur la disparition du vaisseau de l'unique et seule mission inter-galactique : Cel-330, en se rendant directement sur cette dernière à l'année 2330.

La mission échoue à nouveau, erreur de temporalité, cette nouvelle colonie se crashe sur l'exoplanète Cel-330 d'il y a 6 Milliards d'années dans un univers parallèle les condamnant à rester sur cette dernière.

La colonie humaine nomme la planète Celzeus en référence au dieu grecque Zeus dû aux nombreux orages et éclairs énergétiques tombant à sa surface. Ne pouvant pas retourner sur Terre ils s'accoutument à l'écosystème, se développent, bravent les nombreuses ères glaciaires et de fusion de la planète les condamnant à leur presque extinction et avec le temps deviennent les Celz, une race avancée de l'espèce humaine résistant aux charges d'énergies puissante provenant du ciel appelée "Enerlum". Jusqu'à subir l'arrivée de la colonie humaine de la Mission Cel-330 en 2420.

Il y a 2 Millions d'années, les Celz instaurent une nouvelle monarchie axée sur des croyances : que les Premiers Celz (les humains arrivant sur la planète il y a 6 Milliards d'années) reviendraient dans les années 2400 avec une

technologie avancée afin de les aider à se développer d'avantage. Cela divise la population en deux entre les croyants et les non-croyants mais sans grande conséquence.

Dû à la dangerosité de la planète et aux presque nombreuses extinctions de la race, Les Celz arrivent à une apogée technologique précaire par rapport à leur temps de développement de 6 Milliards d'années (dans le sens où ils ne possèdent pas le transport spatiale) que se soit au niveau de la médecine, des transports, de l'armée, des habitations, du système économique, des ressources primaires et énergétique raffinées en batterie appelées "Eleccells"

Avant la Guerre, les Celz vivent loin des pics montagneux, étant des zones dangereuses dû aux nombreux éclairs énergétiques d'Enerlum y tombant. Ils vivent dans les vallées et forêts là où les éclairs sont plus rares mais toujours dangereux dû à leur imprévisibilité.

C'est pour cela que les Celz portent des combinaisons réductrices d'intensité chargées grâce à des batteries d'Eleccell qui leur permettent de ne pas être déstabilisés lors de l'impact de l'éclair, sans ces combinaisons ils seraient gravement blessés mais sans gravité mortelle. Tandis qu'un humain serait directement décimé.

La planète étant essentiellement composée d'océans dû aux pluies, les Celz vivent sur les sommets des îles se faisant submerger avec le temps par les océans à cause de la montée des eaux.

Proto Astra est la première île découverte par les Celz, il s'agit de l'île du crash. Les Celz commencèrent à se développer sur cette île initialement plus grande que maintenant et y installèrent leur siège commercial, politique et de gouvernance.

La première et principale ville de Proto Astra se nomme Premium. Elle est située entre les 3 Monts de l'île, là où les éclairs d'Enerlum se font rare sur un plateau désertique tropical.

La montagne au nord s'appelle Kaldran Mount, celle au sud-ouest Fod Mount et celle au sud-est Luman Mount en référence et hommage aux principaux dirigeants de la mission de sauvetage, vénérés comme étant les Premiers Celz.

Les usines de récupération d'éclairs d'Enerlum sont situées dans des zones à forte activité énergétique comme aux pieds des montagnes. Ces usines composées de puits énergétique attirent les éclairs, les captent afin de stocker l'énergie de l'Enerlum brut et de les convertir en cellule énergétique raffinée (Eleccell).

Les Eleccells fonctionnent comme des générateurs, il en est produit de différentes tailles pour des usages différents allant des outils d'armement comme les armes ou transport militaires comme les bipods, les outils de construction comme les canons à lévitation ou à effondrement, les transports volants, terrestre ou maritime, les bâtiments, etc...

2420 : arrivée de 15 000 humains sur Celzeus. La prophétie *[datant d'anciens écrits en anglais et ayant refait surface à l'ancienne ère de l'apogée technologique disant que les Premiers Celz (les humains de l'année 2530) reviendraient en 2420]* était donc vraie.

Le peuple se divise entre les croyants, maintenant nommés "Celz Originaux" pensant que les humains sont leur descendants et ceux, les "Nouveaux Celz" n'ayant pas confiance pensant que les humains possédant une technologie avancée sont venus pour les éradiquer, et leur voler leur ressources, que leur dévoiler les légendes et prophéties concernant leur monde *[comme quoi les Celz descendraient des Humains de 2530, que si les Humains de 2420 réussissent à contacter la Terre cela pourrait changer le cours du temps en empêchant la construction du vaisseau et transporteur temporel, faisant que les Celz ne verraient jamais le jour]* condamnerait l'espèce des Celz à l'extinction..

Les Celz Originaux acceptent de vivre avec les humains et leur expliquent qu'ils descendraient d'une lignée d'Humains venant de la planète Terre à l'année 2530, que ces derniers se seraient crashé après un voyage temporel sur une Celzeus presque désertique il y a 6 Milliards d'années et qu'ils seraient le fruit de leur évolution... Ici, la colonie humaine assiste à leur eux futur ce qui les fascinent et voient en cela l'occasion parfaite pour proposer des marchés commerciaux et d'échanges technologiques.

Après quelques années de cohabitation et d'entre-aide entre Humains et Celz Originaux, les Humains apprennent aux Celz la technologie des transporteurs spatio-temporelle afin que ces derniers puissent acquérir le savoir du voyage dans le temps et des voyages spatiaux.

