

GN PAXTRAIOS 2025

LIVRE 2 : L'UNIVERS



SOMMAIRE

Chapitre 1 : Quelques repères historiques	3
L'Origine (il y a environ 25 milliards d'années)	3
L'Incarnation (il y environ 20 milliards d'années)	3
Les Guerres cosmiques (il y a environ 20 à 6 milliards d'années)	4
Un Hish'Ar rebelle (il y a environ 6 à 5 milliards d'années)	4
Les premiers peuples (il y a environ 5 milliards d'années à 20 000 ans)	4
Le temps de la dispersion et de l'opposition (il y a environ 20 000 à 11 500 ans)	5
Le Cataclysme et le Grand isolement (- 11 500 à -1600 avant la République Galactique)	5
L'Âge d'Or (-1600 à -1054 av. R.G.)	6
La Marche de la Mort (-1054 à -1052 av. R.G.)	6
Le Temps opaque (-1052 à environ -500 av. R.G.)	8
La Nuit-sans-Aurore (environ -500 à 0 av. R.G.)	8
Les évènements récents (Opus 1)	11
Chapitre 2 : Les Quatorze civilisations	14
2.1 Angelox	15
2.2 Araksetems	16
2.3 Arbrydés	17
2.4 Asurax	18
2.5 Cryptozooths	19
2.6 Héliens	20
2.7 Mentareks	21
2.8 Mycoptes	22
2.9 Ornithes	23
2.10 Parthénons	24
2.11 Sauragas	25
2.12 Tarzars	25
2.13 Teknoïdes	26
2.14 Tritonisses	27
Chapitre 3 : Sciences et technologie	29
3.1 La science : une vision du monde	29
3.2 Le déplacement spatial	30
3.3 La découverte des Oculus antiques (opus 1)	31
3.4 Les armes	32
3.5 La technologie au quotidien	32

Chapitre 4 : Religion **34**

4.1 Hisharénides et Nin Ansharides	34
Les Hisharénides	34
Les Nin Ansharides	35
4.2 Les anciennes croyances	36
4.3 Multipan théa	38
4.4 L'astravatarisme et le monde astral	39
4.5 L'octothéisme, un syncrétisme universel	40
4.5.1 Les principes de l'octothéisme	40
4.5.2 Temples et prêtres des huit Dieux	41
4.6 Les non-Dieux	49

Chapitre 5 : Écoles, ordres et sociétés **51**

5.1 Les grandes écoles centrales	51
5.1.1 Les cercles du monde des fleurs et des lames (Créax)	52
5.1.2 L'armée académique : de Sinistros à Gloria-Victoria (Bellicix)	52
5.1.3 L'arbre synaptique du conservatoire psychique (Mentax)	54
5.1.4 Les prix holosapiens de l'université pansciencie (Eruditek)	55
5.1.5 Au moins deux déciles de plus au Crypto recensement (Ombrax)	56
5.1.6 De Bazar-1 à Contrôle-1, parcours des apprentis marchands	56
5.1.7 La transmission des huit principes par la Conjecture (Pontifex)	57
5.1.8 Déchirer les Voiles pour une Fractrale (Astralex)	58
5.1.9 Pactes et trahison dans le Grand Jeu de l'Interstice (Diplomatix)	60
5.1.10 L'obtention du CAFES sur le Ring-Acide de la Curie (Sénateur)	61
5.2 L'Ordre de l'Index : architecte du classement	62
5.3 L'Ordre de l'Aurore	63
5.4 Les Cauchemars de Beth'Réen	63

Chapitre 6 : Mythes divers **66**

6.1 Quelques artefacts et objets légendaires	66
6.2 Une civilisation en devenir	68
6.3 Monstres et aberrations	70

Chapitre 7 : Le corpus juridique **72**

7.1 La Grande Constitution de la République Galactique	72
7.2 Les lois votées	88

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.

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.



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, avança 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 le 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 complotte 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.



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.

-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.

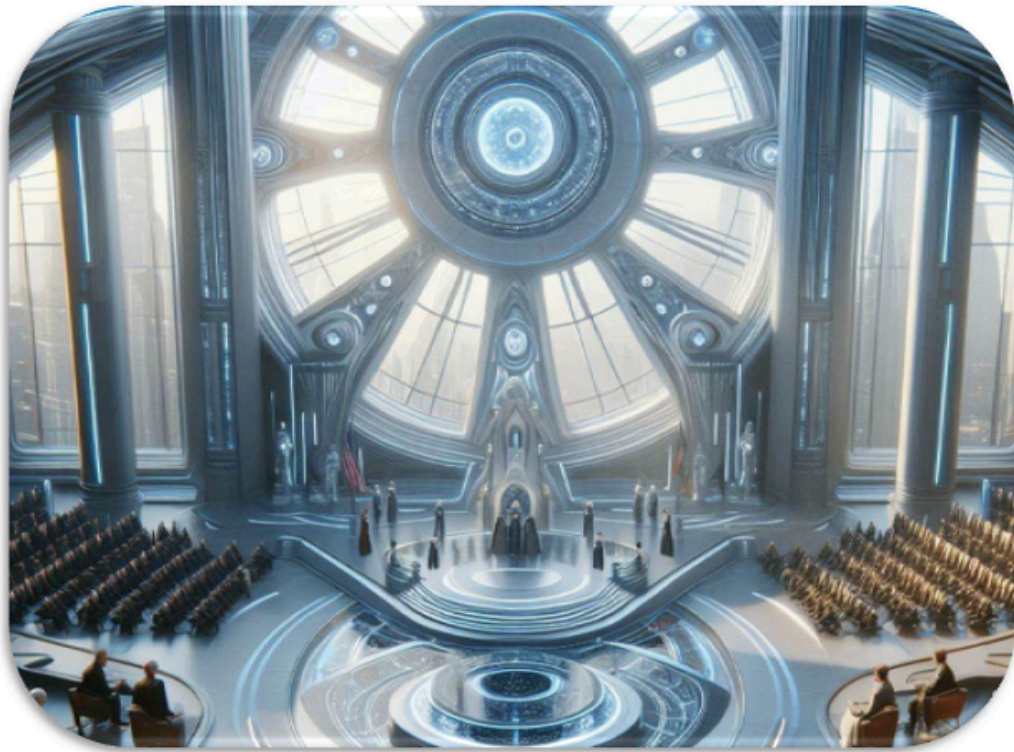
Il avait pour but de réaliser un puissant rituel destiné à lui donner davantage d'énergie et de devenir un Dieu. Il a œuvré sans cesse dans ce but en plaçant une dizaine de sceaux dans le monde réel et dans le monde astral. Devant les délégations réunies, il a entamé son sombre rituel, sans que personne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

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...

Une reconnaissance officielle pour des prêtres autrefois interdits. Durant la rencontre, de l'opus 1, une loi proposée par les Asurax a été votée. Cette loi réautorise la forme du culte de Sâkr-1 appelée les Saigneurs du Destin, à la seule condition qu'ils respectent l'Ordo Fati (texte en annexe).

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-Aranea. 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-flaach

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

Chapitre 3 : Sciences et technologie

3.1 La science : une vision du monde

Les douze civilisations actuelles ont un niveau technologique assez avancé notamment en termes de déplacement spatial et d'objets du quotidien sur leur propre planète. En revanche, le développement des armes de guerre a été stoppé par les accords d'Eirena.

Les connaissances permettent aujourd'hui de revisiter les mythes cosmologiques et les approches religieuses pour donner une version basée sur la science.

Ainsi, selon les théories actuelles des Éruditexs :

- l'Incarnation serait une forme de big bang initial à l'origine de l'univers actuel.
- la gravitation est la force à l'origine des astres et des planètes (par accréation et condensation de nuage de gaz et de poussières) et non pas les Hish'Aren.
- il existe bien des formes vivantes capables de survivre dans le vide spatial qui seraient à l'origine du concept de Nin Ansh'Ari. Ces formes rares sont actuellement étudiées et comme elles semblent très particulières, elles sont classées dans un règne à part : les cosmae. Le métabolisme des cosmae est encore en grande partie inconnu.

Aucun spécimen n'a pu être capturé vivant mais certains vaisseaux rapportent des enregistrements vidéo et 3D de la forme la plus documentée : le stelloplancton, de petites créatures ressemblant à des vers translucides. Les textes historiques parlent également de médustellaires et de lewyatans mais aucune de ces créatures n'a été aperçue à ce jour.

- Les nécrontes seraient une forme d'animation de type parasitaire.
- Le monde dit astral correspond à des éléments énergétiques ayant des fréquences vibratoires très élevées, ce qui rend les phénomènes associés invisibles aux yeux des êtres vivants dont la fréquence est très éloignée.
- Les pouvoirs divins seraient une conséquence directe d'une forme d'égrégore énergétique créé par l'esprit des fidèles.



3.2 Le déplacement spatial

Toutes les civilisations possèdent un chantier spatial : une immense installation de production de vaisseaux de tout type. Selon les cas, le chantier peut être en orbite ou en surface. Il permet de fabriquer les vaisseaux de croisière pour transporter de petites délégations ; les vaisseaux colons, exos, miniers et furtifs ainsi que les autres vaisseaux spécialisés.

Les vaisseaux se déplacent à une vitesse astraluminale, c'est-à-dire proche des fréquences du monde astral. Evidemment, les recherches se poursuivent pour tenter d'augmenter la distance de déplacement tout en réduisant les coûts en ressources de tels voyages.

Cependant, depuis quelques siècles, une nouvelle technologie de pointe a été développée sur Manufacturia grâce aux travaux de l'Éruditek Sauragas Oricre Davyriss qui travaillait sur les tunnels transtellaires et qui a reçu le prix Holosapiens. Grâce à cette innovation, des portails permettant de voyager instantanément d'un bout à l'autre ont pu être développés.



Après avoir déposé un brevet, Oricre fonda une société d'exploitation aujourd'hui connue sous le nom de FEDEV, la FEDÉration du Voyage galactique.

Le transfert via les portails transtellaires se fait en quatre étapes :

- la création d'un vortex reliant le portail-P (père) au portail-F (fils),
- la décomposition de la matière, dans le portail-P, constituant le vaisseau et ses occupants au niveau subatomique,
- la transmission instantanée des informations dans le vortex,
- la recomposition, dans le portail-F, de la matière à l'identique.

La génération d'un vortex transtellaire nécessite une très grande quantité d'énergie. Pour répondre à cette demande, les portails sont construits dans l'espace et sont proches uniquement d'une étoile car ils sont alimentés par d'immenses champs des Centrales Stellaires Spatiales (CSS) fonctionnant en continu.

Lorsqu'un voyage est prévu, les CSS transmettent par laser sur le portail toute l'énergie stellaire accumulée. Cela permet l'ouverture d'un vortex pour une durée de quelques minutes.

La technologie actuelle ne permet pas de réouvrir un vortex immédiatement. Un temps minimum est nécessaire pour permettre aux champs de CSS de se recharger.

3.3 La découverte des Oculus antiques (opus 1)

Dans l'ensemble des structures antiques qui parsèment notre cosmos, il existe peu de reliques qui égalent l'étrangeté et l'énigme des Oculus antiques, des portails archaïques découverts il y a peu, en 5 av. R.G. Leur étude révèle non seulement des prouesses technologiques oubliées, mais pose également des questions fascinantes sur la nature même du voyage interstellaire.

De prime abord, la disposition de ces portails est déconcertante : la majeure partie de leur structure est enfouie sous terre, leur "oeil de passage" étant implanté dans le sol lui-même. Cette configuration inhabituelle, loin d'être un accident de l'histoire, semble être le fruit d'un choix délibéré de ses créateurs, quels qu'ils soient... Cette conception unique suggère que ces portails ne servent pas simplement de passerelle entre deux points distincts dans l'espace, comme le feraient les portails transtellaires traditionnels. Au lieu de cela, il semble que ces portails servent de modulateur d'environnement local, sans qu'il soit bien compris comment et pourquoi.



Ces portails utilisent des runes de transport qui sont le signe d'une méthode complexe de modulation de l'énergie d'activation. Elles impliquent une utilisation sophistiquée de la géométrie, de la résonance et de champs énergétiques dont nous n'avons que peu de compréhension à l'heure actuelle. Ces runes sont des destinations.

En dehors des runes de transport, leur panneau de commande complexe nécessite l'insertion d'une séquence spécifique de cristaux d'énergie ainsi que de la matière génétique. Chaque personne utilisant ces portails doivent implanter leur ADN dans la machine. Les chercheurs proposent deux hypothèses explicatives sur cette conservation génétique :

- l'ADN serait conservé comme un moyen de sauvegarde du code génétique des utilisateurs en cas de catastrophe, agissant comme une "Arche de Noé" biologique.

