

PAXTRAIOS 2025

L'univers et les 14 civilisations



TABLE DES MATIÈRES

Chapitre 1 : Quelques repères historiques	2
L'Origine (il y a environ 25 milliards d'années)	2
L'Incarnation (il y environ 20 milliards d'années)	2
Les Guerres cosmiques (il y a environ 20 à 6 milliards d'années)	3
Un Hish'Ar rebelle (il y a environ 6 à 5 milliards d'années)	3
Les premiers peuples (il y a environ 5 milliards d'années à 20 000 ans)	3
Le temps de la dispersion et de l'opposition (il y a environ 20 000 à 11 500 ans)	4
Le Cataclysme et le Grand isolement (- 11 500 à -1600 avant la République Galactique)	4
L'Âge d'Or (-1600 à -1054 av. R.G.)	5
La Marche de la Mort (-1054 à -1052 av. R.G.)	5
Le Temps opaque (-1052 à environ -500 av. R.G.)	7
La Nuit-sans-Aurore (environ -500 à 0 av. R.G.)	7
Les évènements récents (Opus 1)	10
Chapitre 2 : Les Quatorze civilisations	13
2.1 Angelox	14
2.2 Araksetems	15
2.3 Arbrydés	16
2.4 Asurax	17
2.5 Cryptozooths	18
2.6 Héliens	19
2.7 Mentareks	20
2.8 Mycoptes	21
2.9 Ornithes	22
2.10 Parthénons	23
2.11 Sauragas	24
2.12 Tarzars	24
2.13 Teknoïdes	25
2.14 Tritonisses	26

Chapitre 1 : Quelques repères historiques

L'Origine (il y a environ 25 milliards d'années)

Au commencement était le Néant, vide infini et vacuité déserte, qui pendant des milliards d'éons se déploya lentement, s'incarnant progressivement en un maelstrom d'anti-énergie. Sur les bordures de ce vide incommensurable, des frontières se dessinèrent : le rien s'opposa au plein, l'anti-énergie à l'énergie et l'absence de tout à la présence de matière. Un maelstrom d'énergie et de matière émergea à son tour de l'autre côté de cette ligne de confrontation jusqu'à ce que s'opposent de part et d'autre le Néant et l'Abondant, nouvellement apparu.



L'Incarnation (il y a environ 20 milliards d'années)

Les forces opposées qui s'exerçaient sur la ligne de confrontation provoquèrent l'implosion de cette frontière. Vint alors le temps de l'Incarnation. L'Abondant s'incarna sous la forme des Hish'Aren, des entités de pure énergie capables de vibrer à un état très faible et ainsi de se condenser en d'immenses sphères matérielles à l'origine de tous les astres de l'univers. Le Néant quant à lui prit la forme des Nin Ansh'Ari, des entités monstrueuses dévoreuses d'astres. Ces formes mouvantes, cauchemardesques et titanesques hantèrent les abysses cosmiques en chasse des Hish'Aren dans le but de les absorber et les détruire.



Les Guerres cosmiques (il y a environ 20 à 6 milliards d'années)

Les récits les plus anciens racontent des guerres d'une puissance qu'aucun esprit vivant ne peut imaginer, d'une ampleur telle que l'univers se déchirait par bribes. Le temps des guerres cosmiques dura des éons et des éons et s'acheva par la victoire des Hish'Aren. La plupart des Nin Ansh'Ari furent anéantis. Les rares survivants furent chassés aux confins de l'univers, enfermés dans des prisons inimaginables, les clés dispersées aux milliards de coins du cosmos pour que jamais, ô grand jamais, aucun Nin Ansh'ar ne puisse revenir.

Les Hish'Aren, libres alors de s'incarner sans risque, créèrent les étoiles et les planètes telles qu'elles sont aujourd'hui. Leur but était de développer la vie sous toutes ses formes.

Il est dit que certains êtres vivants peuvent communiquer avec le Hish'Ar de l'astre sur lequel ils vivent.



Un Hish'Ar rebelle (il y a environ 6 à 5 milliards d'années)

Un des anciens Hish'Ar ne s'incarna pas en un astre unique. Doté d'un esprit particulier, il fit le choix de se condenser en une forme d'énergie intelligente à l'origine du premier peuple d'êtres conscients, les Héliens.

Il fallut un milliard d'années au Hish'Ar pour créer une multitude d'êtres et aujourd'hui, ce Hish'Ar est vénéré par cette civilisation sous le nom d'Andalini, la primo-énergie originelle, mère de l'étincelle vibrant en chacun d'entre eux. Les Héliens furent les premiers à explorer l'univers.

Les premiers peuples (il y a environ 5 milliards d'années à 20 000 ans)

Sur les planètes ainsi créées, la vie émergea et se développa pendant là aussi des millions de millions d'années jusqu'à atteindre le stade de civilisation développée.

Ces civilisations primordiales étaient au nombre de six :

- les Reptalia, des reptiles aviaires ;
- les Théromorphes, des mammaliens ;
- les Primarthrix, des arthropodes géants ;
- les Chlorobiox, des végétaux animés ;
- les Spors, des formes filamenteuses pensantes ;
- les Cornus, des humanoïdes à cornes.

Durant cette époque, les Héliens apprirent à stabiliser leur forme énergétique pour demeurer sous forme matérielle.

Le temps de la dispersion et de l'opposition (il y a environ 20 000 à 11 500 ans)

Les Primordiaux se développèrent jusqu'à être capables de voyager dans l'espace et de se disperser, colonisant un maximum de planètes, s'étendant et construisant des empires interstellaires couvrant de nombreux mondes. Ces empires finirent par se rencontrer et durent faire face à l'altérité. L'incompréhension de l'autre conduisit à des confrontations inévitables entre chaque peuple. Ces confrontations se changèrent progressivement en tensions intenses, en guérillas légères, puis en guerres ouvertes. Tout cela donna naissance à d'importantes destructions.



Le Cataclysme et le Grand isolement (- 11 500 à -1600 avant la République Galactique)

Chaque peuple cherchant le meilleur moyen de nuire à l'autre, des horreurs furent commises pendant cette période. La pire d'entre elles fut la libération de C'tan Axolok, un Nin Ansh'Ar à l'aspect de méduse monstrueuse, composée de milliards de filaments interminables et vénéneux. C'Tan Axolotl se répandit dans l'espace et entre les mondes, ses tentacules détruisant tous les vaisseaux à sa portée. Il ensemença certains mondes de polypes toxiques, pouvant se nourrir de tout ce qui vit sur une planète pour donner ensuite naissance à une médustellaire, un monstre à l'apparence de C'tan Axolotl mais de taille réduite.

Le Nin Ansh'Ar et ses enfants se nourrirent pendant des millénaires de tout ce qui voyageait dans l'espace tant et si bien que toutes les civilisations régressèrent et s'isolèrent loin de lui. Il est dit que son engeance et lui finirent par mourir de faim après mille ans d'isolement total des êtres vivants, plus aucune matière ne venant à lui.

Ces dix siècles sont nommés dans l'histoire : le Grand isolement.

