SHADOW FREIGHT INDUSTRIES

OCTOBRE 2956 | NUMÉRO 02

LE REGISTRE™

OPÉRATIONS | INDUSTRIE | LOGISTIQUE | COMMUNAUTÉ

DES
OPPORTUNITÉS
PLUS LOIN

DES
ÉQUIPAGES
TOUJOURS LÀ

SFI

EXTRAIRE
RÉCUPÉRER
PRODUIRE
TRANSPORTER
ENSEMBLE

MÊME TERRAIN
MÊME OBJECTIF

SFI
SHADOW FREIGHT INDUSTRIES
PEOPLE • CARGO • POSSIBILITIES

LE REGISTRE
NUMÉRO 02 — OCTOBRE 2956

PLUS
LOIN
ENSEMBLE

DES
HOMMES
DES VAISSEAUX
DES HISTOIRES

ÉDITORIAL

OÙ EN EST SFI ?

Il y a des périodes où tout s'accélère, et d'autres où l'on prend simplement le temps de regarder le chemin parcouru.

Ces derniers mois, SFI a évolué.

Des projets qui n'étaient encore que des idées ont commencé à prendre forme. Certaines activités ont trouvé leur rythme, d'autres sont encore en construction. Les opérations se succèdent et, avec elles, viennent les réussites, les imprévus et ces histoires que nous finissons toujours par raconter longtemps après avoir rangé les vaisseaux.

Ce deuxième numéro du Registre en est finalement un bon reflet.

Vous y retrouverez ce qui a marqué notre mois, quelques morceaux de ce que nous construisons et surtout ce que nous avons vécu ensemble.

Nous ne savons pas encore exactement ce que les prochains mois viendront ajouter à tout cela.

Et c'est probablement très bien comme ça.
SFI continue simplement d'avancer.

Lilith
Shadow Freight Industries

ACTUALITÉS

CE QU'IL S'EST PASSÉ EN SEPTEMBRE

DES OPÉRATIONS,
DES PROJETS, DES JOUEURS.
TOUJOURS EN MOUVEMENT."

SHADOW FREIGHT INDUSTRIES

OPÉRATIONS

SIEGE OF ORISON

Le Siege of Orison a fait partie des opérations menées par SFI ce mois de septembre. Plusieurs sorties ont permis aux équipes de retrouver les plateformes d'Inspiration Park et de prendre part à l'une des opérations les plus emblématiques de Stanton.

INDUSTRIE

OPÉRATION MINIÈRE
OBJECTIF ATTEINT

Une opération minière organisée autour de Checkmate a permis de récolter suffisamment de minerai pour équiper trois Prospectors ainsi que le Golem de Rideur.

Huit Enhanced Ore Pods sont désormais disponibles, portant la capacité des Prospectors SFI de 32 SCU à 60 SCU.