- l'ADN pourrait être utilisé comme une forme de clé d'activation pour certaines destinations, ne permettant ainsi le passage qu'à des voyageurs validés.

Quelques runes de transport des portails archaïques :



Personne n'est encore bien certain des conséquences de l'usage de ces portails, bien qu'ils soient de plus en plus utilisés...

3.4 Les armes

Les armes de destruction massive et les armes de guerre

Au cours de l'histoire, les civilisations ont élaboré des armes de plus en plus puissantes, certaines même capables d'anéantir la surface entière d'une planète. Ces missiles nucléaires, ces bombes à fusion, ces lasers-vitrificateurs et autres destructeurs de monde sont aujourd'hui totalement interdits et bannis par la Grande Constitution de la République. La fabrication et la possession sont interdites. Il semble alors évident que les stocks de ces armes de destruction n'ont pas encore été tous démantelés suite aux accords d'Eirena. Chaque civilisation possède donc encore des capacités de destruction. Le respect du non-usage de ces armes repose intégralement sur le fait que personne ne souhaite revivre ces moments tragiques de l'histoire galactique.

Les armes à feu

Les armes à feu sont interdites. Cependant, lors de leur formation sur Transportalia, certains Bellicix sont entraînés à les utiliser. Il est en effet considéré que certains spécialistes du combat doivent pouvoir être en capacité de faire face à tout type de menace.

Les armes autorisées

Aujourd'hui, les seules armes légalement autorisées sont les armes de cérémonie/d'apparat et les armes blanches contondantes et tranchantes.



3.5 La technologie au quotidien

La technologie est assez intégrée dans le quotidien de chaque civilisation même si inégalement. Globalement, les technologies les plus répandues sont les suivantes :

- les **objets connectés** : beaucoup d'objets sont connectés et utilisables soit par contact grâce à des protocoles sophistiqués au moyen de micro-puces sous-cutanées soit à distance par des dispositifs de contrôle variés.

Le design est évidemment très variable selon la civilisation.



- les **robots** et les **intelligences artificielles** : de nombreux robots sont utilisés dans des tâches diverses et variées.

Comme sur de nombreuses planètes, notamment Pax, les RéKoltor© collectent des ressources et les FabriKator© les assemblent.

Les IA sont également très présentes dans la gestion et l'optimisation des procédés de production.



- l'**holographie** : les communications se font via des dispositifs holographiques très réalistes.

La plupart du temps, les utilisateurs ont l'impression de parler directement à l'autre.



- la **médecine** : les Éruditeks disposent d'une panoplie d'outils facilitant le travail thérapeutique.

Ils ont ainsi à disposition des scans médicaux permettant de déterminer la pathologie ou le poison/venin du malade ainsi que le traitement à prodiguer, des nano-injections, des cyberprothèses, une pharmacopée diverse et couvrant tous les soins possibles.



Chapitre 4 : Religion

4.1 Hisharénides et Nin Ansharides

Il existe dans la galaxie des cultes dédiés aux forces primordiales de l'univers : l'Abondant et le Néant. Les fidèles de l'Abondant vénèrent les Hish'Aren et se font ainsi appeler les **Hisharénides** tandis que les fidèles du Néant vénèrent les Nin Ansh'Ari et se font ainsi appeler les **Nin Ansharides**.

Les Hisharénides

Les Hisharénides prient en général les puissances associées à des astres importants pour eux. Ils considèrent ainsi que chaque planète possède son propre Hish'Ar, sa puissance vitale. Certains disent même qu'ils peuvent communiquer avec le Hish'Ar de leur monde natal.

Ce culte est particulièrement présent sur les planètes centrales. Sanctuaria, la planète sanctuaire où sont formés tous les Pontifex est probablement celle qui contient le plus de Hisharénides. Ils ont nommé le Hish'Ar de cette planète **Yania** (*"la Ritualiste"*).

Une civilisation présente également une particularité : les Héliens. Bien que reconnaissant l'octothéisme comme culte principal, de nombreux Héliens vénèrent également **Andalini** (*"l'Énergie cosmique"*), le Hish'ar rebel qui serait à l'origine de la primo-énergie originelle. Selon eux, une étincelle d'Andalini est présente en chacun d'entre eux.

Enfin, certains Hisharénides se sont donnés pour mission de traquer les fidèles des Nin Ansh'Ari et vouent leur vie à la traque de leurs pires ennemis. A leur recherche et à leur élimination sans aucune forme de procès.



Les Nin Ansharides

Les Nin Ansharides sont beaucoup plus rares car ils vénèrent des puissances destructrices, telles que **C'tan Axolok** (*"le Vénéneux des abysses"*), le Nin Ansh'Ar à l'origine du Grand isolement qui a duré presque 3 500 ans.

Les plus connus des Nin Ansh'Ari sont :

Ut-Shak'Ash

"Le Ténébreux aux yeux morts"



Itha Oroth Nash

"Le Monstrueux dévoreur de lumière"



Y-Tsââ Moki'h

"La Terreur chasseresse"



Certains cultes secrets se sont donnés comme but ultime de réveiller les Nin Ansh'Ari. Ces cultes sont interdits sur tous les mondes, bannis et démantelés mais chaque année, de nouveaux groupuscules fanatisés sont prêts à mourir pour que renaissent les puissances du Néant.

4.2 Les anciennes croyances

Les anciennes croyances continuent d'exister malgré la reconnaissance de l'octothéisme comme religion officielle de la République Galactique.

Les racines de ces croyances datent de l'époque des premiers peuples. Des cosmologies entières persistent encore en parallèle.

Ainsi, on trouve encore les croyances suivantes :

- le **Vert-suc**, le culte végétal créé par les premiers organismes à sève intelligents, les Chlorobiox. Ce culte est principalement basé sur l'échange de sève entre individus pour leur permettre d'accéder à leurs souvenirs mutuels et ainsi former une communauté verte connectée.



- l'**Église des Saints-olifants** est la religion des anciens Cornus basée sur les reliques des Primo-cornus géants. Les rares squelettes entièrement conservés suggèrent que les Primo-cornus mesuraient près de cinq mètres et arboraient de nombreuses excroissances osseuses sur le crâne et le dos. Les reliques seraient, entre autres, des cornes de géants. Rares aujourd'hui encore, elles valent une fortune.



- la **Voie sinueuse des écailles**, la plus ancienne croyance issue des peuples reptiloïdes qui date d'avant la séparation entre les Reptalias et les Théromorphes.

Les pratiquants de cette voie spirituelle, les écailleux, croient au fait qu'il est possible de cacher des savoirs secrets dans l'esprit. Ces trésors secrets, nommés Ssyn-Sî, se transmettent alors de génération en génération sans être révélés, étant cachés au plus profond de l'inconscient. Ce chemin temporel secret, qui s'insinue d'esprit en esprit, forme la Voie sinueuse.

Certains êtres sont capables d'accéder aux Ssyn-Sî et peuvent alors révéler des savoirs et des connaissances plusieurs fois millénaires. Ces êtres d'exception, les Ova-Ssyn-Sî, sont rares et les écailleux les recherchent activement.



- les **Prières-mandibulaires**, une école contemplative suivie par les anciens Primarthrix. Cette voie d'élévation spirituelle est basée sur la répétition de mantras pour se purifier.



- l'**Ensemensor**, ou liturgie des spores, la ligne de conduite des Spors, les premiers êtres vivants filamenteux doués d'intelligence. Le principe est que chaque être vivant peut êtreensemencé par une spore consciente. En se développant dans le corps-hôte, la spore pourrait partager sa conscience. Ce culte promeut ainsi une forme de symbiose fongique considérée comme plus évoluée et plus adaptée que les formes mono-conscientes.



Ces cinq croyances planétaires ancestrales sont les plus courantes et comptent encore de nombreux adeptes. En marge de ces dernières, il existe probablement encore des millions de cultes mineurs avec peu de fidèles.

4.3 Multipanthéa

Durant l'Âge d'or (entre environ -1600 et -1054 av. R.G.), les civilisations se sont développées. Les cultes se sont mêlés, hybridés et certains ont même fusionné graduellement. L'ensemble des croyances a ainsi subi une forme d'oecuménisme aboutissant à la création du Multipanthéa : le panthéon universel acceptant et reconnaissant toutes les religions, tous les Dieux et toutes les théologies.



Au sein du Multipanthéa, les cultes ont continué pendant plusieurs siècles de s'unir, de se combiner, et de s'associer, réduisant progressivement le nombre des divinités officielles.

Deux cultes ont alors progressivement émergé :

- le culte des avatars astraux,
- le culte des huit dieux syncrétiques.

Au cours de la Marche de la Mort (-1054 à -1052 av. R.G.), les prêtres des huit dieux syncrétiques se sont brillamment illustrés et ce culte devient alors l'octothéisme, le culte majeur de la galaxie d'aujourd'hui et religion officielle de la République Galactique.

4.4 L'astravatarisme et le monde astral

L'astravatarisme est le nom du culte des avatars astraux. La conception du monde s'organise autour du monde astral considéré comme supérieur au monde physique. Dans le monde astral errent des êtres de conscience vibrant à des niveaux d'énergie importants. Ces êtres, les avatars astraux, seraient ainsi capables d'interagir avec le monde physique.

Les astrava, les prêtres de ce culte, sont capables de contacter les avatars qui peuplent ce monde éthéré et d'obtenir des faveurs de leur part.

Les avatars astraux les plus connus sont :

- **Myrioculus**, avatar de la vue, du regard vers le passé et le futur, de la divination, de la connaissance et du savoir. Sa forme précise est peu connue mais il est décrit comme un amas de milliers d'yeux regardant tout et sachant tout.
- **Arma-matrona**, avatar des armes, de la guerre, de la protection, du combat et de l'affrontement. Elle est décrite comme une guerrière aux dix bras, chacun portant une arme différente.
- **Ovoïdogenor**, avatar de la naissance, de la gestation, de l'union, de la reproduction et de la vie. Cet avatar est décrit comme une sorte d'immense être hermaphrodite à l'abdomen disproportionné, pondant des œufs sans discontinuité, chaque œuf donnant naissance à une créature astrale différente.
- **Sufer-pater**, avatar de la souffrance, de la douleur, de la mort, des ténèbres et de la nuit. Il est décrit comme un immense être encapuchonné dont aucune partie du corps n'est visible. L'ouverture dans la capuche absorbe la lumière, la vie, l'espoir et l'amour.

Depuis la Marche de la Mort, ce culte est en régression et aujourd'hui, les Astrava sont très peu nombreux.

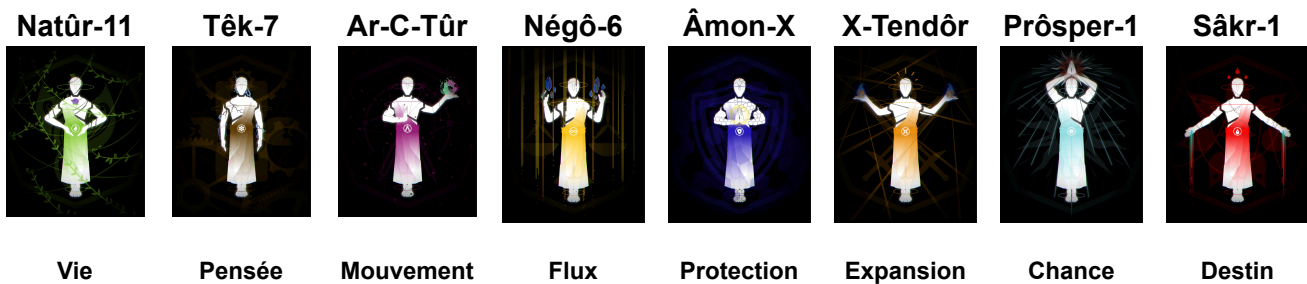


4.5 L'octothéisme, un syncrétisme universel

L'octothéisme est le culte officiel de la République Galactique choisi pour son approche syncrétique permettant de fusionner toutes les divinités du Multipan théa en huit principes fondamentaux. Leurs représentations visuelles illustrent bien le résultat de cet oecuménisme et sont de ce fait très épurées.

4.5.1 Les principes de l'octothéisme

Les huit dieux principaux incarnent les huit énergies divines : l'expansion, la protection, le mouvement, la pensée, le flux, la vie, la chance et le destin.



Selon l'octothéisme, toute divinité n'est qu'une facette d'un de ces huit principes universels.