PAXTRAIOS 2025 - Les 14 civilisations

Durant le Grand isolement, les peuples primordiaux isolés donnèrent naissance à de nouvelles espèces :

- les Reptalia donnèrent les Ornithes, les Sauragas, les Krokos et les Tortugas.
- les Théromorphes donnèrent les Equidiens, les Ursinins, les Parthénons, les Mentareks, les Canidons et les Tritonisses.
- les Primarthrix donnèrent les Crustax, les Tarzars, les Araksetems et les Myriapattes.
- les Chlorobiox donnèrent les Arbrydés et les Algys.
- les Spors donnèrent les Mycopes et les Lix.
- les Cornus donnèrent les Angelox et les Asurax.

Deux nouvelles espèces émergèrent sur certains mondes : les Vermiformes et les Teknoïdes. Quant aux Héliens, ils se maintinrent sans évoluer.

L'Âge d'Or (-1600 à -1054 av. R.G.)

Ces vingt et une civilisations se développèrent à nouveau pendant des siècles jusqu'à redécouvrir les voyages spatiaux et à de nouveau s'étendre doucement. Durant cette période, des échanges se firent entre les peuples et aucun conflit n'est relaté dans les archives galactiques pendant près de cinq siècles.

La Marche de la Mort (-1054 à -1052 av. R.G.)

L'âge d'Or s'éteignit violemment lors d'un événement sans précédent, conduisant à des milliards de morts. Après six siècles de paix et de prospérité, trois prêtres fanatiques s'unirent dans une croisade terrifiante destinée à anéantir les représentations de tous les dieux autres que les leurs et exterminer leurs représentants. Il s'agissait :

- de l'Hélienne Assombrax Six, une Nécromax, une prêtresse du dieu Nécro-6, dieu de l'anti-vie, de la thanatonique et des nécrontes.
- du Mentarek Kervan Hautesprit, un Stazax, un prêtre du dieu 10-Staz, dieu du froid absolu, de la stase et des créatures des abysses spatiales.
- de l'Asurax Gorgûl, un Saigneur du Destin, un prêtre du dieu Sâkr-1, dieu du destin et du sacrifice.



PAXTRAIOS 2025 - Les 14 civilisations

Les Croisés de l'Apocalypse, comme ils se nommèrent eux-mêmes, se jurèrent de détruire le Multipanthéa, cette assemblée qui unissait les prêtres et les églises de toutes les divinités planétaires et galactiques, pour instaurer la Trinité Unique. A cette époque, aucun culte n'avait encore officiellement pris le dessus.

Pour mettre leur plan à exécution, chacun d'eux usa de sa puissance et de son talent :

- Kervan Hautesprit invoqua un lewyatan, une créature givre-monde géante issue du vide de l'espace et capable de refroidir la surface d'une planète par son souffle givré. Au cœur des combats, il pétrifiait des armées entières d'un seul souffle.
- Gorgûl et ses serviteurs saignaient les prisonniers engivrés afin de récupérer le liquide vital et de le stocker dans une immense caldeira aménagée sur une planète oubliée. Il est dit qu'aux heures les plus sombres de cette période, la caldeira contenait dix millions de litres de sang frais. Le Saigneur du Destin utilisait le sang pour des rituels terrifiants destinés à protéger les armées des Croisés et à éliminer leurs ennemis.
- Assombrax animait les corps saignés à blanc et délaissés par Gorgûl, relevant ainsi sans cesse une armée de nécrontes qui grandissait à chaque bataille.

Cette vague destructrice, appelée la Marche de la Mort, avançait de planète en planète, détruisant les temples, tuant les prêtres et les populations qui refusaient de se soumettre à la Trinité Unique.

Pour affronter cette menace, l'ensemble des civilisations s'unirent sous la bannière de Griz Grif Noirpelage, sénateur guerrier des Ursinines. L'univers entier fit front et l'union contre les Croisés de l'Apocalypse fut le seul moment dans toute l'histoire galactique où autant de civilisations et de peuples marchèrent ensemble dans un but commun. Certains cultes religieux s'illustrèrent dans la lutte, notamment le culte des huit Dieux syncrétiques qui formera à la suite de cette période l'octothéisme, culte actuel reconnu dans toute la galaxie. Les prêtres réguliers de Sâkr-1, appelés Scarificateurs sacrificiels, s'engagèrent plus que tout dans le combat, souhaitant laver l'honneur de leur divinité salie par Gorgûl.

La Marche de la Mort fut stoppée suite à des combats d'une rare violence qui conduisirent à la destruction de plusieurs planètes et de peuples, dont les Ursinins eux-mêmes. Deux autres civilisations disparurent intégralement lors des combats : les Algys et les Lix.

Griz Grif Noirpelage perdit la vie en tuant Stazax et son abomination stellaire. Gorgûl fut défait par le Cercle rouge, une troupe de prêtres de Sâkr-1. Pour éviter toute possibilité de résurrection, Gorgûl fut entièrement saigné par les Scarificateurs et son corps découpé et dispersé aux quatre coins de l'espace. Personne ne sait ce que Assombrax devint. Elle disparut vers la fin du conflit sans laisser de trace. Certains disent qu'elle est toujours vivante, ayant stoppé l'écoulement du temps sur son corps et qu'elle complotait encore aujourd'hui dans l'ombre au nom de Nécro-6.

Cette période se termina par le bannissement définitif du panthéon de Nécro-6 et de 10-Staz considérés par la suite comme des non-Dieux. Sâkr-1 fut maintenu dans son statut de dieu autorisé, grâce à l'investissement des Scarificateurs sacrificiels contre le Saigneur du Destin, s'opposant ainsi fermement à cette façon de vénérer leur dieu.

Le Temps opaque (-1052 à environ -500 av. R.G.)

S'ensuivit une période de reconstruction et de calme apparent. C'est durant cette période que l'octothéisme s'imposa et devint le culte majeur sur toutes les planètes. La plupart des dieux planétaires furent absorbés par les Huit et il ne reste aujourd'hui que quelques divinités de l'astravatarisme qui n'ont pas encore sombré dans l'oubli. Le Temps opaque dura cinq siècles. Étrangement, peu d'archives officielles détaillent cette période. Il est juste rapporté que progressivement, au fil des siècles, alors que tout autre danger était écarté, les relations entre les civilisations commencèrent progressivement à se tendre jusqu'à ce qu'à nouveau l'univers s'embrase...



La Nuit-sans-Aurore (environ -500 à 0 av. R.G.)



Cette période conflictuelle de l'histoire qui dura presque cinq cents ans est tristement connue pour le nombre de civilisations qui disparurent à ce moment-là.

-492 av. R.G. : fondation de l'Oviligue par les Ornithes, alliance des espèces sauropsides. Les Sauragas, les Krokos et les Tortugas rejoignirent très vite la ligue.

-488 av. R.G. : fondation de la Mammal-liance par les Équidiens, alliance des espèces mammifères. Les Parthénons rejoignirent l'alliance, suivis des Mentareks, des Tritonisses et des Canidons.

-487 av. R.G. : fondation de l'Arthropacte par les Crustax, alliance des espèces arthropodes en réponse à la Mammal-liance et à l'Oviligue. Ils furent rejoints par les Tarzars, les Araksetems et les Myriapattes.