En échange les Celz Originaux leur apprend leur technologie des Puits récupérateur d'énergie, ce qui va permettre aux Humains d'acquérir le savoir pour produire des Eleccells grâce à la raffinerie des éclairs énergétiques d'Enerlum : énergie qu'ils étaient venus chercher afin de développer la technologie sur Terre.

Les Celz expliquent aux Humains qu'ils ont déjà essayé de quitter leur planète pour trouver leur planète Mère : la Terre, sans succès car pas assez avancée technologiquement parlant à cause des conditions météo.

Les Humains comprennent qu'ils se retrouvent bloqué sur la planète :

Les transporteurs spatio-temporels sont des vaisseaux spatiaux passant au travers d'une porte temporelle censée les amener d'un point A à un point B comme un trou de ver. La porte temporelle est un satellite orbitant autour de la Terre. Les conditions météorologiques sur Celzeus étant chargées d'énergie, il est impossible de passer au travers de la couche nuageuse. Cela créerait un dysfonctionnement du vaisseau le rendant inutilisable.

Les Humains à leur approche de la planète pensaient pouvoir passer au travers comme sur Terre, sauf que les nuages terrestres sont chargés en eau et électricité. Sur Celzeus, tout corps passant au travers des nuages d'Enerlum devient inutilisable, causant le crash du vaisseau terrestre sur l'exo-planète, similairement au crash du vaisseau terrestre d'il y a 6 Milliards d'années. Les quelque 15 000 Humains comprennent que la mission était dès le début vouée à l'échec et qu'ils sont condamnés eux aussi à demeurer sur cette planète au même titre que leur confrères bloqués depuis leur arrivée il y a des Milliards d'années.

Les Humains veulent alors innover sur la technologie de récupération des éclairs d'énergie (les Puits) afin de créer les Pylônes, des structures horizontales qui seront placées au sommet des montagnes afin d'attirer les éclairs énergétique ainsi que les nuages, cela aura pour but de modifier la météo, et d'espérer créer des trous dans le ciel afin de pouvoir passer au travers.

En 2480, une guerre éclate sur Proto Astra (île accueillant les Premiers Celz et la nouvelle colonie humaine) entre les partisans des humains : les Celz Originaux et les Nouveaux Celz, ceux s'y opposant. Plusieurs Celz d'autres îles se proclamant Nouveaux ou Originaux prennent part au combat afin de défendre leur valeurs. L'armée faisant partie du gouvernement, gouvernement religieux prenant parti du côté des humains, chasse les Nouveaux Celz.

Grâce à la technologie des Celz de résistance aux chocs énergétique provenant du ciel, les humains construisent avec leur technologie avancée, des Pylônes aux sommets des trois montagnes. Cela va capter les éclairs d'Enerlum afin de les transformer en ressources et peut-être leur permettre de quitter la planète.

Les éclairs tombant en abondance sur les Pylônes, cela crée une surcharge des sols causant un effondrement entre les Pylônes nommé "Rift" et une surélévation dans les airs des pics montagneux sur lesquels les Pylônes sont ancrés. Ces îlots flottants seront nommés "Stations" et abriteront les Humains et Celz Originaux survivants de la guerre.

Praemium ayant été évacuée de ses habitants, s'effondre sur elle-même ne laissant apparaître qu'une gigantesque crevasse qui se retrouvera bientôt occupée majoritairement par les Nouveaux Celz et deviendra par la suite Praemium. Tandis que les trois monts : Kaldran, Fod et Luman deviennent des stations flottantes dans les airs.

Ceci marque la nouvelle ère : l'Ere Divergente en 2499. Après presque 20 ans de guerres, le gouvernement devient démocratique accueillant un sénat composé d'humains et de Celz Originaux situé sur les Stations. Les monts Kaldran, Fod et Luman se retrouvent à léviter dans les airs causant d'énormes cratères se faisant submerger en eau et dérivant dans les rivières jusqu'à Praemium.

Les Nouveaux Celz iront se cacher du gouvernement dans les Rifts de Praemium et dans les montagnes subjacentes des anciens monts. Certains devenant des contrebandiers dans les cartels afin de survivre à la pauvreté ou servir la mafia au milieu des mercenaires et pillards bravant les inondations dans les souterrains de Praemium, d'autres devenant des rebelles luttant pour leur droits en s'expatriant dans les montagnes, maintenant moins chargées énergétiquement car la plupart des éclairs d'Enerlum tombent dorénavant sur les Pylônes des Stations au profit des Celz Originaux. Mais les éclairs continuent de tomber sur la surface du globe. Durant cette nouvelle ère, Celz Originaux et Humains contrôlent le commerce, la monnaie virtuelle (provenant et inspirée de celle sur Terre), l'alimentaire (végétale ou carnivore), les futures voyages spatiaux grâce aux technologies humaine, la recherche, la science, la médecine, l'armée, les flux de communications, les transports, etc.

Au fil des années depuis sa création, Celzeus abrite des espèces de vie intelligente comme les Humains ou les Celz. Mais également des "animaux" ou "espèces sous développées" comme des bipèdes, quadrupèdes ou volatiles de diverses tailles.

Côté végétation, les montagnes sont recouvertes de forêts tropicales denses. Dû aux fortes pluies, de larges bassins d'eau et océans se sont formés au fil du temps. Ce qui augmente la dangerosité à cause des orages énergétiques d'Enerlum recouvrant entièrement la surface de la planète.