PROSPECTOR SFI
32 SCU → 60 SCU

COMMUNAUTÉ

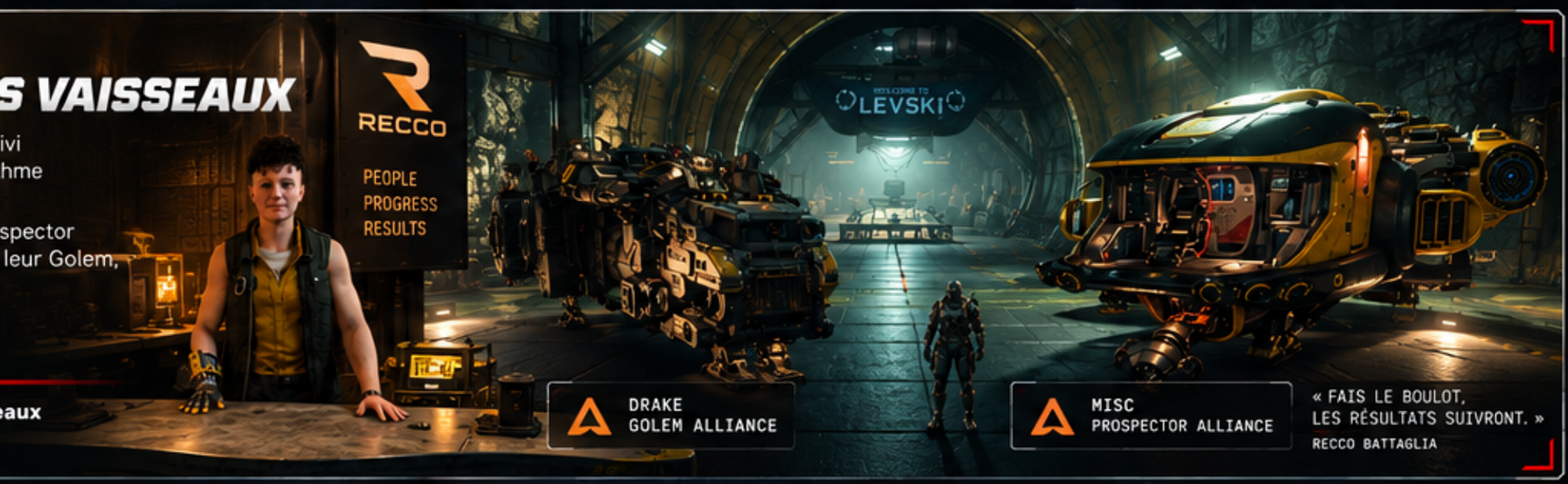
RECCO — DES MISSIONS ET DES VAISSEAUX

Tout au long du mois de septembre, plusieurs membres de SFI ont suivi les missions proposées par Recco à Levski, chacun avançant à son rythme dans cette série de contrats.

Lilith et Hanni sont allés jusqu'au bout, débloquant le Golem et le Prospector aux livrées particulières. TGuanta et Rideur86 ont également obtenu leur Golem, tandis que Brayou poursuit actuellement sa progression.

Une aventure menée individuellement, mais dont les découvertes et les récompenses se partagent au sein de la corporation.

Des contrats, quelques détours par Levski et de nouveaux vaisseaux dans les hangars SFI.



SHADOW FREIGHT INDUSTRIES

LE REGISTRE

NUMÉRO 02 — OCTOBRE 2956

LES CHRONIQUES DE SFI

SPÉCIAL RENTRÉE

SFI
APPRENDRE
OPÉRER
PROGRESSER
ENSEMBLE

MÊME TERRAIN
MÊME ÉQUIPAGE
TOUJOURS PLUS LOIN

- ☑ Mêmes idées
- ☑ Mêmes galères
- ☑ Toujours en équipe
- ☑ Année prometteuse

« Certains apprennent vite... d'autres apprennent en situation réelle. »
La Direction

DISCIPLINE
HUMOUR
CRÉDITS
RÉSULTATS

L'AVENIR S'ÉCRIT EN ÉQUIPAGE

MATO
Déjà sur le plan du prochain trimestre. Nous, on cherche encore notre stylo...

STRATÉGIE OPÉRATIONS RESSOURCES

FUMETSU
En cours... à sa façon. Tant que ça progresse.

RIDEUR86
Motivation stable. Toujours partant. Surtout quand ça rapporte.

TO DO :
- MINER
- TRANSPORTER
- OPTIMISER
- RECOMMENCER

NOVAK
Toujours concentré... (sauf quand il y a quelque chose à tirer)

FPS
PILOTAGE
COMBAT SPATIAL
TACTIQUES

TGUANTA
Toujours une stat à analyser, un fitting à optimiser... Et une question qui en amène trois autres.

GUIDE MINAGE FITTING RESSOURCES

BRAYOU
Des idées plein la tête. Certaines passent. d'autres explosent... Mais ça bouge toujours !

BAD IDEAS GOOD RUNS

MISSIONS
CRAFTING
BASE BUILDING
4.11
ET APRÈS

OBJECTIF DE L'ANNÉE :

- ☑ Plus de sorties
- ☑ Plus d'opérations variées
- ☑ Plus de conneries (contrôlées)
- ☑ Toujours la même équipe

ON GARDE LE CAP !