-485 av. R.G. : début de l'Exovague. Les civilisations de l'Arthropacte déferlèrent sur les civilisations voisines. Les vagues d'attaques furent nombreuses, meurtrières et se poursuivirent pendant des décennies.

-483 av. R.G. : début du Conflit des Oeufs-nés. L'Oviligue et l'Arthropacte, composées d'espèces pondant des œufs, entrèrent en guerre ouverte, frontale et dévastatrice.

-444 av. R.G. : début de la Guerre Félinocanide. Les Parthénons et Canidons furent exclus de la Mammal-liance car ils entrèrent en guerre les uns contre les autres.

-435 av. R.G. : l'attaque de l'Arthropacte connue sous le nom d'Invasion des Milliers de Pattes détruisit intégralement la civilisation des Équidiens.

-429 av. R.G. : la Botte, armada de vaisseaux Mentareks et Tritonisses, écrasa les Crustax en représailles de l'invasion des Milliers de pattes. Les Crustax furent rayés de la carte.

-401 av. R.G. : le Grand-Asservissement. Les Asurax conquièrent Annelida, la planète mère des Vermiformes et les asservirent intégralement. Ils devinrent une race esclave.

-375 av. R.G. : fin de la Guerre Félinocanide. Les Canidons furent éradiqués de la galaxie par les Parthénons qui avait trouvé un moyen pour supprimer la ressource vitale spécifique des Canidons.

-304 av. R.G. : fondation de l'IF (l'Improbable Fédération) par les Arbrydés. Afin de résister, l'IF fut rejointe par les Héliens, les Asurax et leur race esclave les Vermiformes.

-205 av. R.G. : Croisade angélique. Les Angelox déclarèrent les Asurax hérétiques et les attaquèrent.



PAXTRAIOS 2025 - Les 14 civilisations

La race des Vermiformes fut éradiquée et les Asurax presque détruits. L'IF contre-attaqua et détruisit toute vie sur Eden, la planète-mère des Angelox, mettant un terme à la croisade et à cette civilisation.

-180 av. R.G. : fin du Conflit des Oeufs-nés. Les Krokos et les Tortugas pour l'Oviligue et les Myriapattes pour l'Arthropacte furent totalement décimés pendant cette guerre.

-45 à -35 av. R.G. : Grande Expansion Fongique (GEF). Les Mycoptes propulsèrent des spores fongiques dans toute la galaxie. Accident terrible lié à l'explosion de leur plus grande bio-usine selon eux, attaque de très grande ampleur contre tous selon les autres, cet événement toucha plus ou moins fortement toutes les planètes connues pendant dix ans.



-13 av. R.G. : cyberattaque VORTEX (Virus Orienté veRs Toute EXtinction numérique) des Teknoïdes. Cette attaque provoqua un dysfonctionnement grave des vaisseaux infectés par le VORTEX ainsi que des installations planétaires informatisées. De nombreuses armadas furent détruites.

-12 av. R.G. : conjuration AIA (Anti-IA). En représailles de la cyberattaque VORTEX, toutes les civilisations survivantes se liguèrent (sauf les Arbrydés) contre les Teknoïdes et ravagèrent la surface de cette planète mère. Les Teknoïdes ne purent survivre que grâce à des nano-robots implantés en profondeur dans leur planète.

PAXTRAIOS 2025 - Les 14 civilisations

-5 av. R.G. : Trêve des survivants. Suite à l'extinction de huit civilisations majeures (Équidiens, Canidons, Myriapattes, Crustax, Krokos, Tortugas, Angelox, Vermiformes) au cours des derniers siècles et suite aux deux dernières attaques massives (GEF et VORTEX), les Arbrydés appelèrent à un cessez-le-feu immédiat. Les douze civilisations survivantes acceptèrent et entamèrent des pourparlers de paix.

L'an 0 de la République Galactique : signature des accords d'Eirena et mise en place de la Grande Constitution Galactique instaurant Paxtraios, la paix des étoiles, et la République galactique. Une période de transition de dix ans fut proposée le temps de mettre en place toutes les institutions choisies. Le chancelier nommé pour cette transition est Epaulownia Tometosa, un des Arbrydés les sages et les plus investis dans l'appel à la signature des accords d'Eirena.



Les évènements récents (Opus 1)

10 ap. R.G. : Décennal de la République (OPUS 1). Fin de la période de transition et commencement du fonctionnement de la République Galactique. Epaulownia Tometosa a laissé sa place et les 12 civilisations se sont réunies pour la première fois.

L'élection du premier vrai Chancelier. Pi, de la civilisation des Héliens, a été élu Chancelier pour 5 ans.

Une arrivée surprenante. Durant cette rencontre, un vaisseau Angelox s'est posé sur Pax, le lieu de la rencontre diplomatique. Ces Angelox étaient les survivants de leur civilisation réduite

à néant deux siècles auparavant. Ils provenaient d'un vaisseau ARC (Arche de Résistance aux Catastrophes), un vaisseau angelox expérimental travaillant sur la stase longue durée. A bord de l'ARC des centaines d'angelox étaient encore en stase, les derniers angelox de l'univers.

La reconnaissance des Angelox. Ces Angelox, revenus d'un long exil de fuite après la destruction d'Eden, arrivèrent avec fracas au Sénat reconstitué, sans connaître l'évolution et l'état de paix actuel de la galaxie.

Après des tractations et négociations, le Sénat reconnut les Angelox comme pleine civilisation, capable d'intégrer les rouages de la République. Une lune leur fut offerte, qu'ils baptisèrent New Eden.

Des invités surprise. Cependant, l'ARC avait été contaminée par des larves cryptozooths lors de son exil. Les Angelox présents abritaient donc en eux une forme de parasite conscient, une sous espèce de Cryptozooths : les Cryptogynes. Mâ'ha Mon, reine Cryptogyne, comprit vite la situation et finit par faire une demande d'intégration à la République.

Une nouvelle civilisation. Le Sénat accepta et reconnut les Cryptozooths comme une civilisation consciente, libre et autonome. Une lune leur fut offerte. Ils la nommèrent Amashantor.

Des connaissances oubliées. La mémoire des Cryptozooths, accessibles par leurs hôtes en symbiose, permit de comprendre les événements de la croisade Angélique.

En -205 av. R.G., les Angelox, qui se tenaient éloignés des conflits, voulurent libérer les Vermiformes, trouvant leur esclavage insupportable. Les rapports d'espionnage de l'époque leur apprirent que les Vermiformes étaient parasités par une forme consciente capable de les contrôler. Le dirigeant angelox, Novaeris Stellarion, prit alors la décision de protéger l'univers contre cette menace. Il déclara la Croisade Angélique contre les Asurax qui étaient les maîtres des Vermiformes depuis le Grand Asservissement de -401 av. R.G. Lors de cette croisade, les Asurax furent très affectés et perdirent de nombreux vaisseaux et lieux conquis. Mais cela permit aux Angelox de détruire Annelida pour éviter que ces parasites se répandent dans une galaxie déjà en feu. Cet acte de protection signa la fin d'Eden, rasée en retour par L'IF dont faisaient partie les Asurax. Quelques ARC échappèrent à la destruction, dont celle qui revint lors de la rencontre des 12.