La technologie actuelle se rapproche d'une technologie de science-fiction futuriste : fusils énergétique, méca bipède de construction de bâtiments ou de support d'infanterie des armées, combinaisons régénératrices de

survie, etc... Les principales villes sont construites sur les îlots flottants autour des Pylônes à la verticale. D'autres villes plus précaires sont construites dans les montagnes ou les rifts.

Les transports s'apparentent à ce qui existe sur Terre, des transports magnétique volants, des navettes de transport dans les villes verticales, des rovers tout terrain en extérieur de villes afin de se déplacer rapidement sur les sentiers rocailleux à l'extérieur des villes, des navires maritime pour accéder aux autres îles de la planète, tous les transports et technologies consomment des Eleccells (des cellules énergétique raffinées résultant de l'énergie des éclairs d'Enerlum récupérés grâce aux Pylônes.)

Les Pylônes sont une innovation des Humains basée sur les puits, une technologie de captation des éclairs énergétique inventée par les Celz afin de récupérer l'énergie brut des éclairs pour la convertir en énergie consommable pour les transports, l'éclairages, les armes, les combinaisons de résistance aux climats, les infrastructures et bâtiments.

Les Stations sont des îlots de roche flottants au-dessus du vide. Ce sont d'anciens pics montagneux assez chargés énergétiquement pour léviter.

Depuis l'ère divergente, les Nouveaux Celz se cachent dans les Rifts. Ce sont d'immenses crevasses formées par l'effondrement des sols dû à une insuffisance énergétique. Les vestiges de Premium y sont restés et des réseaux souterrains de transport et communication s'y sont creusés afin de servir les cartels ou d'évacuer les eaux de pluie afin d'éviter les inondations.

Celzeus est constamment recouverte d'une couche de nuages épais, la planète, sa faune, sa flore, sa population et sa formation géologique subissent constamment le climat dangereux comme la presque constante pluie et l'imprévisibilité des éclairs d'Enerlum chargeant les sols positivement ou négativement selon l'intensité de la charge délivrée ce qui modifié les sols les faisant soient léviter, soit s'effondrer.

Les Celz sont plus grands que les Humains, ils mesurent au minimum 190 cm, leur génétique est changée car leur cellules se sont chargées énergétiquement avec le temps. Dû à la faible luminosité dû aux nombreuses tempêtes, ils voient mieux dans le noir que les humains. Ils sont moins sensibles aux fortes densité lumineuses et sont quasiment insensibles aux chocs énergétiques comme la foudre par exemple lorsqu'ils portent leur combinaison. Ils vivent deux fois plus de temps que les Humains (Humains environ 120 ans, les Celz 200 ans).

Les Celz parlaient Anglais à leur arrivée sur Celzeus, mais la langue s'est développée depuis. La phonétique se rapproche de l'Anglais. Certains Celz pratiquent encore cette langue même si cette dernière est considérée comme langue morte. A leur arrivée sur Celzeus en 2420, les Humains commencèrent à apprendre la langue Celzienne.

HISTOIRE ET RECIT :

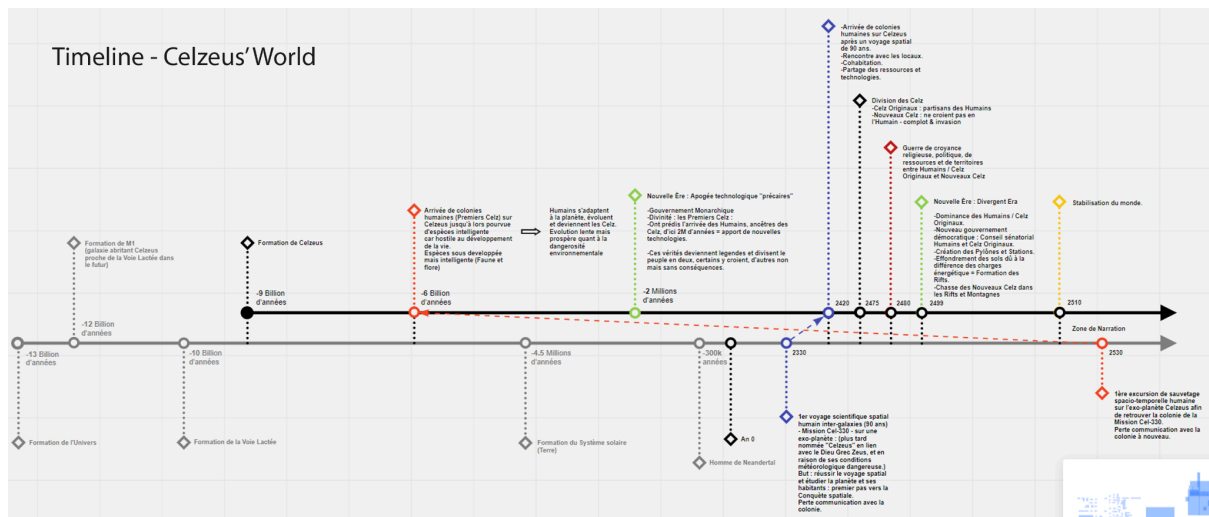
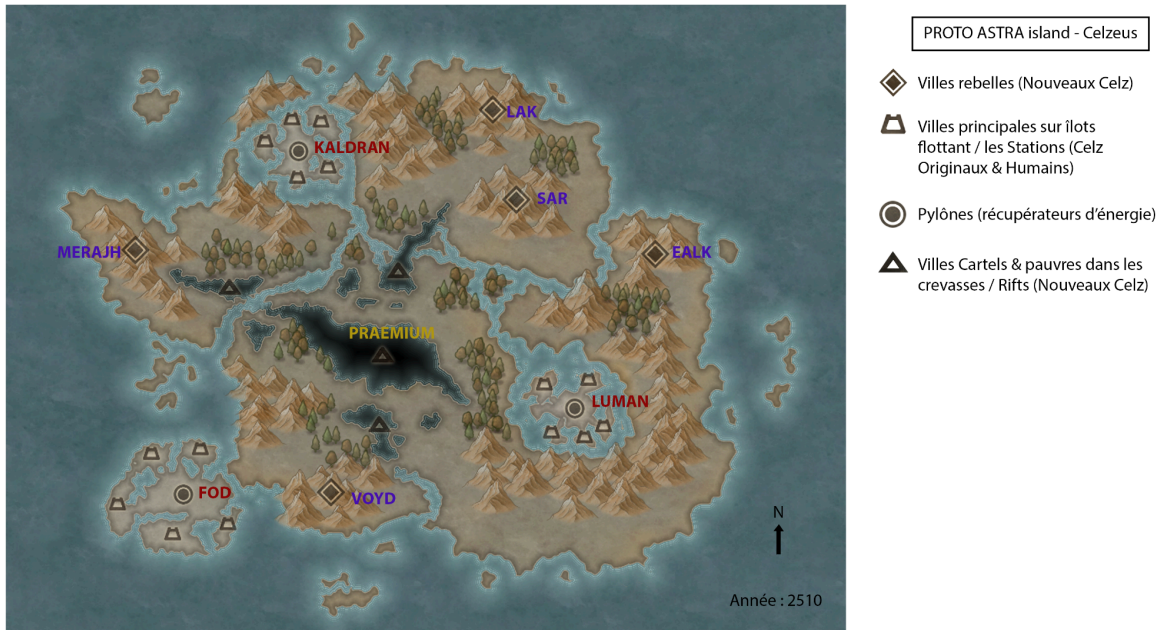
2510, 90 ans après l'arrivée sur Celzeus des Humains de la mission Cel-330, 30 ans après le début de la Guerre déchirant la prospérité des Celz et 11 ans après l'instauration du nouveau gouvernement dirigeant (marquant la fin de la Guerre) unifiant Celz Originaux et Humains maintenant nommé l'Astrade, cette nouvelle faction dirige l'entièreté de la Planète en ayant installée ses fiefs sur chacune des îles de Celzeus, gouvernant depuis les Stations.