SFI CENTRE — 01

LOGISTICS CENTER

TOUT ÇA POUR UN WEBHOOK...

D'UN SIMPLE PROBLÈME
DE STOCK À UN OUTIL
AU CŒUR DES OPÉRATIONS.

1 LES DÉBUTS : UN SALON DISCORD

Après le wipe de la 4.8, comme beaucoup de choses, les stocks de SFI doivent être reconstruits.

Pour garder une trace du matériel récupéré par la corporation, une première solution est mise en place : un salon Discord dédié au stock.

Simple. Rapide. Et, pendant un temps, suffisant.

Le problème apparaît avec le retour des opérations. Une grande partie des modules de vaisseaux récupérés par SFI provient des sorties TSG. Les équipements s'accumulent et chaque nouvelle sortie entraîne la même opération : recenser, modifier les quantités et maintenir munuellement le stock à jour sur Discord.

Ça fonctionne.
Mais ce n'est franchement pas pratique.

2 LE FAMEUX WEBHOOK

C'est à ce moment que Miodos soumet une idée à Smoke : pourquoi ne pas utiliser un webhook pour simplifier la gestion du stock sur Discord ?

La proposition est parfaitement raisonnable. Elle a simplement eu un effet secondaire inattendu : challenger légèrement l'ego du développeur.

Quelques jours plus tard, Smoke revient avec sa réponse.

Pas un webhook.
Le Logistics Center.

> *Alors, il est où l'autre là avec son vieux wehhook ?*
> — Smoke

On voulait rendre un salon Discord plus pratique.
On venait de se retrouver avec un outil de gestion logistique complet.

3 DU STOCK À LA LOGISTIQUE

Depuis cette première version, *le Logistics Center a continué d'évoluer.*

Aujourd'hui, il centralise *le stock opérationnel de SFI : les objets recensés, les quantités* disponibles, les réservations et les demandes. Il conserve également *l'historique* des mouvements et permet de repérer immédiatement les ressources arrivant à épuisement.

Plus récemment, une nouvelle étape a commencé avec UEX. Le commerce rejoint progressivement l'écosystème, permettant à SFI de relier la gestion de ses stocks à ses activités de vente.

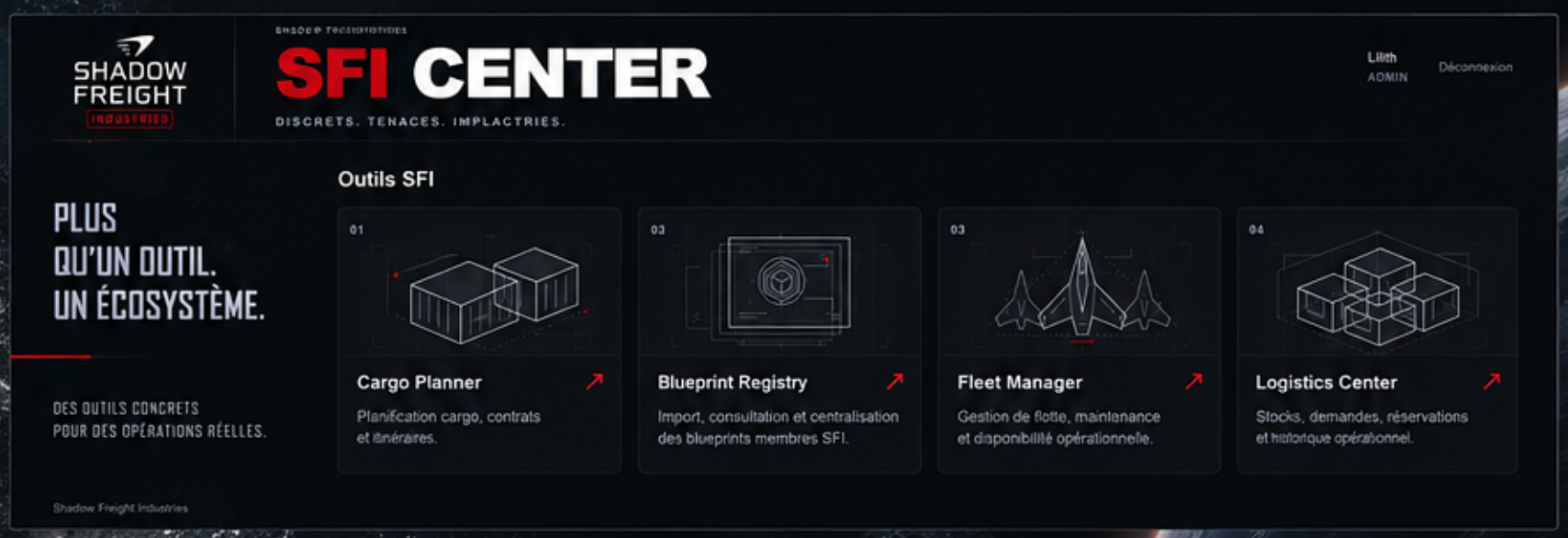
Ce qui était au départ une réponse à un problème très simple est ainsi devenu un véritable outil opérationnel.