Un rituel de sang. Durant la rencontre, Erevan Thelorn, un Mentarek, a agit dans l'ombre. Ce Saigneur du destin du dieu Sâkr-1 avait comme objectif de réaliser un puissant rituel destiné à lui donner davantage d'énergie dans le but ultime de devenir un Dieu.

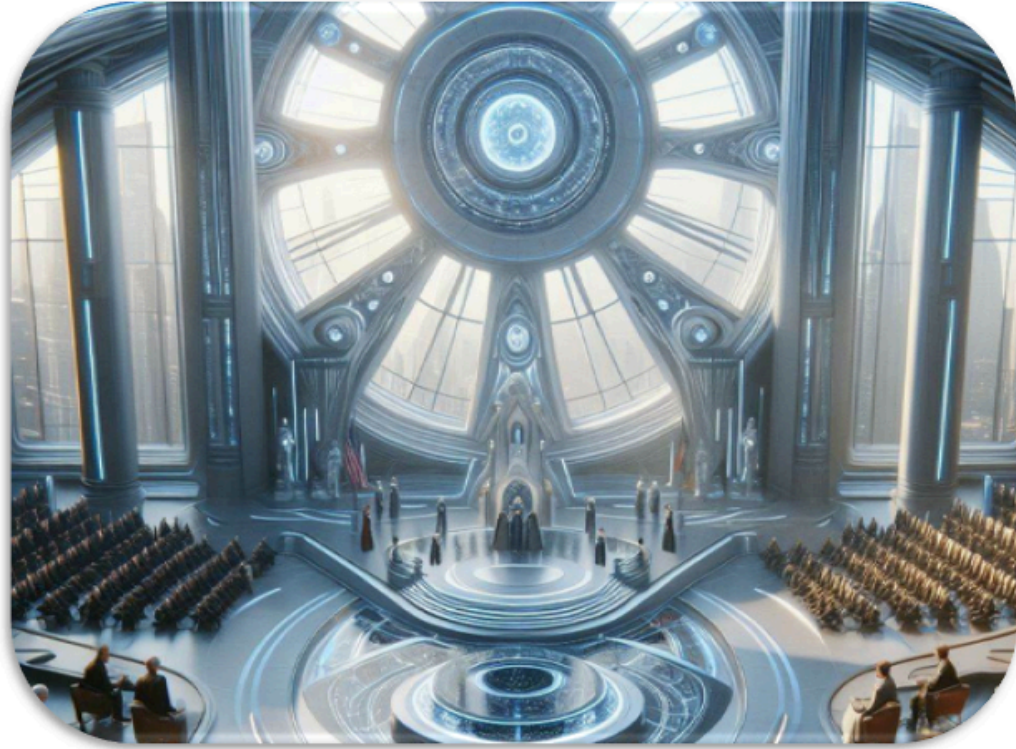
Il avait pour but de réaliser un puissant rituel destiné à lui donner davantage d'énergie et de devenir un Dieu. Il a œuvré sans cesse dans ce but en plaçant une dizaine de sceaux dans le monde réel et dans le monde astral. Devant les délégations réunies, il a entamé son sombre rituel, sans que personne ne puisse l'arrêter. A l'issue de ce rituel, il a disparu.

Les Asurax, qui le poursuivaient depuis longtemps, ont alors créé un rituel sacrificiel à leur tour pour l'empêcher d'atteindre son but. Toute la délégation Asurax a ainsi offert sa vie dans une cérémonie poignante et intense à laquelle ont assisté toutes les délégations politiques

PAXTRAIOS 2025 - Les 14 civilisations

présentes. Grâce à eux, la puissance libérée par le rituel a pu saisir l'âme d'Erean Thelorn avant qu'elle ne termine son ascension divine. Retenu par un fil du Destin, Erean n'a pas atteint son objectif final. Bien que très puissant aujourd'hui, il n'est pas devenu un Dieu. Mais cela ne tient qu'à un fil...

15 ap. R.G. : nouvelle élection. Nous sommes 5 ans après l'élection de Pi. Son mandat arrive à terme. Il est temps pour la République de se choisir un nouveau Chancelier. La rencontre permettra à nouveau la réunion des 14 civilisations de la République...



Chapitre 2 : Les Quatorze civilisations



Angelox



Araksetems



Arbrydés



Asurax



Cryptozooths



Héliens



Mentareks



Mycoptes



Ornithes



Parthénons



Sauragas



Tarzars



Teknoïdes



Tritonisses

2.1 Angelox

Histoire des derniers 500 ans :

durant la Nuit-sans-Aurore, les Angelox restent le plus neutre possible et ne s'engagent dans aucun conflit ni aucune des alliances qui se forment alors. Il ne font que protéger leurs forces et planètes.

Cependant, au regard de la destruction massive qui décime les mondes connus, les Angelox décident de créer des arches de survie, appelées ARC (Arche de Résistance aux Catastrophes). Les chercheurs angelox travaillent également sur la stase profonde. Plusieurs ARC sont envoyées au quatre coins de

l'univers, avec des centaines d'angelox en stase à leur bord.

Après le Grand Asservissement des Asurax, les Angelox sont horrifiés de l'inertie des peuples face à l'esclavagisme d'une civilisation. Pendant deux siècles, ils infiltrent Annelida pour les aider. Ils se rendent compte alors que les Vermiformes sont contrôlés par des parasites conscients. Effrayé par ces monstres invisibles, Novaeris Stellarion, le Célestange de l'époque décide de raser la planète. En -205 commence alors la Croisade Angélique. Les Asurax en représaille détruisent Eden, la planète-mère des Angelox et tous les vaisseaux et les ARC rencontrés. Une seule arche échappe à la destruction. En 10 ap. R.G., l'ARC est de retour, mais un débris spatial contenant des cryptoeufs a contaminé l'ARC et les Angelox sont cryptozothés. Pendant la rencontre officielle du décennal de la République, ces Angelox demandent une reconnaissance officielle, qui est acceptée. Des centaines d'Angelox sont en stase, non contaminés, car la clé d'ouverture des caissons n'a pas été trouvée. Pendant la rencontre, elle est retrouvée dans l'astral et une lune est offerte par la république aux nouveaux Angelox.



Planète berceau : Eden, détruite. Leur nouveau monde est nommé New Eden.

Société : les Angelox sont dirigés par le Célestange, entouré du parlement des Archangelox qui le conseillent. Leur société, peu tournée vers la violence, contrairement à leurs cousins cornus les Asurax, est plutôt dédiée au savoir, à la recherche et à la compréhension du monde.

Langue :
l'Angelik

Bonjour :
A'orelik

Merci :
Fa'lam

Au revoir :
Barmonil

2.2 Araksetems

Histoire des derniers 500 ans : au début de la Nuit-sans-Aurore, les civilisations signent des alliances et se regroupent. En réponse à la fondation de l'Oviligue en -492 av. R.G. (alliance des espèces sauropsides) et celle de la Mammal-liance en -488 (alliance des espèces mammifères), les espèces arthropodes se regroupent à leur tour en -487. Les Crustax fondent alors l'Arthropacte, signés par les Araksetems mais également les Tarzars et les Myriapattes.