Les Celz Originaux de l'ancienne Premium, ayant fuit cette dernière au commencement de la Guerre, vivent maintenant sur les Stations avec les Humains qui commencent à se développer, auto-alimentés par les éclairs d'Enerlum captés par les Pylônes.

Après la fin de la guerre, l'Astrade a été crée afin de développer les technologies Celzeusienne et de se déployer sur toute la Planète dans le but de permettre à la population de trouver des solutions afin de commencer les voyages spatiaux mais pour cela il faudra trouver un moyen de passer outre la couche nuageuse de Celzeus. Les pylônes attirant les éclairs d'énergie d'Enerlum ne suffisent pas à créer des brèches dans la couche nuageuse. L'astrade souhaite réunir tous les Celz Originaux afin de rencontrer les Humains sur Terre autrement appelés les Premiers Celz mais leur évolution sont dérangés par des mini-conflits rebelles des Nouveaux Celz ayant fuit dans les montagnes et dans les crevasses de Praemium (ancienne capitale de la Planète et nouvelle cité souterraine regroupant d'anciens militaires, politiciens, citoyens Celz (qui ne se considèrent ni comme Cel Original, ni comme Nouveau Cel et ayant subit la Guerre), Nouveaux Celz et même Celz Originaux s'étant reformés en rebelles, mercenaires, contrebandiers au sein des mafias et cartels pour survivre aux conditions climatique, à la rareté des Eleccells et donc de l'Enerlum, à la pauvreté, à la violence, etc...).

Les Nouveaux Celz se sont tout de même unifiés face aux Celz Originaux et aux Humains durant la Guerre, et doivent maintenant survivre à l'Astrade qui essaye de les convaincre de rallier leur camp sinon quoi ils seraient décimés.

Praer est créé dès le début de la Guerre en 2480 en réponse à l'acceptation des Humains par les Celz Originaux. Cette unité militaire de recherche effectue des missions de reconnaissance, de sabotage ainsi que des expéditions au delà des Rifts jusqu'au pied des montagnes essayant de raffiner le peu d'éclairs d'Enerlum étant encore attirés dans les quelques Puits toujours fonctionnels, sabotés par les Celz Originaux au début des conflits lors de la création des Pylônes.



DESCRIPTION DES PERSONNAGES :

Personnage 1 :

Cel - Rand Braton

Ancien ingénieur dans la construction d'infrastructures, Rand Braton est un Cel qui travaillait en tant que pilote instructeur de bipeds pour des sociétés privées spécialisées dans la construction de bâtiments. Originaire de Premium, il commença à travailler pour le gouvernement sur les nouvelles villes de la future Astrade sur les Stations de Proto Astra au commencement de la Guerre ainsi que sur la technologie Humaine qui servit à fonder les Pylônes.

Rand, n'était pas né à l'arrivée des Humains sur Proto Astra, il avait 30 ans lorsque la Guerre éclata et n'avait pas d'avis tranché sur le lien unifiant Celz et Humains, et était indifférent quant aux écrits de l'Ere de l'Apogée technologique d'il y a 2 Millions d'années. Son but était de reprendre la relève de son père qui travaillait aux usines de récupération d'énergie, fasciné par les Puits et l'Enerlum tout en voulant par la suite fonder sa famille sur Premium.