UN OUTIL
AU SERVICE
DES OPÉRATIONS.
PAS DE LA
BUREAUCRATIE.

4 ET PUIS IL Y EN A EU UN DEUXIÈME.

Le Logistics Center aurait pu rester un outil isolé.
Mais Smoke ne s'est pas arrêté là. Après lui est arrivé le *Cargo Planner*.
Deux outils. Deux usages. Et bientôt d'autres projets.
Il devenait inutile de multiplier les accès séparés : il fallait un endroit capable de les réunir.
C'est ainsi qu'est né **SFI Center**.
Aujourd'hui, le hub rassemble le Cargo Planner, le Blueprint Registry, le Fleet Manager et le Logistics Center. Quatre modules développés autour de besoins rencontrés par SFI.
Et dans ce numéro du Registre, nous commençons naturellement par celui avec lequel tout a commencé.

LE MATÉRIEL CIRCULE.
L'ORGANISATION RESTE.



SAME
PEOPLE.
FURTHER.

SIEGE OF ORISON

TROIS POUR APPRENDRE. HUIT POUR Y RETOURNER.

Trois SFI se lancent au Day One pour découvrir ce qui les attend.
Plus tard, huit membres prennent le relais. Même opération, une toute autre approche.
Entre apprentissage, transmission, combat et émerveillement,
le Siege of Orison restera comme l'une de ces missions qui marquent une corporation.

DAY ONE — APPRENDRE À SURVIVRE

Pas de sortie organisée. Pas de stratégie préparée. Trois SFI, de la motivation et l'envie de découvrir.
SoO ne pardonne pas l'improvisation, mais il offre une sacrée leçon.

01 SOLANKI
DENSE. IMPITOYABLE.

Solanki met rapidement les choses au clair : l'environnement est dense et les Nine Tails peuvent surgir de n'importe où. Derrière une caisse, un mobilier ou au détour d'un passage, chaque angle compte.

Les snipers rappellent qu'il faut aussi regarder loin. À trois, une règle s'impose : veiller les uns sur les autres. On tombe, les autres sécurisent. On relève le copain et on repart.

Au bout de la plateforme, Remy Kettle encaisse comme un porc. Ses tirs ne pardonnent pas grand-chose, mais après quelques chargeurs bien placés, il finit au sol.

Solanki est passée.

02 BRUSHWOOD
LES DISTANCES ET LES CHAUVES

À Brushwood, les distances s'allongent et les Ikti deviennent nécessaires pour traverser la plateforme.

Les Nine Tails sont toujours là, accompagnés de snipers .. et d'une nouvelle catégorie d'ennemis que SFI identifiera rapidement : les chauves.

Ils encaissent, ils font mal et ils sont assez nombreux pour qu'une procédure s'impose : trouver un couvert, utiliser les angles et envoyer la sauce jusqu'à ce que le problème ne soit définitivement plus un problème.

Un Ironclad domine la zone. On s'en approche. Puis le bordel explose.