En -485 av. R.G., le Conseil des Mandibules et des Chélicères, qui dirige le pacte, décide de lancer une offensive préventive contre les autres alliances. Commence ainsi l'Exovague qui enflamme la galaxie. L'Oviligue réagit immédiatement et entre en guerre ouverte contre les civilisations de l'Arthropacte. C'est le début du Conflit des Oeufs-nés.

En -435, l'Invasion des Milliers de Pattes sur Ongula détruit totalement la civilisation des Équidiens. En représailles, la Botte, une flotte de la Mammal-liance détruit Cephalia, la planète-mère des Crustax, et éradique cette civilisation.

Pendant trois siècles les affrontements contre les autres civilisations déciment des planètes entières et conduisent à l'éradication des Myriapattes. Durant toute cette période, les Araksetems participent activement aux actions de destruction.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Kelicer est peu touchée car les immenses filets de soie des cités-toiles piègent les spores fongiques.

La cyberattaque VORTEX (-13 av. R.G.) les atteint en revanche de plein fouet, conduisant à la destruction d'une grande partie de leur flotte spatiale. Ils signent donc les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Kelicer est une planète qui semble couverte de toiles depuis l'espace. Leurs cités-toiles sont les plus grandes de la galaxie.

Société : les Araksetems sont dirigés par l'Impératrice-Araneia. La société est matriarcale même si les mâles peuvent occuper tous les postes. Une grande partie de la vie des individus consiste à tisser, bâtir et développer les cités-toiles.

Langue :
le Mygalien

Bonjour :
Mykses

Merci :
Galimaks

Au revoir :
Balys

2.3 Arbrydés

Histoire des derniers 500 ans : au début de la Nuit-sans-Aurore, les Arbrydés restent le plus longtemps possible hors des conflits. Les alliances se forment entre les civilisations, les guerres commencent et font des ravages. Les planètes arbrydées sont de plus en plus la cible d'attaque. En -304 av. R.G., les Vénérables décident alors de former l'IF, l'Improbable Alliance avec les civilisations restées isolées. L'IF est rejointe par les Asurax et leur race-esclave les Vermiformes, mais également par les Héliens.



En -205 av. R.G., les Angelox déclarent la Croisade angélique contre les Asurax. Ils attaquent violemment leurs planètes, éradiquent totalement les Vermiformes et manquent de détruire également la race des Asurax. Les Démons font appel à l'IF et les Arbrydés et les Héliens entrent en guerre pour défendre leur allié. Les vaisseaux de l'IF bombardent la planète des Angelox jusqu'à ce que plus rien ne bouge à sa surface. Les Arbrydés restent très marqués par leur participation à ce génocide.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Phytum est touchée comme toutes les planètes, mais les spores se développent en symbiose avec les racines des Arbrydés fixés, leur permettant un meilleur développement et une énergie accrue afin de se mouvoir plus rapidement qu'avant.

En -12 av. R.G., les Arbrydés refusent de rejoindre la Conjuración AIA et en -5, ils appellent à un cessez-le-feu immédiat, connu sous le nom de Trêve des Survivants. Ils participent ensuite activement à la mise en place des accords d'Eirena en tant que leader. C'est un Arbrydé qui est chargé de la mise en place de la République galactique.

Planète Berceau : Phytum est une planète-forêt qui paraît verte depuis l'espace tellement les végétaux y sont développés.

Société : les Arbrydés sont dirigés par ceux d'entre eux qui sont les plus Anciens, ceux dont les graines ont germé bien avant la Nuit-sans-Aurore et qui portent la mémoire de toute la civilisation. Ces Vénérables millénaires ne sont plus que vingt-trois aujourd'hui. La société Arbrydée est assez paisible, lente et sans conflit. La langue s'étire, chaque syllabe étant prononcée dans un souffle qui ressemble au bruissement des feuilles. Les Arbrydés forment des couples fidèles qui s'enracinent pour la vie.

Langue :
le Phylarium

Bonjour :
Fliiich-flaaach

Merci :
Shiiiiilaaaaa

Au revoir :
Veeliiiiichh

2.4 Asurax

Histoire des derniers 500 ans : au début de Nuit-sans-Aurore, les Asurax sillonnent l'espace en attaquant les flottes à l'aveugle. Pour fournir de la chair à canon dans les guerres qui s'annoncent, le Grand-Guerrier organise le Grand-Asservissement en -401 av. R.G.. Les Asurax envahissent Annelida, la planète mère des Vermiformes. Cette civilisation est choisie car elle ne fait partie d'aucune alliance et que leur métabolisme leur permet de supporter les conditions infernales de l'environnement naturel des démons. Les Vermiformes deviennent alors une race esclave, asservie et destinée à produire en masse des soldats à envoyer aux premières lignes des combats.



Les conflits s'intensifient au fil des décennies et en -304 av. R.G., les Asurax rejoignent l'IF, l'Improbable Alliance fondée par les Arbrydés, aux côtés des Héliens.

En -205, les Angelox, dégoûtés par la traite des esclaves, déclarent les Asurax hérétiques et lancent la Croisade angélique contre eux. Les Angelox "libèrent" les Vermiformes de leur condition de serfs... en détruisant leur civilisation. Les Asurax font alors appel à l'IF pour se venger. Les Arbrydés et les Héliens entrent en guerre et les civilisations de l'IF bombardent Eden, la planète mère des Angelox, jusqu'à extermination totale.

Lors de la Grande Expansion Fongique (GEF, -45 à -35 av. R.G.), Inferius est contaminée et doit lutter contre les spores fongiques pendant plusieurs années.

La cyberattaque VORTEX (-13 av. R.G.) les atteint alors qu'ils se remettent à peine de la GEF. De nombreuses flottes Asurax sont détruites et ils signent les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Inferius est une planète volcanique à l'atmosphère riche en soufre. Elle est inhabitable pour toute autre race.

Société : les Asurax sont dirigés par le Grand-Guerrier, celui qui triomphe à l'Épreuve-du-Sang qui a lieu tous les dix ans. Lors de cette épreuve, les candidats doivent s'affronter à mort jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. La société Asurax est violente et la loi du plus fort est souvent la seule loi qui domine, à l'exception des Édits du Grand-Guerrier.

Langue :
le **Démonik**

Bonjour :
Adramalek

Merci :
Mal'ak

Au revoir :
Balam'zel

2.5 Cryptozooths

Histoire : Les Cryptozooths ont été créés il y a des milliards d'années par l'Hish'ar rebelle Andalini, l'Énergie cosmique. Contrairement à tous les Hish'ar qui se sont incarnés en astres, Andalini s'est incarnée en être vivants. Il a donné naissance à deux formes de vie :

- Les Héliens, une forme énergétique, créés initialement pour pouvoir s'affranchir des lois matérielles.
- Les Cryptozooths, une forme holo-parasitaire, créés initialement pour pouvoir prendre le contrôle par la suite, qui ont donné le nom de Amashanti, le *Pacifique*, à Andalini. Leur dessein initial était unité et paix.