Il fût séparé de cette dernière lors de l'effondrement de la capitale Premium et n'eut plus aucunes nouvelles d'elle.

Après l'élévation des Monts en Stations, Rand s'inscrit dans l'armée des Celz Originaux en tant que pilote de cargaison d'Eleccells avant de redevenir pilote de biped mais cette fois-ci en tant que soutien des troupes d'infanterie patrouillant autour des Rifts de Proto Astra.

Près de 20 ans après le début de la Guerre (et donc la fin de celle-ci) et la disparition de sa femme et sa fille, Rand est envoyé sur d'autres îles de Celzeus pour développer l'expansion des Stations de l'Astrade sur le reste de la Planète. Après 10 ans de voyages autour du globe, en 2510, il est de nouveau affecté sur Proto Astra afin de former la 4ème génération d'Humain à la gestion des Eleccells sur la Station Fod.

Cela fait 30 ans que Rand a perdu sa famille, 30 ans qu'il travaille pour le gouvernement. Les nombreuses recherches des victimes de l'effondrement de la capitale effectuées par l'Astrade n'ont pas permis de retrouver les corps de sa femme et de sa fille. Rand a encore un espoir. Durant la Guerre, il a pu patrouiller autour des Rifts de Praemium et a repéré des points d'entrée non gardés par Praer. Il est temps pour lui de désertier les Stations afin d'enquêter lui-même et de retrouver sa famille. Rand sera amené à faire des sorties de simulation sur terrain de la gestion des Eleccells aux différents bunkers de protection contre les éclairs d'Enerlum dispersés autour de chacune des Stations. Là est sa chance de s'échapper.

Le rôle final de Rand vis-à-vis de Todd est de lui servir de mentor afin de l'aider à rétablir la vérité qui se cache dans les entrailles de Praemium, la capitale souterraine des Nouveaux Celz de Praer sur Proto Astra.

Personnage 2 :

Humain - Todd "Luman" Olger

Todd Olger est un Humain, arrière petit-fils d'un physicien venant de la Terre, arrivé sur Celzeus en 2420. Todd est né en 2489 sur la Station Luman en plein milieu de la Guerre et a étudié à l'académie des scientifiques durant son enfance exigé par son père. Todd est plutôt de nature intrépide, enfermé depuis 20 ans sur la Station Luman dû à sa formation, il voudrait découvrir le reste de la planète et en apprendre plus sur l'arrivée des Humains sur Celzeus. Il sait que son arrière-grand-père et son grand-père ont contribué à l'évolution des Humains sur la planète mais son père évite fréquemment le sujet.

A 21 ans, il est envoyé sur la Station Fod afin de compléter sa formation en passant à la pratique de ce qu'il a appris ces dernières années.

Il espère pouvoir effectuer des missions en extérieur bien que dangereuses même 11 ans après la fin de la Guerre. Malheureusement pour Todd il obtient les meilleurs résultats à ses tests théoriques qui lui permettent uniquement de travailler en laboratoire à l'élaboration de nouvelles Eleccells censées développer une nouvelle technologie jusqu'alors confidentielle afin de passer les nuages de Celzeus.

Durant sa formation on a appris à Todd que l'Astrade avait pour but de rejoindre la Terre aidé par la colonie Humaine présente sur Celzeus. Lorsque qu'il parle de ses découvertes à son père, ce dernier lui dit d'être vigilant et de se mêler uniquement de ses affaires.

En réalité son père ne veut que son bien et souhaite le protéger du monde au delà des Stations qui causera sa perte comme ce qui causa la perte de son grand-père et arrière-grand-père qui en savait trop sur les Celz Originaux.

Par impatience, Todd finira par s'infiltrer dans la section des transports de gestion lors d'une sortie véhiculaire ce qui le conduira à rencontrer Rand Braton.

Todd découvrira lors de son aventure que son vrai nom est Luman, comme l'un des Premiers Celz.

Le rôle final de Todd est de reprendre les travaux de ses aînés et d'anéantir les Celz Originaux avec l'aide des Nouveaux Celz pour sauver l'Humanité.

Histoire de son arrière-grand-père et grand-père.

Jeffrey Luman, l'arrière-grand-père de Todd est arrivé sur Celzeus en 2420 à l'âge de 30 ans. C'était un brillant physicien qui découvrit la réalité sur les Celz Originaux. Alors que les Humains étaient venus pour l'Enerlum, les Celz Originaux attendaient les Humains pour qu'ils puissent les aider à rallier la Terre et à se l'approprier. Les Celz ne sont ni plus ni moins que l'évolution d'Humains en quête de richesse et de possession.

Jeffrey n'eut pas le temps de prévenir les Nouveaux Celz qu'il fût assassiné lui et sa femme laissant derrière eux leur fils Dan que le gouvernement ne jugea pas nécessaire d'éliminer étant trop jeune.

Des années plus tard, Dan enquêta sur la mort subite de ses parents et découvrit à son tour la vérité à l'âge de 30 ans lors de la naissance de son fils Mansel. Il changea de nom pour Olger afin de préserver sa famille mais participa activement en 2475 au sein de collectifs des Nouveau Celz se rebellant pour leur droits et pour la survie des Humains étant manipulés par les Celz Originaux. On le retrouva calciné au milieu des débris de son atelier effaçant la plupart des preuves.