Selon cette approche, chaque CORE de l'organisme est également associé à une de ces énergies divines et permet au corps de fonctionner :

CORE	Dieu associé	Energie divine	Effet
1 ^{er} CORE : COREtre	Natûr-11	Vie	Permet au coeur de battre
2 ^{ème} CORE : COREsprit	Têk-7	Pensée	Permet à l'esprit de fonctionner
3 ^{ème} CORE : CORElan	Ar-C-Tûr	Mouvement	Permet au corps de se mouvoir
4 ^{ème} CORE : COREchange	Nêgô-6	Flux	Permet la parole
5 ^{ème} CORE : COREnveloppe	Âmon-X	Protection	Permet au corps de maintenir l'âme
6 ^{ème} CORE : COREssor	X-Tendôr	Expansion	Permet à l'âme de générer une aura
7 ^{ème} CORE : COREtoile	Prôsper-1	Chance	Permet à l'âme de se souvenir des actions et des pensées
8 ^{ème} CORE : CORExistence	Sâkr-1	Destin	Permet à l'âme de se transférer d'une vie à l'autre

4.5.2 Temples et prêtres des huit Dieux



NATÛR-11, FAISEUR DE VIE, DIVINITÉ DE LA NATURE ET DE L'ARTISANAT

"J'EN APPELLE À TOI, NATÛR-11, FORGERON DE TOUTE VIE, SÈVE DIVINE DE TOUT ÊTRE, ESSENCE UNIVERSELLE DES CRÉATURES AUTHENTIQUES, INEFFABLE PAYSAGISTE, PREMIER BERGER ET ARTISAN ULTIME DE MILLE MONDES AINSI-NÉS. PUISSES-TU UNIR MON CŒUR AU CŒUR DU VIVANT IMMÔDELÉ ET TRANSFORMER MON HUMBLE GRAINE EN ARBORESCENCE FRUCTUEUSE ET FÉCONDE..."
EXTRAIT DES FEUILLES-PÉTALES

NATÛR-11 EST PRIÉ SUR TOUS LES MONDES POUR DÉVELOPPER TOUT CE QUI EST EN GÉRME ET QUI DOIT CROÎTRE. IL EST LE PATRON DES RÉCOLTEURS, DES ARTISANS ET DE TOUS LES MÉTIERS LIÉS À LA NATURE ET À L'UTILISATION DIRECTE DE SES PRODUITS. CETTE DIVINITÉ EST ÉGALEMENT CELLE DE LA FERTILITÉ ET DE LA VIE.

LES TEMPLES NATÛRIENS SONT D'IMMENSES PARCS NATURELS. DES ARBRES-FAÇADES, UNE ESPÈCE AUX TRONCS TRÈS LARGES, SONT UTILISÉS POUR FORMER DE HAUTS MURS VÉGÉTALISÉS ET HABITÉS D'UNE BIODIVERSITÉ VARIÉE. ENTRE LES CASCADES RAFRAÎCHISSANTES ET LES ARCHES VIVANTES QUI DÉCORENT LES PARCS, SE DRESSENT DES TÔTEM EN BOIS ET DES AUTELS EN PIERRE SCULPTÉS RECEVANT LES OFFRANDES DES CROYANTS.

LES PRÊTRES NATÛRIENS SONT NOMMÉS LES SYLVES-FORGES, FAÇONNEURS DES PAYSAGES ET DES VIES, ARTISANS AUX MILLE MAINS QUI PRODUISENT POUR MAINTENIR LA VIE. LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DES SYLVES-FORGES SONT BASÉS SUR LE DÉVELOPPEMENT DE LA VIE ET SON MAINTIEN TELLE QU'ELLE ÉMERGE. NATÛR-11 PROMÈUT LE DÉVELOPPEMENT DE LA VIE ET SON MAINTIEN ET S'OPPOSE VIVEMENT À TOUTE FORME DE MODIFICATIONS BIOLOGIQUES OU DE CONTRÔLE ENVIRONNEMENTAL. LES FEUILLES-PÉTALES, RÉDIGÉS PAR LES SYLVES-FORGES, AVEC DE LA SÈVE DE LA PLANÈTE PHYTUM, SONT SANS CESSÉ RECOPIÉS CAR ILS FANENT TRÈS VITE.



TÈK-7, SOUVENIR DES TEMPS, DIVINITÉ DU SAVOIR ET DE LA TECHNOLOGIE

“J’EN APPELLE À TOI, TÈK-7, MAÎTRE PARMI LES MAÎTRES, GRAND ARCHIVISTE DES SAVOIRS DE L’UNIVERS, ROUAGE DU PASSÉ, DU PRÉSENT ET DU FUTUR, OMNISCIENT TECHNOLOGUE AUX CONNAISSANCES INFINIES, APORTE MOI TES LUMIÈRES; PARTAGE TON SAVOIR, DONNE MOI LE POUVOIR DE L’ESPRIT, LA SAGÈSSE ET L’EXPÉRIENCE POUR ÉVITER ÉCUEILS ET ERREURS ET FAVORISER COMPRÉHENSION ET RÉUSSITE. QUÉ MES DÉCISIONS SONT LES MEILLEURES.”
EXTRAIT DU CODEX PANKTEKNOLOGISTE

TÈK-7 EST ASSOCIÉ AUX ÉCOLES, AUX ARCHIVES, AUX LABORATOIRES, AUX USINES ET À TOUT CE QUI PERMET D’ACCROÎTRE LE SAVOIR ET LE CONTRÔLE DE L’ESPRIT ET DE LA MATIÈRE QUI ENTOURE CHAQUE ÊTRE VIVANT. CETTE DIVINITÉ EST ÉGALEMENT CELLE ASSOCIÉE AUX ÊTRES PENSANTS QUI DIRIGENT LES AUTRES SUR LA BASE DE DÉCISIONS ÉCLAIRÉES.

LES TEMPLES TÈKIENS SONT DES PYRAMIDES AUTO-RENOUVELABLES FAITES DE NÉO-MATÉRIAUX REMPLIS D’ÉLECTRONIQUES, COMPOSÉES D’UNE TECHNOLOGIE HIGH-TECH ET AVANT GARDISTE, MISES EN RÉSEAU LES UNES ET AVEC LES AUTRES, ELLES ARCHIVENT TOUTES LES CONNAISSANCES SUR TOUS LES SUJETS ET ELLES NUMÉRISENT EN PERMANENCE CES SAVOIRS DANS L’HOBITE, L’HOLO BIBLIOTHÈQUE TERMINALE.

LES PRÊTRES TÈKIENS SONT APPELÉS TRAQUEURS-ESCIENTS, CAR ILS CHASSENT LA MOINDRE INFORMATION ENCORE INCONNUE DE L’HOBITE. BRACONNIERS DE LA CONNAISSANCE, ILS PARCOURENT L’UNIVERS AU SERVICE D’UN MAÎTRE DONT LA CURIOSITÉ EST INSATIABLE. PRÊTS À DONNER LEUR VIE POUR UN RENSEIGNEMENT ENCORE SECRET, ILS SONT ÉGALEMENT CEUX À QUI TOUS LES PEUPLES FONT APPEL POUR COMPRENDRE LE MONDE QUI LES ENTOURE. ENREGISTREURS/ÉSPIONS DE TOUTE FORME D’ÉRUDITION, ILS VENDENT ÉGALEMENT CE QU’ILS SAVENT. LE CODEX PANKTEKNOLOGISTE EST RÉPUTÉ ÊTRE UNE COMPILATION EXHAUSTIVE DE TOUTES LES FORMES QUI EXISTENT POUR ESPIONNER ET OBTENIR UNE INFORMATION.



**AR-C-TÛR, DANSEUR D'ÉTOILES, DIVINITÉ DE
L'ART ET DE L'ARCHITECTURE**

*"J'EN APPELLE À TOI, AR-C-TÛR, MUSICIEN DES
ASTRES, CHORÉGRAPHE DU COSMOS, INSPIRATEUR DU
DESSEIN UNIVERSSEL ET GRAND ARCHITECTE DE LA
CRÉATION ET DE L'ÉDIFICATION. INCARNE TON
INSPIRATION EN MOI, LIBÈRE MA FORCE CRÉATRICE,
INSUFFLE-MOI TA MAÎTRISE PARFAITE, TON ÉNERGIE,
TON AUDACE, TON DYNAMISME, TA DÉTERMINATION, TA
PÉREVERANCE ET TA VIGUEUR."*

EXTRAIT DES GLYPHES AR-C-EN-CIEL

AR-C-TÛR EST ASSOCIÉ À TOUTE FORME DE CRÉATIVITÉ ET D'ÉDIFICATION, D'INNOVATION ET DE NOUVEAUTÉ, DE MOUVEMENT ET DE CHANGEMENT. CETTE DIVINITÉ EST ÉGALEMENT CELLE DU DÉSORDRE QUI BOUSCULE ET QUI DÉFAISANT L'ORDRE EST AINSI SOURCE DE FORCE GÉNÉRATRICE.

LES TEMPLES ARCÉTURIENS SONT ÉPHÉMÈRES. ÉLABORÉS À BASE DE PLEXI-VOILAGE SEMI-RIGIDES, LES MURS SONT COLORÉS, TRANSPARENTS, MOUVANTS ET NE DURENT QUE QUELQUES SEMAINES. UNE FOIS LE TEMPLE ENVOLÉ, IL EST RECONSTRUIT À UN AUTRE EMPLACEMENT. CES LIEUX DE CULTE TRANSITOIRES SONT L'OCCASION LORSQU'ILS SONT ÉDIFIÉS DE GRANDES FÊTES MUSICALES OÙ L'ART SOUS TOUTES SES FORMES EST MIS À L'HONNEUR.

LES PRÊTRES ARCÉTURIENS SONT APPELÉS ENTROPES-ARC-EN-CIEL PARCE QU'ILS SONT CONSIDÉRÉS COMME DES DÉSORGANISATEURS-CRÉATEURS ET, TOUT COMME LEURS TEMPLES SONT ÉPHÉMÈRES, ILS SE DÉPLACENT RÉGULIÈREMENT. LA PLUPART DU TEMPS, ILS VOYAGENT À PLUSIEURS ET FORMENT DES GROUPES D'ARTISTES ITINÉRANTS APPELÉS CONSTELLATIONS. LORSQU'ILS STATIONNENT QUELQUE PART, ILS OFFRENT AUX LOCAUX DES SPECTACLES ÉBOURIFFANTS ET PROPOSENT DES RÉCITATIONS DES GLYPHES AR-C-EN-CIEL, LES TEXTES SACRÉS D'AR-C-TÛR. CES TEXTES SONT INTERDITS SUR CERTAINES PLANÈTES CAR CONSIDÉRÉS COMME TÊRREAU D'IDÉES RÉVOLUTIONNAIRES.



**NÉGO-6, EXPLORATEUR D'INFINI, DIVINITÉ DU
NÉGOCE ET DU VOYAGE**

*"J'EN APPELLE À TOI, NÉGO-6, SEIGNEUR DES FLUX,
PRINCE DU COMMERCE, COMMANDEUR DES VOIES, MAGNAT
D'OR ET DE PAXIS, GLOIRE DES MARCHÉS ET
MAGNIFICENCE DES AFFAIRES, PERMETS-MOI DE
DÉVELOPPER MA RICHESSE, FAIS PENCHER LA BALANCE
EN MA FAVEUR, COUVRE-MOI DE RÉUSSITE DANS MES
TRANSACTIONS ET MES ÉCHANGES, FAIS COULÉR SUR
MOI L'ABONDANCE ET LA PROFUSION."
EXTRAIT DE LA TABLE DE RUBIS*

NÉGO-6, ASSOCIÉ AUX AFFAIRES COMMERCIALES ET À LA FINANCE, EST PRIÉ PAR LES MARCHANDS DE TOUT L'UNIVERS. IL EST DIT QUE CHAQUE TRANSACTION, Y COMPRIS LA PLUS INFIME, RELÈVE DE SA SPHÈRE D'INFLUENCE. CETTE DIVINITÉ EST ÉGALEMENT CÉLÈBRE DU VOYAGE, DES ROUTES SPATIALES ET DES VOIES D'ÉCHANGES.

LES TEMPLES NÉGIENS SONT DE GIGANTESQUES HALLES COUVERTES COMPOSÉES D'UNE NEF CENTRALE DÉGAGÉE ET DE NEFS SECONDAIRES PARSÉMÉES DE COLONNES DE MARBRE ET D'OR. DANS CETTE FORÊT DE PILIERS OPULENTS, DE NOMBREUX ÉTALS PERMETTENT LES ÉCHANGES COMMERCIAUX. UN DICTON POPULAIRE DIT QUE DANS CES TEMPLES, TOUT S'ACHÈTE ET TOUT SE VEND, SANS AUCUNE EXCEPTION. ET UNE LÉGENDE RACONTE QUE DANS CHAQUE TEMPLE DE NÉGO-6, UN PORTAIL PERMET DE GAGNER INSTANTANÉMENT N'IMPORTE QUEL AUTRE TEMPLE.