Au cours de leur développement sur leur planète-mère, ils ont parasité toutes les formes de vie locale. Cependant, un jour, un énorme astéroïde a percuté leur monde natal, qui s'est retrouvé brisé, éclaté, explosé en morceaux dans toutes les directions de l'espace. Seuls les cryptœufs entrés en cryptobiose ont pu survivre sur des lambeaux de la planète mère. L'immense majorité des astéroïdes contenant des cryptœufs se sont perdus dans l'immensité. Il y a quelques siècles, un débris contenant des cryptœufs s'écrase sur Annelida et un autre percute la dernière Arche angelox. Les Cryptozooths parasitent, de manière totalement indépendante, les Vermiformes et les Angelox. Les Angelox d'Eden détruisent Annelida quand ils apprennent que les Vermiformes sont parasités, ce qui conduit à leur destruction par les Asurax. La Reine Crypto Mâ'ha Mon colonise l'ARC et le reconduit au centre de l'univers. L'ARC arrive en 10 ap. R.G. au moment où les douze civilisations sont réunies. Elle réussit à faire reconnaître son peuple par le Sénat. Dès lors, les cryptozooths entrent pleinement dans la République, en tant que civilisation consciente, autonome et libre. Une lune leur est offerte.

Planète berceau : leur lune est nommée Amashantar, la maison d'Amashanti.

Société : il semble qu'il existe plusieurs espèces de Cryptozooths. Les Cryptogynes - espèce officiellement reconnue par la République - sont caractérisés par un mode de vie colonial, hiérarchisé et organisé en castes :

- dans cette sous-espèce, la Gyne ou Reine (ou Mâ'ha en langue Cryptozooth), est la seule Cryptozooth capable de reproduction. La Gyne contrôle entièrement l'autre caste.
- les chambrelans sont des ouvriers stériles, qui servent la reine.

Langue :
le **Zoothian**

Bonjour :
Al'Alkar

Merci :
Mynooth

Au revoir :
Rin'Alkar

2.6 Héliens

Histoire des derniers 500 ans : lorsque la Nuit-sans-Aurore commence, les Héliens font partie des civilisations qui restent en retrait pendant près de deux siècles alors même que leurs vaisseaux parcourent l'univers entier. Ils subissent de nombreux raids pirates mais refusent d'entrer en guerre. Lorsque Magnétia commence à être attaquée par des commandos de l'Arthropacte, les Héliens rejoignent l'IF en -303 av. R.G..



Lors de la croisade angélique, les Héliens entrent en guerre aux côtés des Asurax et participent à l'éradication des Angelox.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Magnétia n'est pas touchée, les spores ne pouvant trouver de sols fertiles où germer.

En revanche, la cyberattaque VORTEX (-13 av. R.G.) attaque durement leurs vaisseaux et leurs cités volantes. Nombre d'entre elles sombrent et sont détruites. La déstabilisation du virus teknoïde manque de conduire à leur destruction. Les Héliens participent activement à la Conjuración AIA et fournissent des armes énergétiques d'une puissance sans égale pour dévaster Sybernetika. Cette revanche leur laisse un goût amer. Ils quittent alors l'IF et signent les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Magnétia est une immense planète gazeuse dont l'atmosphère est déchirée d'orages. Les cités volantes en captent l'énergie.

Société : les Héliens sont dirigés par la Grande Assemblée. Ce parlement est composé de Députés élus dans chaque cité volante et la représentant. Il n'y a pas de contrôle central et la Grande Assemblée a pour vocation de régler les questions qui concernent l'ensemble des cités volantes. Aucune loi ne s'impose à chaque cité. La société Hélienne est démocratique et les cités volantes sont indépendantes. Beaucoup d'Héliens passent une grande partie de leur temps sous forme énergétique diffuse. Ils se stabilisent uniquement pour la gestion matérielle des cités ou des vaisseaux et lorsqu'ils rencontrent d'autres civilisations.

Langue :
l'Énerg

Bonjour :
Gzzz Gzzzz

Merci :
Rzzz

Au revoir :
Mzzzzz

2.7 Mentareks

Histoire des derniers 500 ans : lorsque la Nuit-sans-Aurore commence, les Mentareks font partie des civilisations qui restent en retrait. Puissants télépathes, ils captent la souffrance des civilisations en détresse dès les premiers conflits. Et lorsque l'Exovague débute en -485 av. R.G., Mentalia est la cible de plusieurs attaques des arthropodes. Les Mentareks rejoignent alors la Mammal-liance. En -435, l'Arthropacte lance une attaque connue sous le nom



d'Invasion des Milliers de pattes qui conduit à l'éradication totale des Équidiens. La Mammal-liance est secouée. Les Parthénons sont en guerre contre les Canidons. Il ne reste que les Mentareks et les Tritonisses qui s'entendent pour punir l'Arthropacte et l'effrayer suffisamment pour que jamais il n'ose à nouveau s'en prendre à eux. En -429 av. R.G., une immense flotte composée de vaisseaux Mentareks et Tritonisses est composée. Appelée la Botte, elle est destinée à écraser les Arthropodes. La planète mère Crustax est prise pour cible et les bombardements planétaires ne cessent que lorsque les psys mentareks ne captent plus aucune pensée vivante sur la planète.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Mentalia est touchée mais les spores ont du mal à germer à cause des conditions climatiques rudes de la planète. De plus, des ondes mentales puissantes sont régulièrement envoyées sur toute la planète pour bloquer leur développement.

De même, ils parviennent à empêcher le VORTEX des Teknoïdes d'infecter leurs vaisseaux grâce à des champs télépathiques protecteurs. Cependant, les Mentareks signent les accords d'Eirena dès leur proposition.

planète berceau : Mentalia est une planète froide, quasi entièrement couverte de neige. Les conditions de vie y sont assez dures.

Société : les Mentareks sont dirigés par La Ruche. La Ruche est un espace psychique composé des esprits de tous les Mentareks présents sur Mentalia. Les décisions sont prises à la majorité des esprits connectés.

La société Mentareks est démocratique, chaque individu participant à la Ruche. Les rudes conditions de vie sur Mentalia fortifient les esprits dont les capacités cognitives sont amplifiées par la neuronine.

Langue :
le Psychik

Bonjour :
Chi'menti

Merci :
'hali

Au revoir :
Silchik

2.8 Mycoptes

Histoire des derniers 500 ans : lorsque la Nuit-sans-Aurore commence, les Mycoptes se répandent rapidement sur de nombreuses planètes. Leurs vaisseaux ensemencent les mondes de Spongifex pour les rendre fertiles au maximum. Pendant des décennies, ils répandent ainsi leur substance spécifique dans l'univers. Ils ne rejoignent aucune alliance alors que les guerres font rage tout autour d'eux. Peu de civilisations osent s'en prendre ouvertement à eux, craignant l'enrobage de leur planète par des moisissures toxiques.