Mansel Olger se retrouve seul avec sa mère à l'âge de 15 ans et suit les conseils de son défunt père, qui était de se cacher au sein des Celz Originaux. Il sert dans l'armée 5 ans plus tard au commencement de la Guerre du côté des Originaux. Devenant infirme, il se réfugie sur la Station Luman comme son père le lui avait ordonné.

Mansel envoya Todd à l'académie des scientifiques là où il est sûr de ne pas retrouver son fils au sein de la rébellion de Praer.

Signification des logos :

L'emblème de l'Astrade montre un vaisseau fendant les airs, les nuages de Celzeus mais aussi la destruction de la Terre.

L'emblème des Praer est un dérivé de l'ancien emblème des Celz, il montre Praemium, au milieu des 3 Stations.



NOM : Rand Braton
ORIGINE : Celzeus

Ancien ingénieur et pilote de biped spécialisé dans la construction de bâtiments.

Originaire de Premium et travaille pour le nouveau gouvernement l'Astrade.

Ne prend part à aucun parti car il ne se sent pas concerné jusqu'au jour où il va perdre de vue sa famille.

Pendant la Guerre, il travaille en tant que pilote, à la fin de celle-ci il est envoyé sur des projets de construction tout autour du globe.

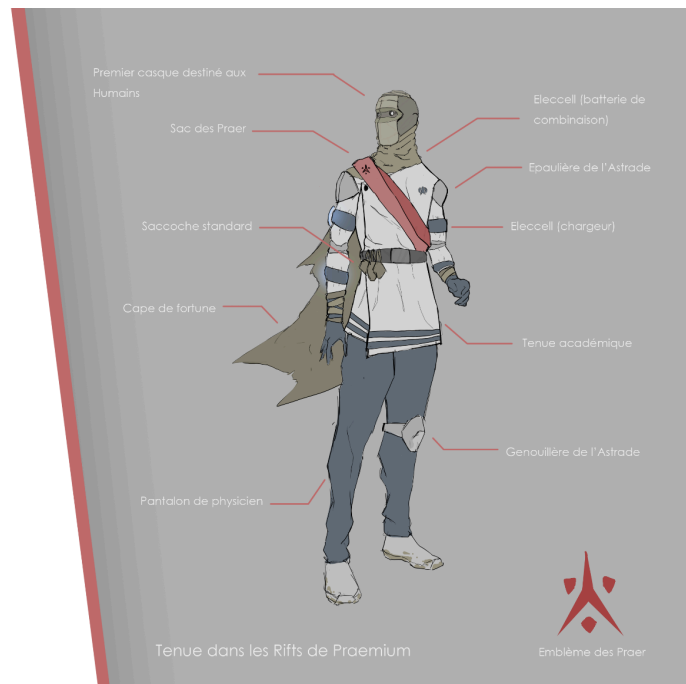
Il revient sur Proto Astra en 2510 sur la Station Fod pour former la 4ème génération d'Humains au maniement et au transport d'Eleccells.

Le gouvernement ayant échoué à trouver sa famille, il va se rendre au delà des Stations pour la trouver lui-même.

C'est là qu'il rencontre le 2ème personnage, qu'il va guider comme mentor et l'aider à rétablir la vérité qui se cache dans la ville de Praemium.

NOM : Todd « Luman » Olger
ORIGINE : Humain sur Celzeus

Né pendant la Guerre sur la Station Luman, et a étudié à l'académie des scientifiques.
Enfermé depuis 20 ans sur la Station il rêve de partir à l'aventure et découvrir le reste de la planète.
En 2510, il est envoyé sur une Station voisine, Fod pour poursuivre sa formation en passant de la théorie à la pratique. Il travaille sur une nouvelle technologie de l'Astrade leur permettant de passer le nuage d'Enerlum pour quitter Celzeus et atteindre la Terre.
Néanmoins, le père de Todd n'y croit pas et conseille à son fils de rester vigilant. Il sait surement des choses que Todd ne sait pas.
Il finira par s'infiltrer dans la section des transports de patrouilles et simulations afin de sortir de la Station et se rendre à Praemium.
Il veut découvrir se que cache son grand-père. C'est là qu'il rencontrera Rand et découvrira qu'Olger n'est pas son vrai nom. Son rôle est de reprendre les travaux de ses aînés afin de sauver l'Humanité.







DESCRIPTION DU BÂTIMENT :

Synopsis :

Le bâtiment que j'ai décidé de représenter visuellement est une "Station" de mon monde. Il s'agit plus précisément de la Station Fod sur laquelle mes deux personnages vont finir par se retrouver au début de l'intrigue.

Les Stations ont été construites grâce à l'alliance des Humains et des Celz Originaux qui formeront ensuite pendant la Guerre "l'Astrade".

Afin de se protéger des Nouveaux Celz de Praer vivant à la capitale Premium, l'Astrade construit des Pylônes au sommet des trois Monts de Proto Astra afin d'attirer les nuages et de créer des brèches dans ces derniers afin de quitter la Planète de Celzeus.

Les Pylônes captèrent les éclairs énergétiques d'Enerlum et fit léviter le sommet des Monts dans les airs à quelques centaines de mètres du sol. L'Astrade décime Premium et crée en conséquence le Rift de Praemium car aucun éclair ne tombe désormais dans la vallée.