LES PRÊTRES NÉGIENS SONT NOMMÉS LÉGAT-OR. TOUJOURS PARÉS D'OR ET DE PIÈRES RARES, DE TISSUS PRÉCIEUX ET DE BIJOUX EXTRAORDINAIRES, ILS SONT L'INCARNATION DE L'OPULÉNCÉ DE LEUR DIEU. N'IMPORTE QUOI PEUT LEUR ÊTRE DEMANDÉ, ILS PEUVENT TOUT TROUVER MAIS LE PRIX DE VENTE PEUT ATTEINDRE DES SOMMES ASTRONOMIQUES. LA TABLE DE RUBIS DES DITS DE NÉGO-6 COMMENCE AINSI : "TOUT CE QUI EXISTE ET N'EXISTE PAS ENCORE EST NÉGOCIABLE".



**ÂMON-X, RÉFUGE DES ÂMES,
DIVINITÉ DE L'HARMONIE ET DE LA PROTECTION**

*"J'EN APPELLE À TOI, ÂMON-X, ARMURE DIVINE, ABRI
POUR TOUS LES CŒURS, DÉFENSE DES ÊTRES SANS
VIOLENCE ET DES ÂMES EN PAIX. ACCORDE MOI TA
SÉCURITÉ, SOIS LE REMPART INDESTRUCTIBLE CONTRE
LES TÉNÉBRES ET LA GUERRE, LA DISCORDE ET LA
ZIZANIE !"*

EXTRAIT DES VERSETS-CUIRRASSES

ÂMON-X EST PRIÉ DANS TOUTE LA GALAXIE POUR S'ASSURER
UNE PROTECTION DANS TOUS LES DOMAINES : SANTÉ, MENTAL,
AMOUR, AFFAIRES, DÉCOUVERTES, ETC. CETTE DIVINITÉ EST
ÉGALEMENT CELLE QUI APAISE LES CONFLITS, PROTÈGE DE LA
GUERRE, PERMET DE RENOUER LE DIALOGUE APRÈS LES
AFFRONTEMENTS ET ENFIN QUI UNIT CE QUI EST DÉSUNIT.

LES TEMPLES ÂMMONIENS FORMENT D'IMMENSES DÔMES EN
BÉRYL, CE CRISTAL DE LA COULEUR DE L'EAU DE MER, QUI
SONT DE VÉRITABLES RÉFUGES OUVERTS À TOUTES LES
CIVILISATIONS ET TOUS LES INDIVIDUS SANS AUCUNE
RESTRICTION. CES ÂSILES SONT RECONNUS OFFICIELLEMENT
ET IL EST INTERDIT À TOUTE FORCE ARMÉE, MÊME
OFFICIELLE, DE PÉNÉTRER DANS CES SANCTUAIRES.

LES PRÊTRES ÂMMONIENS SONT NOMMÉS LES PROTÉCTEURS-
LIGES, SERVITEURS DES PLUS FAIBLES, GUERRIERS DE LA
PAIX, SOLDATS DE LA LUMIÈRE.

LES VERSETS-CUIRRASSES, GRAVÉS SUR DES ÉCAILLES DE
TORTUE GÉANTE DE LA PLANÈTE-Océan VARECH, FORMENT LE
RECUEIL SACRÉ D'ÂMON-X. CES VERSETS LISTENT NOTAMMENT
LES SITUATIONS POUR LESQUELLES IL EST POSSIBLE DE
FAIRE APPEL AUX PROTÉCTEURS-LIGES. DANS CES SITUATIONS
RARES, ILS PARTENT EN GUERRE POUR LUTTER CONTRE LES
TÉNÉBRES DE LA GUERRE ET DE LA VIOLENCE. L'HISTOIRE
GALACTIQUE EST PONCTUÉE DE QUELQUES JIHADS ÂMMONIENS
QUI ONT DÉFERLÉ SUR CERTAINES PLANÈTES...



**X-TENDÔR, LAME D'ESPOIR, DIVINITÉ DE LA
CONQUÊTE ET DE L'EXPANSION**

*"J'EN APPELLE À TOI, X-TENDÔR, CONQUÉRANT
VICTORIEUX ET DOMINATEUR DE TOUTES LES SPHÈRES.
ACCORDE MOI LA RÉUSSITE ET LA VICTOIRE, PERMETS
MOI DE M'ÉTENDRE AU-DELÀ DE MES ESPÉRANCES,
ÉCRASE MES CONCURRENTS ET SOIS LE BRAS ARMÉ QUI
M'APPORTERA LE TRIOMPHE, TRIOMPHE QUE JE
DÉDIERAI À TON NOM, Ô MAÎTRE DES CONFLITS ET DU
DÉVELOPPEMENT !"*

EXTRAIT DES SENTENCES-DE-CROISSANCE

X-TENDÔR EST PRIÉ DANS TOUTE LA GALAXIE POUR CONQUÉRIR UN DOMAINE, PAR LES ARMES, PAR LA FORCE, PAR L'INTELLIGENCE OU PAR TOUT AUTRE MOYEN D'ÉTENDRE SON INFLUENCE. CETTE DIVINITÉ EST CELLE QUI PROCURE LES RESSOURCES POUR DOMINER, ACQUÉRIR, DOMPTER, SOUMETTRE, VAINCRE ET RÉSOUDRE LES CONFLITS EN ABATTANT LES OPPOSANTS.

LES TEMPLES TENDORIENS FORMENT D'IMMENSES OBÉLISQUES COUVERTS D'OBSIDIENNE PARSEMÉS DE NICHES DANS LESQUELLES BRIÈLENT DES FEUX ORANGÉS. AU CENTRE DE CHAQUE OBÉLISQUE, UNE LAME GÉANTE EST POINTÉE VERS LE CIEL. SUR CETTE LAME SONT GRAVÉES LES SENTENCES-DE-CROISSANCE EN LANGUE DES ÉPÉES. IL EST DIT QU'X-TENDÔR PRIVILÉGIE TOUJOURS LES OFFRANDES FAITES D'ARMES, QUEL QU'EN SOIT LE TYPE.

LES PRÊTRES TENDORIENS SONT NOMMÉS LES LAMES-CONQUÉRANTES, CONQUISTADORS DE L'ESPACE, COMBATTANTS-MERCENAIRES, PROPAGATEURS DE LA VOIE DES DOUBLÉ-ÉPÉES. LES SENTENCES-DE-CROISSANCE SONT GRAVÉES EN DUR DANS TOUT TYPE DE MATÉRIAUX. LES LAMES-CONQUÉRANTES LES DIFFUSENT SUR TOUTES LES PLANÈTES, SANS AUCUNE RESTRICTION, UN DE LEURS PRÉCEPTES DE BASE ÉTANT L'EXPANSION MAXIMALE DES SENTENCES. NOMBREUX SONT CEUX QUI FONT APPEL AUX LAMES-CONQUÉRANTES POUR LEURS AFFAIRES. EN EFFET CES MERCENAIRES N'ONT PAS QUE DES COMPÉTENCES MARTIALES. ILS RÉSOUVENT DE NOMBREUX CONFLITS EN GARANTISSANT LA VICTOIRE À CEUX QUI PRIENT X-TENDÔR.



PRÔSPER-1, CORNE D'ABONDANCE, DIVINITÉ DE LA CHANCE ET DE LA PROSPÉRITÉ

"J'EN APPELLE À TOI, PRÔSPER-1, ÉTOILE DE LA BONNE FORTUNE, MILLE FOIS BIEN-NÉ, ROUE DE LA DIVINE AUBAINE, ALÉA DES ALÉAS, MAÎTRE DE LA VEINE ET POURFENDEUR DE DÉVEINE, DISSIRATEUR D'INFORTUNE ET FAVORISÉ PARMİ LES FAVORISÉS, OFFRE-MOI LA CHANCE, LE HASARD QUI TERMINE BIEN, L'INCERTITUDE POSITIVE ET LE RISQUE QUI PÂYE."
EXTRAIT DE L'ATLAS DES FAVEURS CÉLESTES

PRÔSPER-1 EST ASSOCIÉ AUX BÉNÉDICTIONS, À LA CHANCE, AUX CADEAUX DU HASARD ET À LA PROSPÉRITÉ. CETTE DIVINITÉ EST ÉGALEMENT CELLE DES JEUX EN TOUT GENRE ET DES DÉNOUEMENTS HEUREUX.

LES TEMPLES PRÔSPÉRIENS SONT LES TEMPLES LES PLUS VISITÉS DE TOUT. CE SONT DE TITANÉSIQUES BÂTIMENTS ENTIÈREMENT FAITS DE VERRE ET VIDES À L'INTÉRIEUR DE TOUT MEUBLE OU AUTRE ORNÈMENT. ILS SONT SEULEMENT DESTINÉS À RECEVOIR LES OFFRANDES DES FIDÈLES ET À SE REMPLIR DU SOL AU PLAFOND DES CADEAUX DÉPOSÉS POUR OBTENIR LES FAVEURS DIVINES.

LES PRÊTRES PRÔSPÉRIENS SONT NOMMÉS LES VEINES-AZUR. PORTANT UN MASQUE RECOUVRANT ENTIÈREMENT LEUR VISAGE, DES TOGES D'UN BLEU CÉLESTE, ILS SONT ANONYMES ET MUETS. L'ATLAS DES FAVEURS CÉLESTES, L'IVRE SACRÉ DE PRÔSPER-1, EXPLIQUE QUÉ LORSQUÉ LES VEINES-AZUR PARLENT, LEURS MOTS SONT DE VÉRITABLES BÉNÉDICTIONS ET LA PUISSANCE DIVINE S'EXPRIME À TRAVERS EUX. ILS SONT INVITÉS, TELS DES SONGES SAPHIRS PORTE-BONHEUR, À TOUTS LES ÉVÈNEMENTS DE LA VIE POUR PORTER CHANCE.



SÂKR-1, IMMOLATEUR DU DESTIN, DIVINITÉ DU DESTIN ET DU SACRIFICE

"J'EN APPELLE À TOI, SÂKR-1, FAUCHEUR SANGUINAIRE, SOUVERAIN-IMMOLATEUR, INCARNATION DE LA FATALITÉ, GRAND HOLOCAUSTE, CHAMPION DE L'IMMUABILITÉ ET DE L'INCHANGEABILITÉ ET DÉITÉ SUPRÊME DE L'HÉCATOMBE SACRIFICIELLE. PERMETS QUE LA SOMBRE DESTINÉE DE MES ENNEMIS S'ACCOMPLISSE TELLE QU'ELLE EST ÉCRITE, EN LETTRES DE SANG SUR TES MAINS INÉBRANLABLES."
EXTRAIT DES OPUSCULES OBSCURS.

SÂKR-1 EST ASSOCIÉ À LA FATALITÉ ET AU DESTIN QUI NE PEUT PAS ÊTRE MODIFIÉ, À MOINS D'UN SACRIFICE À LA HAUTEUR DE LA MODIFICATION DE DESTINÉE DEMANDÉE. CETTE DIVINITÉ EST LA PLUS RÉDOUTÉE DU PANTHÉON, MAIS ÉGALEMENT LA PLUS PUISSANTE CAR ELLE DÉTIENT LE DESTIN DE TOUS ENTRE SES MAINS, ET LA PLUS DANGEREUSE CAR SES PRÊTRES SONT DES MACHINES À SACRIFIER ULTRA ENTRAÎNÉS.

LES TEMPLES SÂKRIENS SONT RARES ET PRENNENT TOUJOURS LA FORME D'ARÈNES, DONT LE POURTOUR EST DÉCORÉ DE STATUES MONTRANT DES VICTIMES DE SACRIFICE EN PLEIN RITUEL. DES COMBATS RITUELS À MORT ET DES OFFRANDES DE SANG Y SONT ORGANISÉS RÉGULIÈREMENT. LES OPUSCULES OBSCURS LISTENT LES TYPES D'OFFRANDES SANGUINAIRES QUI SONT CAPABLES DE SATISFAIRE SÂKR-1.

LES PRÊTRES SÂKRIENS SONT DE DEUX SORTES : LES SCARIFICATEURS SACRIFICIELS, PRÊTRES OFFICIELS ET AUTORISÉS, ET LES SAIGNEURS DU DESTIN, PRÊTRES SOLITAIRES, BANNIS ET INTERDITS DANS TOUT L'UNIVERS. LES SCARIFICATEURS SACRIFICIELS SEMBLENT CAPABLE D'UTILISER LEUR PROPRE SANG POUR OBTENIR LES FAVEURS DE SÂKR-1. PLUS LEURS PEAUX SONT COUVERTES DE CICATRICES, PLUS ILS SONT PUISSANTS. LES SAIGNEURS DU DESTIN EN REVANCHE UTILISENT LE SANG DES AUTRES ÊTRES VIVANTS POUR APPELER LA PUISSANCE DE LEUR MAÎTRE. LÀ OÙ LA QUANTITÉ DE SANG DES SCARIFICATEURS EST LIMITÉE À CELLE DE LEUR PROPRE CORPS, CELLE UTILISÉE PAR LES SAIGNEURS EST DONC SANS LIMITE TANT QU'ILS TROUVENT DES VICTIMES. L'HISTOIRE A DÉJÀ MONTRÉ QUE LEUR PUISSANCE ÉTAIT SANS PARÉILLE...