Après presque quatre siècles d'ensemencement, les Mycoptes mettent au point trois sporophores-reproducteurs, des canons spatiaux titanesques. Les sporophores couvrent presque le tiers de Mycette. En -45 av. R.G., des milliards de spores sont expulsées dans tout l'univers. Cet événement connu sous le nom de Grande Expansion Fongique (GEF) touche la quasi-totalité des planètes de la galaxie. Les spores germent facilement par la présence discrète du Spongifex et permettent de couvrir les mondes cibles de filaments fongiques pour soumettre les civilisations. Dès le début de l'attaque, les Mycoptes communiquent en expliquant qu'une de leur bio-usine a explosé et propulsé des spores. Pendant dix ans, la plupart des civilisations connues affrontent cette menace, certaines manquant même de peu de totalement disparaître.

En -13 av. R.G., la cyberattaque VORTEX ne les touche pas énormément car Mycette est peu informatisée et que les vaisseaux mycoptes ont cessé de voyager. Cependant, les Mycoptes signent les accords d'Eirena dès leur proposition pour montrer leur bonne volonté suite à la GEF.

Planète berceau : Mycette est une planète humide et couverte de filaments spongieux, de spores fongiques et d'immenses cités moisies.

Société : les Mycoptes sont dirigés par le Grand Carpophore. Sur Mycette, les Mycoptes décomposent leurs corps en filaments fongiques qui s'entremêlent en permanence à la surface de la planète formant un mycélium planétaire diffus qui recouvre tout. Le mycélium planétaire forme un immense pied et un immense chapeau au centre de la planète : c'est le Grand Carpophore. Composé des filaments de milliards de Mycoptes, il prend les décisions pour la civilisation.

Langue :
le Fungien

Bonjour :
Floch

Merci :
Falch-Fle

Au revoir :
Flechel

2.9 Ornithes

Histoire des derniers 500 ans :

lorsque la Nuit-sans-Aurore commence, les Ornithes se rapprochent des Sauragas et fondent l'Oviligue en -492 av. R.G., une alliance des espèces sauropsides. Ils sont rejoints par les Tortugas et les Krokos.

En -485, lorsque l'Exovague commence, ils subissent des attaques des Arthropodes et l'Oviligue entre en guerre ouverte contre l'Arthropacte.

Cette guerre est appelée le Conflit des Oeufs-nés. Ce conflit dure près de trois siècles et s'étend de -483 à -180 av. R.G.. Il se solde par l'éradication totale de trois civilisations : les Tortugas et les Krokos pour l'Oviligue ainsi que les Myriapattes pour l'Arthropacte.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Nidex est gravement touchée. Les spores germent dans les nids et empêchent le développement des œufs. Les Ornithes manquent de disparaître totalement et ne doivent leur salut qu'à la hauteur de certaines cités-nids, dans lesquelles la raréfaction de l'air et l'absence d'humidité sont peu propices au développement des moisissures.

La cyberattaque VORTEX (-13) les concerne moins car à ce moment, ils sont encore repliés sur Nidex à se reproduire pour repeupler leur planète.

Ils signent les accords d'Eirena dès leur proposition.



Planète berceau : Nidex est en grande partie une planète rocailleuse. Les cités-nids sont construites à flancs de montagnes ou au sommet.

Société : les Ornithes sont dirigés par le Nichoir, un Conseil composé des représentants des grandes castes aviaires. La société Ornithe est en effet composée de huit castes : les Passereaux-marchands, qui sont les plus puissants ; les Volants-dans-l'Espace ; les Rapaces-combattants ; les Ratites-agriculteurs ; les Pélicans-pêcheurs ; les Corvidés-savants ; les Tisserins-bâisseurs et les prêtres-Vautours. La société est très hiérarchique, chaque caste devant rester à sa place et respecter les classes qui lui sont supérieures.

Langue :
le **Kuikui**

Bonjour :
"un sifflement"

Merci :
Aligali

Au revoir :
Kuili

2.10 Parthénons

Histoire des derniers 500 ans : dès le début de la Nuit-sans-Aurore, en -485 av. R.G., les Parthénons rejoignent la Mammal-liance, la coalition des espèces mammifères. Cependant, très rapidement Parthénons et Canidons entrent en guerre au sein même de l'alliance, les canidés refusant de se battre aux côtés des félins. Les deux civilisations sont chassées de la Mammal-liance en -444 et la guerre Félinocanide commence. Les affrontements entre canidés et félins



font de très nombreuses victimes de chaque côté pendant des décennies. La guerre Félinocanide s'achève en -375 av. R.G. avec le génocide total des Canidons, les Parthénons ayant trouvé le moyen de supprimer la ressource spécifique et vitale des Canidons.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Chawanda est particulièrement touchée à cause de son climat chaud favorisant le développement des spores fongiques. Il faut des années pour nettoyer la planète et de nombreux félins succombent infectés.

En -12 av. R.G., comme toutes les civilisations survivantes, les Parthénons participent à la Conjuración AIA et contribuent à l'anéantissement de la planète Sybernetika..

Affaiblis par le conflit contre les Canidons et la lutte contre les spores Mycoptes, les Parthénons signent les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Chawanda est une planète-savane au climat plutôt chaud. Les cités se situent principalement dans la zone équatoriale.

Société : les Parthénons sont dirigés par un Roi-Lion, entouré d'un harem de Lionnes conseillères dont le nombre varie à chaque génération. À la mort du Roi-Lion, ses Lionnes doivent s'immoler sur son bûcher et les Princes-Lionceaux doivent s'affronter jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul qui devient le nouveau Roi-Lion.

La société Parthénone est assez brutale et hiérarchique, les femelles organisées autour des mâles alphas.

Nombreux sont les Parthénons à arborer fièrement les cicatrices montrant qu'ils ont survécu à de nombreux combats.

Langue :
le **Chawanais**

Bonjour :
Chalamiaou

Merci :
Grrrasiou

Au revoir :
Braou braou

2.11 Sauragas

Histoire : en -492 av. R.G., lorsque la Nuit-sans-Aurore commence, les Sauragas rejoignent l'Oviligue, l'alliance des espèces sauropsides, fondée par les Ornithes. Ils sont rejoints par les Krokos et les Tortugas.

En -485, lorsque l'Exovague commence, ils subissent des attaques des Arthropodes et l'Oviligue entre en guerre ouverte contre l'Arthropacte. Cette guerre est appelée le Conflit des Oeufs-nés. Ce conflit dure près de trois siècles et s'étend de -483 à -180 av.

R.G.. Il se solde par l'éradication totale de trois civilisations : les Tortugas et les Krokos pour l'Oviligue ainsi que les Myriapattes pour l'Arthropacte.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Serpentes est gravement touchée car les spores se développent à très grande vitesse dans la jungle planétaire. Très rapidement, les arbres sont étouffés et les moisissures recouvrent quasiment tout. Serpentes doit être évacuée en urgence.

Les Sauragas trouvent refuge sur Alligatori, la planète-charnier des Krokos qu'ils rebaptisent Serpentes. Sur cette nouvelle planète adaptée à leurs conditions de vie, ils rebâtissent leur civilisation. Ils détruisent la surface de l'ancienne Serpentes pour la nettoyer de tout germe fongique, désespérés de détruire le berceau de leur civilisation.

La cyberattaque VORTEX (-13 av. R.G.) les concerne moins car à ce moment, ils sont occupés à reconstruire leurs cités.