Quelques secondes de spectacle avant de reprendre la progression et d'embarquer dans les Ikti.

03 HARTMOORE
LEVER LES YEUX

Hartmoore ajoute une nouvelle mauvaise habitude à perdre : regarder uniquement devant soi.

Des conteneurs partout, des hauteurs occupées par des snipers et des angles qui ne pardonnent pas. Il faut surveiller le sol, les passages, les conteneurs... et les hauteurs.

Et bien sûr, les chauves sont toujours là.

Avec de la concentration, le trio continue d'avancer et la plateforme finit elle aussi par tomber.

04 LE BOSS
APPRENDRE LA SALLE

Le véritable mur de ce premier SoO attend à la fin.
Le boss est solide. Très solide. Ses tirs font extrêmement mal et, à chaque changement de phase, de nouveaux ennemis apparaissent dans la salle.

La première difficulté n'est pas seulement de comprendre le boss. Il faut apprendre la pièce : les recoins, les couverts, les angles, les endroits depuis lesquels arrivent les adds.

Et parmi eux ? Encore des chauves.

Le wipe ne laisse aucune seconde chance. Si toute l'équipe tombe, le combat est entièrement réinitialisé. Les premières tentatives auront donc autant à apprendre qu'à combattre.

Puis vient le bon try. Chacun sait où se placer, les adds sont traités rapidement et la dernière phase se déroule avec patience.

Couvert. Tir. Repositionnement. Adds. Boss.

Et finalement... il tombe.

Trois SFI étaient entrés dans SoO pour découvrir ce qui les attendait. Ils en ressortent en connaissant le chemin.

SORTIE OFFICIELLE — TRANSMETTRE L'EXPÉRIENCE

Cette fois, huit SFI sont au rendez-vous. La limite de quatre joueurs impose deux groupes et deux instances distinctes, mais l'approche n'est plus la même.

« MÊME MISSION. UNE TOUTE AUTRE APPROCHE. »

Certains connaissent désormais le parcours. Les nodes, les zones dangereuses, les snipers, les différentes phases... L'expérience du Day One peut être transmise à ceux qui découvrent l'opération.

Le résultat se voit immédiatement : une progression plus propre, des surprises moins nombreuses et des difficultés anticipées plutôt que découvertes sous les tirs.

Dans notre instance, le groupe arrive jusqu'à la dernière salle.

Cette fois, pas besoin de plusieurs tentatives pour l'apprendre.

Le boss tombe au premier try.

ET PUIS, LE SILENCE.

Le combat est terminé. L'armure super-lourde récupérée, le blueprint obtenu, il ne reste plus qu'à prendre le shuttle pour retourner vers Orison.

Après plusieurs heures passées à surveiller les angles, les hauteurs, les snipers, les adds et ces foutus chauves, le voyage semble terminé.

Puis quelque chose apparaît dans l'atmosphère de Crusader.

Les Stormwals.

Elles glissent autour du shuttle, immenses, paisibles.
Et comme si l'image ne suffisait pas...

elles chantent.

« APRÈS LE BRUIT
DES ARMES ET DES EXPLOSIONS,
DIFFICILE D'IMAGINER MEILLEURE FAÇON
DE TERMINER NOTRE SIEGE OF ORISON. »

ZONE SÉCURISÉE. MAINTENANT, ON FAIT LES COMPTES.

CHRONIQUES

TGUANTA

JOURNAL DE BORD

3 MARS 2956

Seraphim Station → Espace aérien de Daymar → Lorville

Une opération, des imprévus, une frappe orbitale, une cratère rempli d'opportunités et une équipe qui, malgré le chaos, tient la ligne.
Récit d'une mission où tout a failli partir en fumée... mais où personne n'est resté derrière.

« La dissuasion par le calibre. »

LE DÉPART : L'ILLUSION DU PLAN PARFAIT

L'opération devait être chirugicale. Rassemblement fixé à 21h00 sur Seraphim, mais la tension de l'escouade nous a fait anticiper le décollage. La flotte était lourde : un Polaris en fer de lance, un Prowler pour l'insertion au sol, et mon Asgard, le ventre alourdi par les 36 tonnes de la Ballista.