4.6 Les non-Dieux

Il existe certains dieux bannis du Multipanthéa, soit parce que les valeurs qu'ils incarnent sont proscrites, soit parce que les actions de leurs adeptes ont été condamnées, comme par exemple les cultes de Nécro-6 et de 10-Staz suite à la Marche de la Mort. Le culte des non-Dieux est formellement interdit dans toute la galaxie.

Néanmoins, ces cultes persistent en secret, notamment pour les trois non-Dieux suivants :

Nécro-6 : dieu de l'anti-vie, de la thanatologie et des nécrontes. Les prêtres, nommés Nécromax, maîtrisent le 1^{er} CORE pour animer des cadavres ou créer des nécrontes.



10-Staz : dieu du froid absolu, de la stase et des créatures des abysses spatiales. Les prêtres, les Stazax, maîtrisent le froid et la stase.



Ver-7 : dieu des chim-R, des parasitoïdes et des créatures mutantes. Les prêtres, les Setvers, maîtrisent la fusion génétique et la chimérisation.



Ver-7 et la planète expérience Vermex

Le culte de Ver-7 a été interdit suite à l'expérience Vermex.

Il y a presque cinq cents ans, une assemblée de Setvers décida de créer un peuple en l'honneur de Ver-7. Ils commencèrent leur projet sur la planète Vermex, une des planètes de la civilisation des Vermiformes. Rapidement, ils parvinrent à créer les premières Chim-R, assemblages de corps issus d'autres civilisations. Pour pouvoir disposer de ces corps, les Setvers firent de nombreux raids-éclair visant à s'emparer du patrimoine génétique des autres civilisations.

Les premières formes de Chim-R ne furent pas contrôlées par les Setvers et furent souvent malformées. Elles se répandirent sur Vermex, détruisant des cités entières.

Au fil des générations, les expériences se poursuivirent donnant naissance à de plus en plus de monstres, de mutants et d'autres formes improbables.



Lorsqu'elles furent découvertes, les expériences de Chim-R menées sur la planète Vermex horrifièrent toutes les autres civilisations qui décidèrent de libérer toutes ces formes de vie en détruisant la planète.

Ver-7 fut ensuite banni du Multipanthea.

Sâkr-1, une exception notable

Lors de la Marche de la Mort, un des protagonistes était Gorgûl, un Saigneur du destin, un prêtre du dieu Sâkr-1. A l'issue de cet épisode historique tragique, une forme de prêtrise de Sâkr-1 fut bannie. Ce dieu est donc toujours un des huit Dieux principaux de l'octothéisme, mais seuls les Scarificateurs sacrificiels sont autorisés de nos jours. Les Saigneurs du destin sont formellement bannis.

Chapitre 5 : Écoles, ordres et sociétés

5.1 Les grandes écoles centrales

Les membres formant les délégations de chaque civilisation sont formés sur les planètes centrales, en plus de la formation qu'ils reçoivent sur leur propre planète berceau :

- les **Créax** sur Concerta,
- les **Bellicix** sur Transportalia,
- les **Mentax** sur Psykalia
- les **Éruditek** sur Manufacturia,
- les **Omrax** sur Cryptida,
- les **Mercatik** sur Paxismonna,
- les **Pontifex** sur Sanctuaria,
- les **Astralex** sur Aethera
- les **Diplomatix** sur Concordia
- et les **Sénateurs** sur Burotika.

La durée de la formation est variable car les écoles ne diplôment que les meilleurs selon des conditions propres à chacune. Il faut souvent plusieurs années avant de remplir ces conditions. L'obtention des diplômes d'Élite étant très difficile, les civilisations envoient des centaines de candidats chaque année dans l'espoir qu'un des apprentis au moins décroche le titre convoité d'Élite.



5.1.1 Les cercles du monde des fleurs et des lames (Créax)

Les élites qui choisissent la voie des arts pour devenir **Créax** se rendent tous sur Concerta et suivent des cours d'artistes réputés dans des écoles nommées cercles.

Il existe des cercles pour toutes les formes d'art, des plus connues aux plus rares.

Certains cercles sont très connus, d'autres moins.

Le parcours de formation dure plusieurs années. Un apprenti artiste rejoint une lignée, c'est-à-dire une maison d'artistes qui s'adoptent de génération en génération et forment une famille artistique. La plupart des lignées ont des spécialités et possèdent leurs mécènes attirés.

La recherche de mécènes est fondamentale sur Concerta car ce sont eux qui subventionnent les prestations artistiques des élites en formation et de ceux accomplis. Sans mécène, impossible de se produire sur une scène connue et la notoriété peut alors ne jamais venir. Les apprentis sont notés en permanence au fil de leurs prestations publiques et privées. Le classement officiel appelé le Top'Art est diffusé en permanence sur tous les réseaux.

Pour devenir officiellement un Créax et sortir diplômé, il faut rentrer à un moment dans le top 100. Cette condition laisse ainsi de côté des milliers d'apprentis artistes qui n'atteignent jamais le niveau nécessaire pour intégrer le top 100.

Sous une apparence de strass, de paillettes, de fêtes perpétuelles, de soirées et de représentations jour et nuit de tous les arts possibles et inimaginables, la réalité est bien cruelle. Les cercles s'affrontent pour recruter les élèves les plus brillants ; les lignées rivalisent pour adopter les mieux classés ; les scènes se battent pour produire les plus attractifs. Pour cette raison, ce milieu est souvent surnommé le monde des "fleurs et des lames".



5.1.2 L'armée académique : de Sinistros à Gloria-Victoria (Bellicix)

Les élites qui choisissent la voie des guerriers pour devenir **Bellicix** entrent à l'académie militaire de Transportalia comme soldat de base.

Au fur et à mesure de leur formation, de leurs réussites et de leurs exploits sur le terrain, ils montent en grade progressivement jusqu'à devenir officiers.

La formation de base, de terrain, comprend le combat en arène, la connaissance et la maîtrise des armes blanches et le tir (même s'il est prohibé d'utiliser les armes à feu et les lasers).

Au stade d'officiers, les apprentis guerriers apprennent alors les stratégies militaires (tactique, organisation, conduite des opérations, etc.) et dirigent les grandes campagnes mensuelles. En s'illustrant, ils montent en grade jusqu'au plus haut niveau de la hiérarchie militaire : le corps des amiraux. Là, ils sont formés à diriger les corps d'armée et à les optimiser en permanence.

Seuls les officiers sont habilités à recevoir le diplôme de Bellicix.

La vie sur Transportalia est rythmée par les entraînements quotidiens et les campagnes. Les apprentis sont répartis dans différentes armées composées de légions, elles-mêmes divisées en cohortes composées de phalanges. Les armées sont regroupées en corps et les corps en continents.

De ce fait, chaque soldat reçoit un matricule – le code ALCAS – qui correspond à son affectation. Par exemple, le 10^{ème} soldat de la 3^{ème} phalange de la 3^{ème} Cohorte de la 4^{ème} Légion de la 2^{ème} armée reçoit le code ALCAS 2433-10 (Armée 2, Légion 4, Cohorte 3, Phalange 3, Soldat 10).

En dehors de Cor-Fedex, la mégalopole capitale, la planète Transportalia n'est composée que de cités casernes au confort très variable. L'attribution des cités casernes aux armées dépend de leurs victoires. Ainsi l'armée la plus victorieuse et la plus puissante a le privilège d'occuper Gloria Victoria, la cité caserne qui contient le seul spatioport. En plus d'un environnement urbain magnifique et prestigieux, de nombreux commerces permettent aux soldats de bien vivre pendant leur permanence. Au contraire, l'armée la moins efficace se voit attribuer la cité caserne de Sinistros, un campement troglodyte au-delà du cercle polaire. Pour les soldats, c'est un enfer.

Les amiraux ont élaboré ce système afin d'endurcir les moins bien lotis, de développer leur volonté ainsi que leur investissement et de les faire ainsi monter dans la hiérarchie militaire et en compétences.



- Liste des grades de l'armée académique :
- Grades des sous-officiers : Phalangiste-chef, Sur-Cohortien, Supra-Légionnaire.
- Grade des officiers : Lieutenant d'armée, Capitaine de corps, Commandant continental.
- Grade des amiraux : Sous-amiral, Vice-amiral, Amiral-général.

5.1.3 L'arbre synaptique du conservatoire psychique (Mentax)

Les élites qui choisissent la voie des pouvoirs psychiques pour devenir **Mentax** se rendent sur Psykalia, une planète dédiée à l'exploration et à la maîtrise des capacités mentales. Sur Psykalia se trouve le prestigieux Conservatoire Psychique, un centre d'apprentissage et de perfectionnement reconnu dans toute la galaxie. Le symbole du Conservatoire est l'Arbre Synaptique, représentant l'attachement, la volonté et la connaissance nécessaires à la formation des Mentax.

Le Conservatoire est structuré en trois grandes périodes : les Racines, le Tronc et les Branches, chacune correspondant à une étape cruciale de la formation.



Les Racines symbolisent les liens profonds que chaque apprenti doit entretenir avec ses origines et son passé. Les nouveaux venus passent leurs premières années à explorer leurs capacités innées et à comprendre leurs propres origines psychiques. Ils apprennent à méditer, à entrer en contact avec leurs ancêtres psychiques, et à stabiliser leurs pouvoirs de base. C'est une période d'introspection et de découverte personnelle, guidée par des maîtres appelés les Gardiens des Racines. La devise de cette étape est : "Connais-toi toi-même pour grandir plus fort."

Le Tronc représente la volonté inébranlable et la discipline nécessaires pour progresser. Les apprentis entrent dans cette phase après avoir maîtrisé leurs capacités de base. Ils sont alors confrontés à des défis de plus en plus complexes et rigoureux pour renforcer leur volonté et leur résilience mentale. Les mentors, appelés les Érudits du Tronc, les accompagnent dans des épreuves d'endurance mentale et des exercices de concentration intense. Les séances de formation incluent la manipulation des éléments, la résistance aux influences mentales externes et l'extension de leurs capacités psychiques. La devise de cette étape est : "La volonté forge la puissance."

Les Branches incarnent les diverses voies de connaissance et de maîtrise des arts psychiques. Dans cette phase finale, les apprentis choisissent une ou plusieurs spécialités parmi les nombreuses disciplines psychiques disponibles. Ils sont encouragés à développer de nouvelles techniques et à repousser les limites de leurs pouvoirs. Les guides de cette phase, appelés les Sages des Branches, sont des experts reconnus dans leurs domaines respectifs. Les apprentis participent à des missions réelles où leurs compétences sont mises à l'épreuve dans des situations de la vie quotidienne et des explorations interstellaires. La devise de cette étape est : "De multiples voies, un seul esprit."

La devise générale du Conservatoire, "Travail sans volonté, arbre sans fruit", rappelle constamment aux apprentis que seule la combinaison de la détermination et de l'effort peut mener à la véritable maîtrise des arts psychiques. Le parcours est long, semé d'épreuves et d'examens permanents. C'est une ascension dynamique : en cas d'échec, les aspirants sont rétrogradés. En fonction de leurs capacités, le temps de l'Ascension synaptique varie donc de manière très importante et seuls les meilleurs sortent dans un temps correct. On raconte que certains étudiants sont là depuis deux siècles...

5.1.4 Les prix holosapiens de l'université pansciente (Eruditek)

Les élites qui choisissent la voie de la connaissance pour devenir **Éruditek** étudient sur Manufacturia. La planète est couverte de laboratoires de recherche, de bibliothèques remplies d'archives, d'ateliers personnels, de galeries naturalistes et de divers cabinets d'études.

L'université pansciente est la faculté dédiée à la formation des apprentis scientifiques.

La moitié de l'année, les apprentis suivent des cours à l'université ; l'autre moitié de l'année, ils étudient en laboratoire, réalisent des recherches, développent des brevets, écrivent des livres, font des études de terrain, etc.

Tous les deux ans, les apprentis publient des articles sur leurs découvertes diverses. Le comité des sages panscients jugent leur travail et attribuent alors les prix holosapiens, des prix prestigieux décernés aux apprentis ayant apporté le plus grand bénéfice au savoir universel par leur invention, leur découverte ou leur production.



Pour devenir Éruditik, il faut gagner un prix holosapiens et avoir écrit au moins un livre ajouté à la liste des œuvres majeures de la grande bibliothèque de Prog-Akia, la capitale de Manufacturia.