Description :

Mon gouvernement étant à présent démocratique était autrefois monarchique basé sur la religion des Premiers Celz (les premiers humains étant arrivés sur Celzeus). J'ai voulu donner au Pylône un aspect de tour de cathédrale avec une couleur assez claire afin de contraster sur le ciel sombre en arrière plan. Une couleur sombre aurait donné l'impression que l'Astrade est maléfique, même si c'est le cas il s'agit d'un des plot twist final, le but étant que l'Astrade paresse prospère et bienveillante tout au long du récit;

Le design et les formes sont assez strictes, ayant été inspiré par Mortal Shell et le Vader's Castle, je voulais donner à mon bâtiment un aspect simple, gigantesque mais épuré, jonglant entre les formes droites et arrondies.

Les portes de l'usine sont de la même forme que la visière des casques des pilotes de l'Astrade.

Le doré représente le pouvoir et la richesse, à ce moment-là du récit, la faction est en train de coloniser toutes les autres îles de la planète.

Plusieurs parties habillent le bâtiment, ayant été créé par deux factions différentes mais de même origine je voulais que les parties de pierre lisse blanche soient construites par les Celz, étant une civilisation avancée mais vivant dans des environnements esthétique mais naturel. Je voulais éviter le cliché des villes de science fiction en acier et métal du style cyberpunk ou steampunk. Quant aux parties en métal (le haut du Pylône), ces dernières proviennent de la technologie des Humains ayant voyagé depuis la Terre vers la planète.

On obtient un bâtiment hybride composé de plusieurs matériaux.

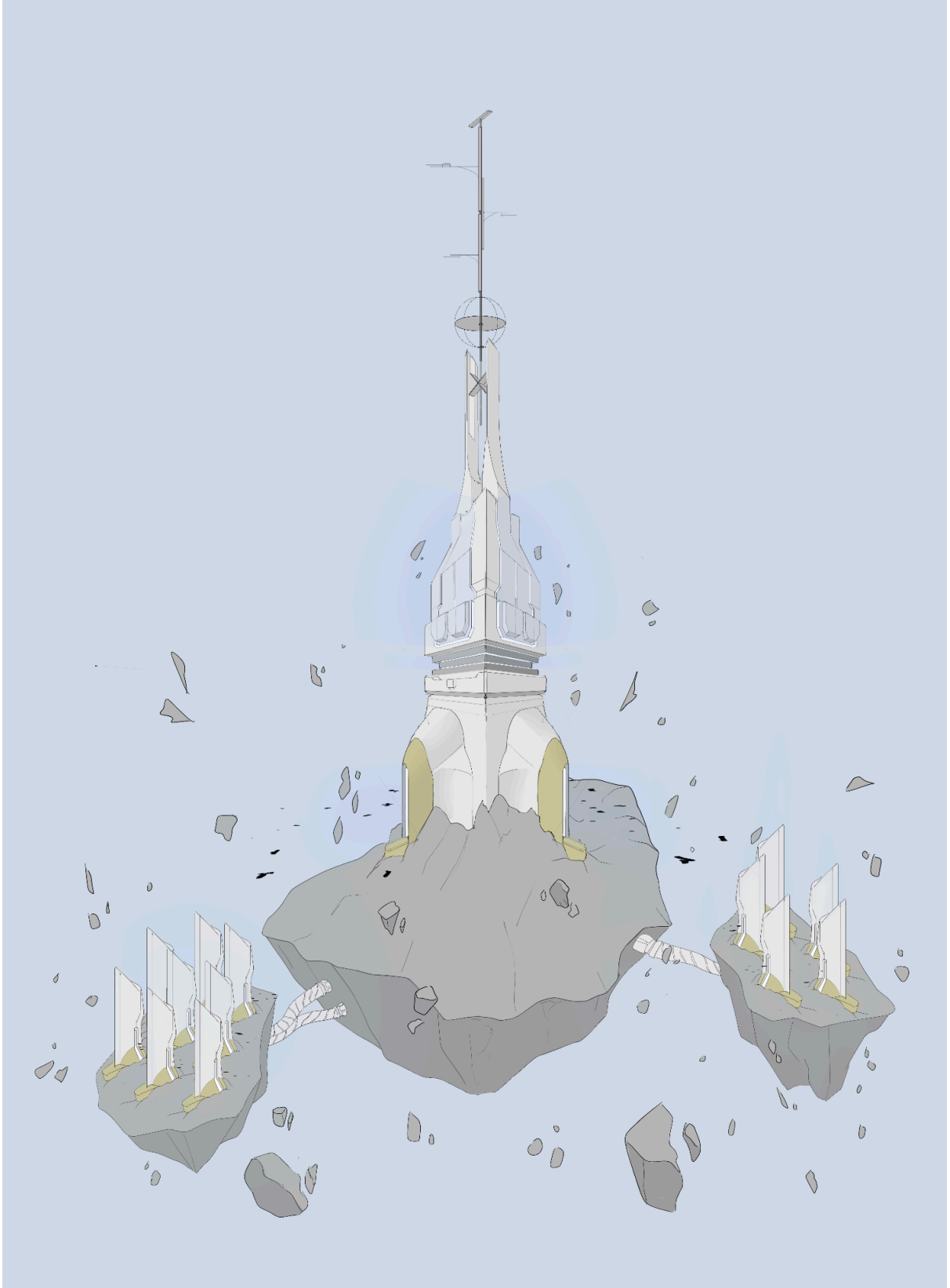
La raffinerie des éclairs d'Enerlum en batteries (Eleccels) ressemble à un moteur afin de faire le contraste entre la coque du bâtiment très épuré et l'usine à l'intérieure très robotique.