Dès les premières minutes, le Polaris refusait de désengager ses amarres de la station. Des minutes perdues, le rythme haché avant même d'avoir sauté vers Daymar. On finit par forcer le destin. Cap sur la poussière.

OLP 1 & 2 : NETTOYAGE ET DÉMONSTRATION DE FORCE

Arrivée sur le premier OLP. Ma mission commence instantanément : je verrouille l'espace aérien. Je nettoie les signatures PNJ pendant que l'équipe d'intervention s'enfonce dans le complexe. Ils progressent, mais le complexe résiste. Impossible de lancer le préchauffage du laser. La mission déraille une première fois. Changement de cible.

Sur le deuxième OLP, un joueur apparait derrière quelques caisses. Je le repère alors qu'il court vers son vaisseau. Je n'ai pas tiré. J'ai simplement aligné le nez massif de l'Asgard sur sa trajectoire et accroché sa signature avec mes six gatlings ballistiques. Il a fui à pleine postcombustion.

LE SPECTRE DE LA PERTE

Au sol, le plan de contingence éclate : le groupe se divise pour activer les antennes. Deux cartes sont introuvables. Le pilote du Polaris se suicide pour respawn sur Seraphim et récuperer des cartes. Je me retrouve au sol avec l'artilleur, vulnérable.

Un Prospector PNJ décide alors que mon Asgard est sa cible. L'impact est brutal. Depuis le sol, je vois mon vaisseau encaisser le choc et rebondir sur la plateforme.
Pendant une seconde qui a duré une heure, j'ai cru tout perdre. J'ai repris le manche : zéro dégât structurel.
Un miracle d'ingénierie Anvil.

L'obscurité de Daymar crache ensuite des Valakars juvéniles. On nettoie la menace au fusil d'assaut, juste avant le retour du pilote avec les cartes. Antenne activée. Redécollage immédiat.

LA FRAPPE : L'AUBE ROUGE

Pendant que l'équipe du Prowler lançait enfin le préchauffage, je reprenais mon rôle de phare dans la nuit. J'ai guidé le Polaris, repéré la structure, et déployé la Ballista sur Daymar.

Puis le spectacle. Le laser orbital a déchiré le ciel. Un pilier de lumière concentrée venant sur la porte arrière de ma silence absolu avant que l'onde de choc ne nous parvienne.

« La violence industrielle à l'état pur. »

LA RÈGLE DES 3 KILOMÈTRES : L'EXÉCUTION

Le cratère ouvert, les ROC sortent. Mon travaill : m'assurer que personne ne vienne leur prendre. Ma règle d'engagement est simple : toute signature à moins de 3000 mètres est effacée.

Quelques PNJ s'y cassent les dents. Puis un joueur en Guardian MX teste le périmètre. J'ai libéré la saturation : missiles T2 de l'Asgard croisés avec mes ogives Taille 5 de la Ballista. L'écran radar s'est illuminé, puis s'est vidé. Menace traitée.

« Toute signature à moins de 3000 mètres est effacée. »

L'EXTRACTION : AUCUN HOMME DERRIÈRE

Fin de l'opération. Les soutes sont pleines. Je rentre la Ballista dans l'Asgard. Tous les vaisseaux décollent. Il ne reste plus que moi.

Je pousse les gaz, prêt à partir. Réflexe : vue extérieure. Sur l'écran, une petite silhouette s'échame sur la porte arrière de ma soute. Un collègue oublié sur la zone de largage. Je coupe les moteurs. La rampe s'abaisse, il s'engouffre à l'intérieur. Soute verrouillée. Cette fois, on part. Direction Lorville.

La mission s'est terminée dans les hangars industriels de Hurston, au milieu du matériel déchargé et des rires nerveux de l'escouade. La friction a été permanente, le chaos total, mais on a tenu la ligne.

Fin de transmission.

— TGuanta

SFI

DES JOUEURS.
DES OPÉRATIONS.
UN AVENIR.