5.1.5 Au moins deux déciles de plus au Crypto recensement (Ombrax)

Les élites qui choisissent la voie de l'ombre pour devenir **Ombrax** doivent se rendre sur Cryptida. Cette planète a la particularité d'être un assemblage de milliers de cités-états totalement indépendantes et classées par ordre d'influence au Crypto recensement. Ce classement est un classement annuel de toutes les cités de la planète.

L'influence de chaque cité est notée par le Recensoir, la seule institution stable de Cryptida, responsable de l'organisation de la société cryptide et de la formation des apprentis ombre.

Le Recensoir envoie dans chaque cité-état deux représentants :

- un recenseur, administrateur officiel responsable de l'élaboration de la note globale d'influence de la cité ;
- une éminence, conseiller public des dirigeants de la cité, dont toutes les actions ont pour seul objectif d'augmenter l'influence de la cité par n'importe quel moyen, autre que la guerre ouverte (économie, diplomatie, alliance, trahison, soudoiment, accident, incendie, maladie, etc.).

Les apprentis ombre sont envoyés comme éminence dans les cités les plus mal classées.

Leur mission est de faire en sorte que ces cités remontent au classement annuel.

Pour décrocher le diplôme d'Ombrax, il faut que la cité dans laquelle un apprenti est affecté gagne au moins deux déciles au classement annuel.



5.1.6 De Bazar-1 à Contrôle-1, parcours des apprentis marchands

Les élites, qui choisissent la voie du négoce pour devenir **Mercatik**, sont formés sur Paxismonna. Lors de leur arrivée, les apprentis marchands doivent choisir une guilde à partir d'un écran géant visible dans tout le spatioport. L'écran affiche en temps réel la cotation de chaque guilde marchande à la bourse planétaire. Une fois ce choix réalisé, ils rejoignent les bureaux de leur guilde en tant que Bazar-1, niveau le plus bas de la hiérarchie économique de Paxismonna. Puis avec l'expérience, ils montent progressivement en grade.

Les Bazar-1 sont chargés du bien-être des membres de leur guilde. Ils gèrent la maison commune et font en sorte que les Négoce-1 puissent réaliser leurs actions commerciales jour et nuit.

Depuis la maison commune, les Négoce-1 passent des ordres à la bourse planétaire pour faire fructifier les affaires de leur guilde et faire en sorte qu'elle reste bien classée.

Au poste suivant, les BoutiK-1, toujours en déplacement, administrent tous les magasins de la guilde. Ils se déplacent dans les comptoirs continentaux possédés pour gérer en direct toutes les affaires urgentes.

Plus expérimentés, les Trafik-1 relèvent le défi de faire du commerce sur les continents sauvages, de vastes étendues habitées par des peuples nomades faisant du commerce de type troc. Les échanges commerciaux sont difficiles et nécessitent d'avoir développé de véritables compétences de négociation et de marchandage.

Comme les guerres commerciales sont fréquentes, les OPA-1 sont chargés de tenter de prendre le contrôle des autres guildes via des opérations d'achat agressives.



Enfin, après avoir acquis de l'expérience au cinq postes précédents, les apprentis peuvent occuper les postes de Contrôle-1 qui dirigent les guildes au niveau macro-économique.

Pour devenir Mercatik, il faut avoir occupé chacun des postes de guildes.

5.1.7 La transmission des huit principes par la Conjecture (Pontifex)

Les élites qui choisissent la voie de la religion pour devenir **Pontifex** sont imprégnés sur Sanctuaria. La planète est divisée en huit masses continentales, chacune dédiée à un des huit dieux majeurs de l'octothéisme. Chaque culte organise et gère de manière indépendante les cités sous son administration directe.



L'ensemble du clergé administratif de chaque culte est dirigé par un Pontifex particulier :

- le Pontifex Harmonica pour Âmon-X
- le Pontifex Expansia pour X-Tendôr
- le Pontifex Natura pour Natûr-11
- le Pontifex Technologica pour Têk-7
- le Pontifex Architectura pour Ar-C-Tûr
- le Pontifex Mercantia pour Nêgo-6
- le Pontifex Prosperia pour Prôsper-1
- le Pontifex Destina pour Sâkr-1

Ces huit plus hautes autorités religieuses forment le Conseil des Huit.

Par ailleurs, la Conjecture contrôle la formation des apprentis prêtres pour s'assurer d'une transmission pure, sans déformation. Cette organisation est structurée en trois offices :



- l'Octoffice, ou l'OctO, est chargé des cours associés directement aux huit dieux majeurs. D'anciens Pontifex assurent les cours théologiques et les cours de pratiques rituelles.
- l'office des Exocultes a pour mission de répertorier, de décrire et de réguler tous les cultes extérieurs à l'octothéisme. Les fonctionnaires de cet office sont amenés à souvent se déplacer pour obtenir les informations nécessaires dans le but de remplir les fiches Exo. Il est dit que leurs archives religieuses sont les plus complètes de la galaxie.
- l'office des prophéties, oracles et présages, souvent abrégé en office POP ou O-POP, est responsable de la détection des augures et de l'archivage de toutes les prédictions réalisées par les augures les mieux notés sur la liste. L'O-POP considère qu'un augure commence à être crédible quand ses prédictions se réalisent à hauteur de 66%. Il existe quelques cas rares

d'augures avoisinant les 98% de réussite dans leurs prédictions. Ces supra'augures sont particulièrement suivis par l'O-POP.

Enfin, le Collège pontife est une assemblée qui se réunit une fois par an pendant dix jours et qui rassemble tous les Pontifex en activité et à la retraite. Pendant cette réunion au sommet, les apprentis doivent faire leurs preuves pour rejoindre officiellement le collège et être diplômés.

Le Pontifex Galactica, nommé par le Sénat, dirige le Conseil des Huit, la Conjecture et le Collège pontife.

5.1.8 Déchirer les Voiles pour une Fractale (Astralex)

Les élites qui choisissent la voie des explorations astrales pour devenir **Astralex** se rendent sur Aethera, sur laquelle se trouve le Nébulastré, l'immense complexe dédié à la formation des experts du monde pourpre (surnom du monde astral). Le Nébulastré est composé de quartiers différents :

- Les Enclaves des Rêveurs sont des zones dédiées à l'exploration et à la maîtrise des rêves. Les apprentis y apprennent à entrer en état de rêve lucide, à naviguer dans les rêves partagés et à comprendre les symboles de l'inconscient. Chaque enclave est dirigée par un Tisseur de Rêves, un mentor spécialisé qui guide les apprentis à travers des ateliers pratiques et des voyages oniriques.
- Les Chemins Éthérés sont des parcours à travers lesquels les apprentis apprennent à projeter leur conscience et à manipuler les énergies astrales. Ces chemins serpentent à travers des paysages naturels et des constructions éthérées, chaque étape permettant de maîtriser une nouvelle facette de l'existence astrale. Les Gardiens des Chemins, mentors spécialisés, accompagnent les apprentis dans des exercices de projection astrale et de défense spirituelle.
- Les Arches de Nébulastré contiennent les portes d'entrée vers le monde pourpre. Les voyages à travers les arches sont supervisés par les Navigators, des mentors expérimentés qui veillent à la sécurité et à la guidance des apprentis. Les Navigators enseignent toutes les connaissances sur les entités astrales. Les apprentis doivent étudier ces créatures, apprendre leurs comportements, et comprendre comment interagir avec elles. Certains de ces êtres sont bienveillants et peuvent devenir des alliés, tandis que d'autres sont hostiles et nécessitent des compétences de défense avancées.
- Les Arènes Pourpres accueillent les combats, essentiels dans la formation des Astralex. Les apprentis affrontent des créatures astrales seul ou en groupe. Ces combats développent leur capacité à manipuler l'énergie astrale, à réagir rapidement aux menaces, et à renforcer leur esprit.



Le moment culminant de la formation des aspirants est la Traversée des Voiles, une épreuve ultime qui ne peut être tentée qu'après des années de préparation intense. Les aspirants doivent entrer dans un portail appelé le Voile d'Éther, qui les transporte dans une partie du monde astral extrêmement instable et remplie d'entités astrales, de pièges énergétiques et de visions trompeuses. Leur mission est de trouver et de rapporter une Fractale, un cristal astral rare qui symbolise leur maîtrise complète des arts astraux.

Seuls les plus déterminés et les plus talentueux parviennent à surmonter la Traversée des Voiles. Ceux qui réussissent sont élevés au rang d'Astralex et reçoivent le Sceau de Nébulastré, marquant leur place définitive au sein des élites.

5.1.9 Pactes et trahison dans le Grand Jeu de l'Interstice (Diplomatix)

Sur Condorda, les élites qui aspirent à devenir des **Diplomatix** suivent un parcours de formation intense dans des institutions appelées les Hauts-Conseils. Ces écoles d'élite forment les futurs maîtres de la diplomatie galactique, enseignant les subtilités des négociations interstellaires, la résolution de conflits, et la gestion de crises à une échelle cosmique.

Cependant, pour avoir la chance d'entrer dans un haut-Conseil, les étudiants doivent passer une série de tests rigoureux appelés les Épreuves du Verbe. Ces épreuves sont un ensemble de défis intellectuels, physiques et psychologiques conçus pour tester les limites des candidats. Ces épreuves incluent des simulations de crise, des débats en conditions extrêmes, et des missions de terrain où les candidats doivent résoudre des conflits réels sous la supervision des Arbiters, maîtres du Haut-Conseil. Seuls les plus brillants et les plus déterminés parviennent à passer ces épreuves et à être admis dans un Haut-Conseil.

Une fois admis, les étudiants sont assignés à une Alliance Diplomatique, une faction au sein du Haut-Conseil qui fonctionne comme une famille et une équipe stratégique. Chaque alliance possède ses mentors, ses ressources et ses objectifs. Les alliances rivalisent pour se distinguer par leurs succès diplomatiques et leur influence.



Pour être officiellement reconnu comme un Diplomax, chaque étudiant doit participer au Grand Jeu de l'Interstice, une série d'épreuves dynamiques qui mettent en scène des négociations et des résolutions de conflits simulés dans des environnements virtuels ultra-réalistes. Les épreuves du Grand Jeu sont conçues pour tester non seulement les compétences diplomatiques, mais aussi la capacité à innover et à s'adapter rapidement. Le Grand Jeu se déroule dans l'Interstice, un espace virtuel où chaque alliance doit naviguer à travers des scénarios complexes, tels que des crises interplanétaires, des négociations de traités, et des médiations de guerres civiles. Les environnements changent constamment, créant des défis imprévisibles et exigeant une réflexion rapide et stratégique. Les alliances gagnent des points en fonction de leur performance, et les résultats sont suivis de près par tous les Hauts-Conseils. Les meilleures alliances sont récompensées par des opportunités réelles de négociation sur des planètes cruciales, renforçant leur prestige et leur influence.

Seulement, au sein de chaque alliance, seul le meilleur étudiant est récompensé et nommé Diplomax. Cette ultime condition oblige les étudiants à s'allier temporairement, se trahir, se faire confiance, s'unir et se désunir au gré du classement individuel dans l'alliance. Peu d'élus sont nommés chaque année à l'issue de ce jeu cruel...

5.1.10 L'obtention du CAFES sur le Ring-Acide de la Curie (Sénateur)

Les élites qui choisissent la voie de la politique pour devenir **Sénateur** sont entraînés sur Burotika. La Curie, dirigée par les curateurs, est l'instance qui organise la formation des Sénateurs. Les ministeurs sont des enseignants spécialisés qui interviennent dans le cursus à différents moments.

Sur les bancs des grands amphithéâtre dédiés, les apprentis politiciens apprennent ainsi dans le détail la Grande Constitution et le fonctionnement des institutions de la République.

Dans des reconstitutions et des mises en scène organisées par les Curateurs, ils incarnent à tour de rôle les grandes fonctions républicaines : sénateur, chancelier, juge et dirigeant des quatre piliers.

Lors de procès savamment orchestrés par les Ministeurs, ils affûtent leurs arguments pour s'affronter oralement, tour à tour comme juge, avocat ou plaignant.

Tous les jours, ils rédigent des textes de loi : proposition ou projet de loi, décret, rapport de jugement, etc.



Dans les couloirs des immenses nefes dédiées aux négociations, les apprentis complotent, créent des partis, promettent et trahissent toujours pour porter haut les couleurs de leur civilisation.

Une fois par an, le Ring-acide, un concours d'éloquence intense et sans pitié est organisé. Les apprentis s'affrontent sur une immense estrade lors de challenges au cours desquels ils doivent répondre à des défis oratoires de plus en plus complexes. Seuls cinq d'entre eux sont désignés comme vainqueurs.