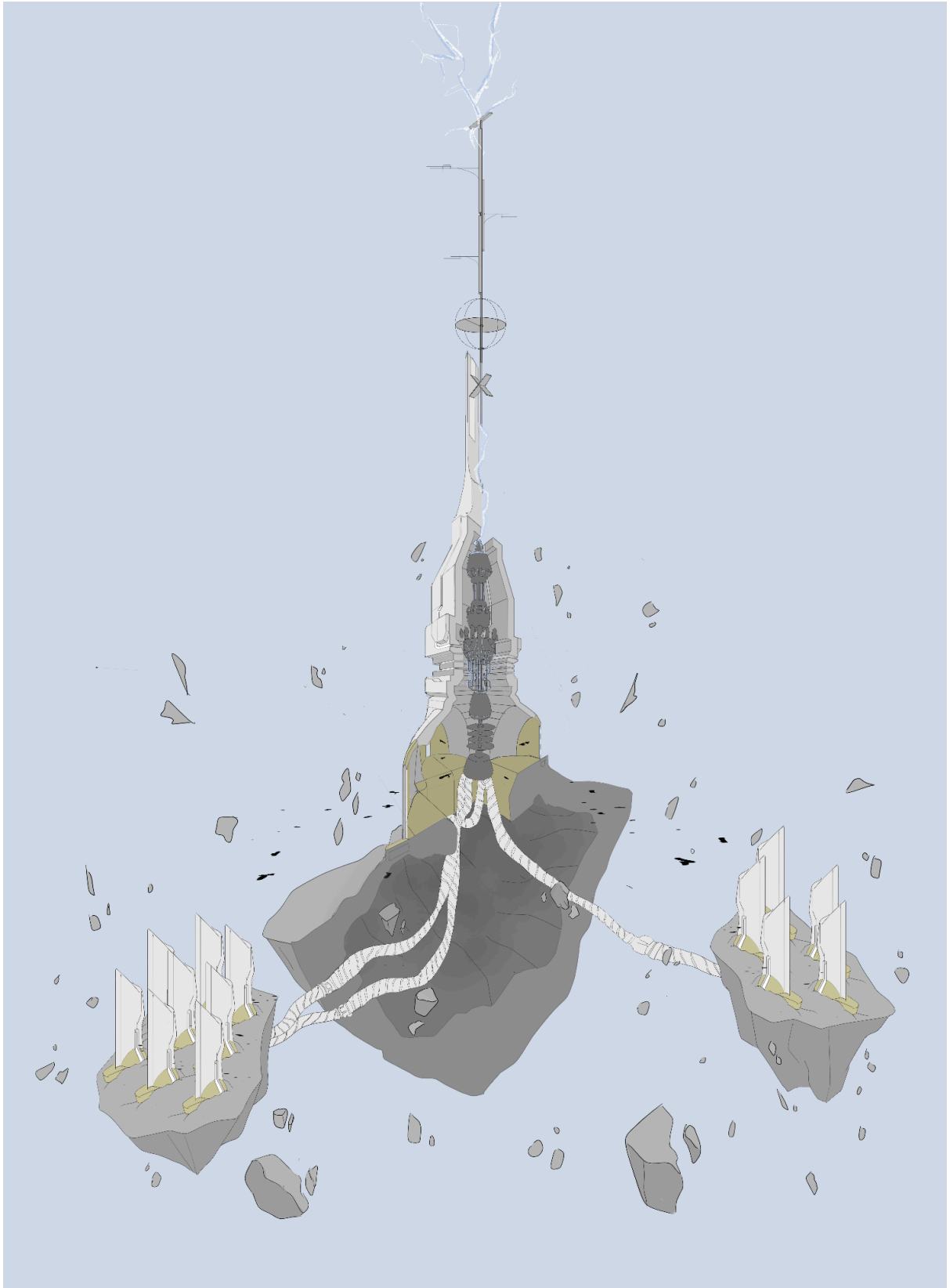
Des plateformes réceptionnant les Eleccels sont mises à disposition de plusieurs entreprises venant les chercher grâce à leur vaisseaux. Le Pylône de la Station est inhabitable dû à la dangerosité des éclairs d'Enerlum.

Au sommet du Pylône se trouve un gyroscope qui permet à la station de rester stable et de ne pas arracher les conduits transportant les Eleccels vers les villes, la Station flottant dans les airs et captant des éclairs d'énergie puissants.

Quant aux villes, je voulais qu'elles soient posées sur les rochers environnant lévitant également autour de la Station. Avant de créer leur design je me suis posé la question du climat et des conditions de survie des Humains à une telle hauteur. Je me suis rendu compte qu'il était impossible de créer une ville ouverte à cause du froid. Pour leur conception, je me suis inspiré de la ville des machines dans Matrix Revolution, je voulais créer d'énormes espaces fermés identiques car il n'existe pas de différence sociale sur les Stations, accueillant déjà les plus riches et puissants.

Pour la suite du projet, ce dernier est adaptable en long métrage ou jeu vidéo, mais avant j'aimerais continuer à le développer. Parler de la faune et la flore, d'autres intelligences peuplant le monde, faire un aperçu des Rifts car j'ai beaucoup parlé de mon peuple sur les Stations mais pas assez de leur rivaux qui ne sont pas si "méchant" que ça, leur compositions, ce qui s'y passe, les différentes factions composant le Rift et qui le dirige. Visuellement ça me permettrait de développer la ville en ruine effondrée de Praemium, ayant été l'ancienne capitale de l'île et abritant tous les Celz avant son effondrement dans la crevasse.





**Station FOD - carte
Celzeus, Proto Astra**