Ils signent les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète Berceau : Serpentes est une planète-jungle. De la canopée planétaire émerge d'immenses cités en forme de pyramide à degrés.

Société : les Sauragas sont dirigés par l'Empereur-des-Écailles qui gouverne seul et sans égal. Lorsqu'il meurt, une joute est organisée et celui qui mine le plus beau joyau dans l'année suivant la mort de l'Empereur prend sa place. La société Sauragas est autoritaire et patriarcale.



Langue :
le Kses

Bonjour :
Ksalem

Merci :
Mes'ksem

Au revoir :
Amesss

2.12 Tarzars

Histoire des derniers 500 ans : au début de Nuit-sans-Aurore, les civilisations signent des alliances et se regroupent. En réponse à la fondation de l'Oviligue en -492 av. R.G. (alliance des espèces sauropsides) et celle de la Mammal-liance en -488 (alliance des espèces mammifères), les espèces arthropodes se regroupent à leur tour en -487. Les Crustax fondent alors l'Arthropacte, une alliance signée par les Tarzars mais également les Araksetems et les Myriapattes.



En -485 av. R.G., le Conseil des Mandibules et des Chélicères, qui dirige le pacte, décide de lancer une offensive préventive contre les autres alliances. Commence ainsi l'Exovague qui enflamme la galaxie. L'Oviligue réagit immédiatement et entre en guerre ouverte contre les civilisations de l'Arthropacte. C'est le début du Conflit des Oeufs-nés.

En -435 av. R.G., l'Invasion des Milliers de pattes sur Ongula détruit totalement la civilisation des Équidiens. En représailles, la Botte, une flotte de la Mammal-liance détruit Cephalia, la planète-mère des Crustax, et éradique cette civilisation.

Pendant trois siècles, les affrontements contre les autres civilisations déciment des planètes entières et conduisent à l'éradication des Myriapattes. Durant toute cette période, les Tarzars, dont le taux de natalité et le nombre de descendants est phénoménal, fournissent des millions de soldats à l'Arthropacte.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Hexalia est gravement touchée et les spores Mycoptes se développent rapidement sur la planète. Les Reines sont mises à l'abri en orbite alors que la population est décimée. Les Tarzars ne survivent que grâce à leur taux de natalité incroyable.

La cyberattaque VORTEX (-13 av. R.G.) les atteint également de plein fouet. Ils signent donc les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Hexalia est une planète tempérée au climat varié. Les insectes sont adaptés à tous les milieux.

Société : les Tarzars sont dirigés par les femelles selon une hiérarchie stricte. La Reine-Mère dirige la civilisation, les Reines-Filles dirigent de grandes régions planétaires et les Reines-Maisons dirigent les cités.

Langue :
le **Mantis**

Bonjour :
Kss-Kss-Kss

Merci :
Ks

Au revoir :
Kssss-Ks

2.13 Teknoïdes

Histoire des derniers 500 ans : pendant les premiers siècles de la Nuit-sans-Aurore, les Teknoïdes ne rejoignent aucune alliance. Il ne reste cependant pas en retrait et produisent de nombreuses sondes pirates et mines spatiales qu'ils envoient dans toute la galaxie. De nombreux vaisseaux sont ainsi détruits sans que l'origine des attaques ne soit élucidée. Les Teknoïdes récupèrent ensuite les débris métalliques et les restes électroniques des vaisseaux qu'ils recyclent sur Sybernetika.



Au fil des siècles, ils subissent des pertes liées aux raids des diverses alliances (Mammal-liance, Arthropacte, Oviligue, IF) et la Couronne des IA commence à travailler sur un projet de vaste ampleur destiné à impacter toutes les civilisations. Elles y travaillent pendant des décennies.

En -13 av. R.G., le projet s'achève et une cyberattaque massive est lancée dans toute la galaxie sous la forme d'un **Virus Orienté Vers Toute EXTinction** numérique : le VORTEX. Le VORTEX est destiné à détruire les ordinateurs de bord des vaisseaux spatiaux ainsi que toutes les installations informatisées sur les planètes habitées. Le VORTEX se répand partout, conduisant à la destruction de très nombreuses flottes. Les autres civilisations prennent peur et s'unissent lors de la Conjuración AIA (Anti-IA) en -12 av. R.G. Les Héliens, particulièrement touchés par le VORTEX, fournissent une arme de destruction massive et les civilisations de la conjuration anéantissent totalement la surface de Sybernetika. Les Teknoïdes ne doivent leur survie qu'aux nano-robots mineurs qui ont survécu dans les entrailles de la planète et ont pu rebâtir leur civilisation.

Ils signent évidemment les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Sybernetika est une planète-mégalopole industrialisée à l'extrême, la nature ayant été totalement remplacée.

Société : les Teknoïdes sont dirigés par la Couronne des IA, une assemblée connectée de supra-IA aux capacités calculatoires impressionnantes. La société est très organisée et optimisée par les IA.

Langue :
le Syborguien

Bonjour :
Syb1

Merci :
6Syx

Au revoir :
A0+

2.14 Tritonisses

Histoire des derniers 500 ans :

lorsque la Nuit-sans-Aurore commence, les Tritonisses rejoignent la Mammal-liance aux côtés des Équidiens, des Parthénons, des Canidons et des Mentareks.

Lorsque l'Exovague débute en -487 av. R.G., Varech est bombardée par les arthropodes. Les dégâts ne sont pas importants vue la profondeur des cités mais les Tritonisses s'engagent alors activement dans l'opposition contre l'Arthropacte.

En -435, l'Arthropacte lance une attaque connue sous le nom d'Invasion des Milliers de pattes qui conduit à l'éradication totale des Équidiens. La Mammal-liance est secouée. Les Parthénons sont en guerre contre les Canidons. Il ne reste que les Tritonisses et les Mentareks qui s'entendent pour punir l'Arthropacte et l'effrayer suffisamment pour que jamais il n'ose à nouveau s'en prendre à eux.

En -429 av. R.G., une immense flotte composée de vaisseaux Tritonisses et Mentareks est composée. Appelée la Botte, elle est destinée à écraser les Arthropodes. La planète mère Crustax est prise pour cible et bombardée jusqu'à la destruction de toutes les cités et de toute vie à la surface de la planète.

Lors de la Grande Expansion Fongique (-45 à -35 av. R.G.), Varech est touchée mais les spores germent dans l'immensité de l'océan planétaire et ne peuvent pas réellement impacter l'écosystème global.

En revanche, ils perdent de très nombreux vaisseaux lors de la cyberattaque VORTEX en -13 av. R.G. et participent activement à la conjuration AIA contre les Teknoïdes.

Ils signent les accords d'Eirena dès leur proposition.

Planète berceau : Varech est une planète-océan sans aucun continent. Les cités sont toutes sous-marines.

Société : les Tritonisses sont dirigés par les Sirènes. Les Sirènes sont une race aquatique proche des méduses. Immortelles, elles dirigent la civilisation depuis la Cité-Abyssale de Varech.



Langue :
le Sonarien

Bonjour : **Ohhh**
son grave long
ascendant

Merci : **Oh**
son aigu court fixe

Au revoir : **Ohhh**
son grave long
descendant