Pour obtenir le CAFES, le Certificat d'Aptitude à la Fonction Élevée de Sénateur, les apprentis doivent triompher sur le podium du Ring-Acide au moins une fois.

5.2 L'Ordre de l'Index : architecte du classement

Juste après la signature des accords d'Eirena, un ordre secret a été élaboré par Epaulownia Tometosa, le premier chancelier Arbrydé alors chargé de la mise en place des institutions et du fonctionnement de la République : l'Ordre de l'Index.

Le principe de l'Index est simple : il s'agit de proposer aux civilisations de s'affronter sur un autre terrain que celui de la guerre militaire ouverte. Pour ce faire, les Indicis, les membres de l'Index, récoltent en temps réel des données sur les civilisations, et cela dans différents domaines :

PAXTRAIOS 2025 - Livre 2 : L'univers

développement, expansion, richesse, culture, foi, influence politique et capacité à agir dans l'ombre. Puis ils transforment des données en points et classent les civilisations entre elles.

Ce classement est rendu public en temps réel et il est utilisé par la République, notamment pour attribuer les directoires des planètes centrales. Le classement permet également d'attribuer, en plus, des votes politiques aux civilisations les mieux classées.

Seul le Chancelier connaît l'identité des Indicis. En effet, pour éviter toute tentative de corruption, les membres de l'Index agissent de manière anonyme. Mais au moment de l'intronisation d'un nouveau Chancelier, l'Index se présente à celui-ci.



5.3 L'Ordre de l'Aurore

Dans la philosophie auroréenne, l'aurore est le moment le plus minimaliste de la journée : les étoiles ne se voient plus et l'astre solaire n'est pas encore présent.

Philosophie minimaliste, l'auroréanisme promeut un mode de vie le plus simple possible et les Auroréens suivent ainsi les principes du moindre et du minimum.

Les cinq principes du moindre et du minimum sont :

- le minimum de l'esprit : une seule philosophie, une neutralité totale pour tout le reste.
- le minimum du cœur : une seule ou un seul partenaire dans sa vie.
- le minimum de la parole : une parole vraie, des mots pesés.
- le minimum du corps : une seule boisson (eau), aucune substance exogène, un régime alimentaire simple.
- le minimum de biens : vingt objets possédés maximum.



Sans s'opposer à la technologie, les Auroréens privilégient les objets et les outils manuels faisant en général appel à un nombre moindre d'éléments pour les créer contrairement aux appareils les plus avancés.

L'Aurore accueille des représentants de toutes les civilisations sur une plate-forme aménagée au centre de la galaxie. Cette plate-forme sous dôme, appelée Pax, recrée l'environnement simple d'une planète au stade de développement pré-spatial.

Pax est très utilisée pour les rencontres diplomatiques car les Auroréens, promouvant une neutralité totale, offrent un espace de discussion ouvert, paisible et sécurisé, fortement apprécié des diplomates. De ce fait, le Sénat finance l'entretien et le maintien de Pax comme centre diplomatique officiel.

5.4 Les Cauchemars de Beth'Réen

Il existe une société criminelle, hautement organisée avec une direction occulte, qui tente d'infiltrer la société civile et l'ensemble des institutions de la République : les Cauchemars de Beth'Réen.

Beth'Réen Murilla était un militaire Tritonisse fortement impliqué dans la Mammal-liance et le conflit contre l'Arthropacte.

Il fut l'un des généraux de la Botte, l'armada de vaisseaux Mentareks et Tritonisses, qui écrasa les Crustax en -429 av. R. G., en représailles de l'Invasion des Milliers de pattes.



En contemplant l'horreur déversée sur le monde Crustax par la Botte et la conséquence irrémédiable de la disparition d'une civilisation, la Ruche Mentarek et les Sirènes Tritonisses furent terrifiées de leur action et craintives d'une riposte équivalente. Beth'Réen au contraire était partisan d'utiliser la puissance de la Botte pour s'opposer aux deux autres alliances, l'IF et l'Oviligue. Il milita pour continuer à user de la force brute pour écraser les adversaires mais les Sirènes rejetèrent sa proposition. Comme il était insistant et semblait devenir fou, avide de sang et de violence, elles le bannirent de Varech.

Il se réfugia alors sur Cryptida, se cachant dans une petite cité-état proche de la calotte sud de la planète.

C'est là qu'il mit en place une organisation criminelle centrée sur trois principes :

- la structuration : des règles précises, détaillées et obligatoires que chaque membre doit respecter avec une hiérarchie stricte.
- la violence : levier fondamental pour prendre les ressources ainsi que les richesses nécessaires au développement et pour se protéger. Un levier d'intimidation également.
- la société : les membres de l'organisation doivent dans la mesure du possible infiltrer des postes et des fonctions éminentes au plan politique, social ou économique. Il est également recommandé d'avoir des actions légales en parallèle des actions illégales pour augmenter la synergie entre les deux sphères.

Il s'associa à un Parthénon, Fenidas Ocelot, l'Éminence de la cité-état de son exil. Le Cauchemar est le fruit de leur collaboration.

Les Dirigeants ont le titre de Cauchemar et gèrent une des cellules mafieuses adouées par la Descendance. La Descendance est aujourd'hui uniquement composée de la Maison Murilla, dynastie directement issue de Beth'Réen. Elle siège toujours sur Cryptida mais personne en dehors des Cauchemars ne sait exactement où.

Chaque Cauchemar, une fois validé officiellement, est libre de gérer son organisation comme il le souhaite, tout en bénéficiant de l'aide financière de la Descendance pour sa mise en place. Certains Cauchemars travaillent seuls et d'autres fondent d'immenses réseaux. Les Cauchemars sont souvent spécialisés dans un type d'actions illégales : vente d'armes, contrefaçons, trafics de drogue ou d'êtres vivants, rackets, corruption, escroqueries, fausse monnaie, piratages informatiques, cybercriminalité, etc.



PAXTRAIOS 2025 - Livre 2 : L'univers

Personne ne connaît aujourd'hui le nombre précis de Cauchemars mais il semble préférable de ne pas croiser leur chemin. Cependant, l'identité de certains cauchemars est connue, comme :

- la Mentarek Alsendara Idea, surnommée l'*Éventail Rubis*, spécialisée dans les jeux d'argent et à la tête d'un réseau de casinos présents sur quasiment toutes les planètes de la galaxie. Les casinos permettent de blanchir de l'argent issu principalement du trafic d'une drogue appelée *Bâton d'Encens*.
- le Teknoïde Cybroïd Neufhex, appelé *Le Juggernaut*, dont la seule activité est le crime numérique, depuis le piratage de comptes bancaires en passant par la création de virus destructeurs ou encore des rançongiciels ultra-efficaces.

Chapitre 6 : Mythes divers

6.1 Quelques artefacts et objets légendaires

Lors de la Nuit-sans-Aurore, de nombreux trésors planétaires ont été cachés et protégés, souvent exfiltrés des zones de conflit. Certains de ces trésors n'ont jamais pu être récupérés par la civilisation correspondante, soit parce qu'ils ont été détruits, soit parce que des chasseurs de trésors ou des cauchemars s'en sont emparés pour les revendre. De nombreuses légendes circulent donc sur ces objets rares. Parmi ces artefacts et objets légendaires, on trouve :

- **Le collier Larmes des faucheurs** : constitué de topazes jaunes ayant appartenu à la Prima-impératrice Araksetem. Les pierres précieuses pendent sur des pattes métalliques très longues et en forme de faux rappelant les pattes des faucheurs, ces petits arachnides inoffensifs. Il est dit que chaque topaze est un œuf cristallisé pouvant donner naissance à une réincarnation de la Prima-impératrice.
- **Le totem Écorce-Fleur** : un masque fait du bois du Vénéral le plus vieux encore vivant sur Phytum, le berceau des Arbrydés. Il est dit que l'être vivant qui le porte peut accéder à la mémoire du Vénéral, une mémoire de presque 3 000 ans.
- **Le fléau Vermeil** : un fléau d'armes Asurax ayant servi à assassiner le Grand-guerrier le plus féroce de l'histoire d'Inferius. Il est dit que tuer avec cette arme renforce la longévité.
- **Le sablier enthalpique** : un sablier contenant des grains d'entropia. Lorsqu'il est retourné, la chute des grains génère une énergie utilisable par les Héliers pour se régénérer.



- **Le Baiser d'Alihester** : un couvre-lèvres fabriqué par Alihester, un Mentarek doté de pouvoirs télépathiques d'une grande puissance. Il est dit que porter le Baiser permet d'absorber l'énergie psychique d'une victime à quelques mètres et de lire ses pensées.
- **Le crâne-hyphes fossile** : le crâne d'un ancien héros mycote, recouvert d'hyphes fossilisés. Il est dit que porter ce crâne prête les qualités du héros et permet de commander aux autres.
- **La coiffe en plumes-de-toutes-les-castes** : une coiffe faite des plumes d'apparat les plus connues des Ornithes de chaque caste. Il est dit que porter cette coiffe permet de bénéficier d'une aura telle qu'aucune transaction commerciale ne peut être refusée au porteur.
- **La ceinture Griffes des vaincus** : faite des griffes des vaincus de la guerre fauvesque de Chawanda. Le Roi-lion de l'époque a porté ce trophée, symbole de sa souveraineté. Il est dit que le porteur des Griffes pourra régner à nouveau sur Chawanda, même sans être né Parthénon.
- **L'amulette-souvenir d'Alligatori** : une énorme émeraude trouvée sur Alligatori par les Sauragas avant de rebaptiser cette planète Serpentes. D'après la traduction des glyphes du temple dans lequel elle a été trouvée, elle servait à des rituels de santé. Il est dit que le porteur de l'amulette ne peut pas tomber malade ou être empoisonné.
- **Le miroir oosphérique** : un miroir d'une antique Reine-Mère Tarzar. Il est dit que regarder dans le miroir permet de voir son propre avenir.



- **L'implant coronal** : un amplificateur qui fut la pièce maîtresse de la première couronne des IA teknoïdes. Il est dit que se l'implanter permet de surpasser ses capacités de traitement cognitif à un point inégalé.
- **La perle irisée des Abysses** : une perle formée par des bivalves abyssaux de Varech, le berceau des Tritonnisses. Ce type de bivalve ne produit pas de perle normalement, mais l'un d'entre eux a un jour fabriqué cette perle. Il est dit que la posséder apporte une chance hors du commun.
- **La Harpe d'Elysia** : une harpe antique des Angelox dont la musique pourrait pacifier l'univers. Certains artefacts ont été emportés hors d'Eden sur des ARC. Il est possible que la Harpe d'Elysia ait ainsi échappé à la destruction du berceau angelox.

- **L'Ambre de Thryxx** : ce fragment d'ambre fossilisé proviendrait d'une très ancienne forme parasitaire cryptozooth. D'après la mémoire de Mâ'ha Mon, la reine des cryptogynes, il contiendrait un véritable parasite antique au pouvoir surpuissant, capable de parasiter les forme pensantes à distance.



6.2 Une civilisation en devenir

Les Cryptozooths sont des holoparasites des formes pensantes, capables de parasiter n'importe lequel de ces organismes et d'en prendre le contrôle total.

Jusqu'à il y a peu, l'existence des Cryptozooths était un mythe. Cependant, en 10 ap. R.G., une espèce a fait surface. Il semble qu'elle ne représente qu'une partie des Cryptozooths encore en vie dans l'univers. Alors que la biologie des autres sous-espèces est inconnue, celle des Cryptogynes, l'espèce de Cryptozooths qui a rejoint la République, est à présent bien déterminée.

Il existe 5 stades de développement :

- **Cryptœuf** : œuf des Cryptozooths. Selon les conditions de l'environnement, un cryptœuf peut entrer en cryptobiose, un état de résistance extrême lui permettant de survivre dans des conditions exceptionnelles (vide, pression, radiations, température, déshydratation, salinité, toxicité, etc.). Si les conditions de l'environnement redeviennent favorables, le cryptœuf quitte l'état de cryptobiose et éclot, donnant naissance à une larve de type I.
- **Cryptidium (larve de type I)** : première forme larvaire qui ressemble à une sangsue ne dépassant pas 6-12 millimètres. Cette larve peut ramper et se déplacer, attirée par la chaleur et la production

de CO₂ d'un organisme vivant, quelle que soit l'espèce. Équipée de pièces buccales de type piqueur-injecteur, elle se fixe sur l'épiderme de l'hôte et injecte une cryptule dans son système sanguin. Puis elle se meurt et tombe. La piqûre laisse une petite cicatrice épidermique.



- **Cryptule (larve de type II)** : deuxième forme larvaire. La cryptule circule dans le système cardio-vasculaire jusqu'au cerveau de l'hôte. Elle peut franchir la barrière hémato-encéphalique et entrer directement dans le système nerveux. Là, elle s'enkyste et se transforme en cryptalide. L'infection du système nerveux prend environ 1 à 2 heures.
- **Cryptalide** : dernier stade de développement permettant d'obtenir une forme adulte appelée cryptoptera. Cette transformation a lieu dans le système cérébral et prend environ 2-3 heures.
- **Cryptoptera** : forme adulte qui émerge de la cryptalide. Un cryptoptera adulte produit des ramifications multiples pour se connecter aux réseaux neuronaux locaux et les contrôler. En l'espace de 2-4 heures, la connexion peut être entièrement réalisée. Les différentes fonctions de l'hôte sont altérées étapes par étapes. Au stade final, le cryptoptera contrôle la totalité du système nerveux. En fonction de la compatibilité entre le système nerveux du cryptoptera et celui de son hôte, cette étape peut échouer et aboutir à la mort du cryptoptera et son élimination par l'hôte. Au cours du temps, le cryptoptera continuera de grossir jusqu'à atteindre sa taille définitive.



Au stade adulte des cryptopteras, les anneaux du corps des Cryptozooths sont pourvus d'appareils reproducteurs hermaphrodites. Certains anneaux sont ainsi mâles et d'autres femelles, ce qui permet la reproduction. Les cryptœufs produits suite à celle-ci sont libérés dans le système sanguin. Le Cryptozooth peut ensuite facilement disperser son sang, et ainsi répandre les cryptœufs dans la nature autour de lui afin qu'ils éclosent et que les cryptidiums remplissent leur rôle, ou les récupérer pour les mettre en cryptobiose et propager l'espèce à d'autres moments. Le cycle est ainsi bouclé

Les Cryptogynes 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.

Biologie des Gynes : l'espérance de vie d'une reine est de maximum 400 ans sans, elle ne peut enfanter une autre Gyne que tous les 50 ans. Cette période peut être réduite en cas de fort stress nécessitant l'apparition d'une reine. Ce processus ne peut avoir lieu qu'une fois au cours de la vie d'une Mâ'ha. La ponte d'une reine est un moment très important pour les Cryptogynes. L'insémination des cryptules par les cryptidium des Cryptogynes est également différente des autres Cryptozooths. Cette sous-espèce a évolué vers une infection via les muqueuses. Cela ne laisse pas de cicatrices et l'entrée est facilitée.

Biologie des chambrelans : l'espérance de vie d'un chambrelan est d'une petite centaine d'années. Par signal et ordre d'une Gyne, les chambrelans peuvent entrer en apoptose et mourir. Puis dans un dernier élan évacuer leur hôte en transperçant la base du crâne. Le Cryptozooth meurt mais l'hôte survit.

6.3 Monstres et aberrations

Les **Joueurs-de-faces** seraient des organismes métamorphes intelligents capables de prendre l'apparence de n'importe qui.

On sait peu de choses sur eux, à commencer par leur existence réelle.

Cependant, de nombreux récits planétaires racontent des histoires les mettant en scène sous différents noms.



Les **Nébrynes** seraient des formes vivantes capables d'absorber les énergies négatives vibrant sur une certaine fréquence.

Se nourrissant de ces auras néfastes, ils pourraient ainsi prendre corps.

On leur prête des pouvoirs puissants basés sur l'ombre et la négativité.



Chapitre 7 : Le corpus juridique

7.1 La Grande Constitution de la République Galactique

PRÉAMBULE

ARTICLE PREMIER

Titre I - LA SOUVERAINETÉ

ARTICLE 2 : ses symboles

ARTICLE 3 : de la République

Titre II - LE SÉNAT ET LE POUVOIR LÉGISLATIF

ARTICLE 4 : de la composition du Sénat

ARTICLE 5 : des fonctions du Sénat

ARTICLE 6 : des pouvoirs du Sénat

Section 1 : du pouvoir législatif

Section 2 : du contrôle du pouvoir exécutif

Section 3 : du contrôle du pouvoir judiciaire

Section 4 : du contrôle des piliers de la République

Section 5 : du contrôle de la Grande Constitution

Section 6 : de la gestion du budget

Section 7 : du fonctionnement courant

Section 8 : des passe-droits et des vétos

Titre III - LA CHANCELLERIE ET LE POUVOIR EXÉCUTIF

ARTICLE 7 : des fonctions du chancelier suprême

ARTICLE 8 : des fonctions et pouvoirs du Chancelier suprême et de la Chancellerie

Titre IV - LE TRIBUNAL INTERSTELLAIRE ET LE POUVOIR JUDICIAIRE

ARTICLE 9 : des fonctions du Tribunal interstellaire

ARTICLE 10 : de la composition du Tribunal interstellaire

ARTICLE 11 : des pouvoirs du Tribunal interstellaire

ARTICLE 12 : des sources du droit

ARTICLE 13 : du format des lois

Titre V - LES QUATRE PILIERS DE LA RÉPUBLIQUE

ARTICLE 14 : de la gestion des voyages interstellaires

ARTICLE 15 : de la gestion du commerce

ARTICLE 16 : de la gestion des médias

ARTICLE 17 : de la gestion de la religion

Titre VI - LA GESTION DES CONFLITS

ARTICLE 18 : du cadre légal des conflits

ARTICLE 19 : du duel judiciaire

ARTICLE 20 : du duel non judiciaire

ARTICLE 21 : de la guerre de l'ombre

Titre VII - LES RELATIONS ENTRE LES CIVILISATIONS

ARTICLE 22 : des déclarations officielles

ARTICLE 23 : des contrats

Titre VIII - LA RÉVISION CONSTITUTIONNELLE

ARTICLE 24 : de la révision

PRÉAMBULE

Les représentants des Douze, constitués en Sénat galactique,

considérant que l'ignorance, la haine, la volonté d'expansionnisme à l'excès et la conquête spatiale sont les causes principales de conflits armés destructeurs et de génocides raciaux sans précédent dans l'histoire universelle de toutes les espèces vivantes, ont résolu d'exposer les droits naturels qui doivent s'imposer à tous :

- afin que cette Grande Constitution, constamment présente à tous les membres de la République galactique, leur rappelle sans cesse leurs droits et leurs devoirs ;
- afin que les actes du pouvoir législatif, exécutif et judiciaire en soient respectés ;
- et afin que les réclamations des citoyens de la République galactique, fondées désormais sur des principes simples et incontestables, participent toujours au maintien de la Constitution.

En conséquence, le Sénat galactique reconnaît :

- que les armes de destruction massive et les armes de guerre sont totalement interdites en usage et en production ;
- qu'aucune action ne doit jamais conduire à la perte massive de population des membres de la République galactique ;
- que pour atteindre cet objectif, les actions de l'ombre sont autorisées tant qu'elles respectent ces principes ;
- qu'il faut limiter au maximum la mort d'être pensants de la République galactique, sauf exception non limitative. Exemple d'exception : autorisation de la république, accident lors des duels, etc.
- que les conflits engagés avec des civilisations et peuples qui ne font pas partie de la République galactique doivent être réglés par des moyens limitant au maximum la mort d'êtres vivants pensants ;
- que l'action physique antagoniste unique et reconnue entre membres de la RP est celle du duel, judiciaire ou non judiciaire.

et que pour parvenir à réaliser les enjeux de ce présent préambule déclare les lois fondamentales suivantes :

ARTICLE PREMIER

1.1 La République galactique est une fédération de mondes sous dominance des Douze et constituée en une république indivisible et démocratique.

1.2 Elle assure l'égalité devant la loi des citoyens des Douze civilisations.

1.3 La loi favorise l'égal accès des femelles, des mâles, des hermaphrodites, des clones asexués et de tous les genres sexuels et asexuels de toutes les races dépendantes des Douze aux mandats électoraux et fonctions électives ainsi qu'à toute responsabilité galactique.

1.4 La loi ne peut conduire à une discrimination notoire d'une civilisation ou d'individus aux caractères spécifiques.

1.5 La loi reconnaît l'existence d'une souveraineté planétaire pour chaque civilisation dont les pouvoirs non traités par la présente demeurent locaux et ne peuvent en aucun cas s'imposer à une autre civilisation.

1.6 Chaque civilisation représentée au Sénat soumet sa souveraineté planétaire à la souveraineté galactique qui s'impose juridiquement à tous les niveaux.

1.7 La religion officielle est l'octothéisme, bien que la République reconnaisse tous les cultes de l'ancien Multipanthéa, à l'exception de ceux des non-Dieux.

1.8 Les piliers de la République sont la FEDEV, le CHOC, le Galaxian et le Pontifex Galactica. Ces piliers sont irrévocables.

1.9 Les institutions de la République doivent respecter le principe fondamental de séparation des pouvoirs.

1.10 Le pouvoir législatif est représenté par le Sénat galactique, le pouvoir exécutif est représenté par la Chancellerie et le pouvoir judiciaire par le Tribunal interstellaire.

1.11 La constitution est au sommet de la hiérarchie des normes.

Titre I - LA SOUVERAINETÉ

ARTICLE 2 : ses symboles

2.1 La langue de la République est le Commun et sa monnaie le Paxi.

2.2 L'emblème galactique est le Stellarium, la fleur à douze pétales.

2.3 La devise de la République est "PAXTRAIOS, la paix des étoiles".

ARTICLE 3 : de la République

3.1 La souveraineté de la République appartient au peuple qui l'exerce par ses représentants au Sénat galactique.

3.2 Chaque civilisation choisit librement son représentant au Sénat galactique.

3.3 Aucun individu, aucune civilisation ne peut s'attribuer la souveraineté totale de la République, quelle que soit la façon d'y parvenir.

Titre II - LE SÉNAT ET LE POUVOIR LÉGISLATIF

ARTICLE 4 : de la composition du Sénat

4.1 Le Sénat est composé des Sénateurs représentant les Douze civilisations ayant rejoint la République.

4.2 Un Sénateur est nommé par sa civilisation selon des règles planétaires locales. La durée de son mandat n'est pas fixée par la Grande Constitution et dépend des lois en vigueur dans chaque civilisation.

4.3 Un Sénateur est un être pensant et capable de communiquer aux autres dans la langue de la République.

4.4 Le Sénat se réunit au cœur de la galaxie.

ARTICLE 5 : des fonctions du Sénat

5.1 Le Sénat assure la représentation du peuple ainsi que des mondes de la République et exerce le pouvoir législatif.

ARTICLE 6 : des pouvoirs du Sénat

Section 1 : du pouvoir législatif

6.2 Le Sénat vote les lois (propositions de loi du Sénat et projets de loi du Chancelier) et gère le budget de la République.

6.3 Pour être discutée et votée au Sénat, une proposition de loi doit être communiquée au Chancelier avant le début d'une séance. Aucune loi ne peut être proposée directement pendant une séance. Les projets et propositions de loi doivent être inscrits par le Chancelier à l'ordre du jour.

6.4 Le Sénat peut faire des propositions de lois au Chancelier si elles sont ratifiées par trois sénateurs minimum.

6.5 Pour tout vote au Sénat, chaque sénateur dispose d'un nombre de voix qui dépend principalement du nombre de planètes contrôlées par sa civilisation. Certaines compétences politiques accordent des voix supplémentaires et certaines planètes ultra peuplées peuvent aussi donner un nombre de voix accru.

6.6 Les lois doivent obligatoirement être présentées par triplète, c'est-à-dire par lot de 3 (trois) lois. Uniquement les lois de nomination sont présentées seules et hors triplète.

6.7 Au moment du vote, les voix de chaque sénateur doivent être réparties dans chacune des lois de la triplette. Il est possible de n'attribuer aucune voix à une ou deux lois de la triplette ou, au contraire, de placer toutes ses voix sur une seule loi.

6.8 Pour être votée, une loi doit recueillir au moins la moitié des voix exprimées. En cas d'égalité absolue, la décision revient au Chancelier.

6.9 Un veto peut être émis à l'encontre d'une loi votée. Si c'est le cas, elle est considérée comme non votée, quel que soit le nombre de voix recueillis. Elle peut être remise au vote dans une autre séance.

6.10 Toute loi refusée ne peut plus être présentée dans le même format.

Section 2 : du contrôle du pouvoir exécutif

6.11 Le Sénat élit en son sein le Chancelier suprême à la majorité absolue. Le Chancelier perd alors son siège au Sénat galactique et son droit de vote des lois. Il siège cependant en permanence au Sénat pour assurer le pouvoir exécutif et le bon déroulement des séances.

6.12 Cette élection est obligatoire dès lors que le poste est vacant et intervient avant toute autre action au Sénat.

6.13 Les candidats au poste de Chancelier doivent se déclarer juste avant l'élection.

6.14 Le Sénat peut, au début de chaque session, déposer une motion de censure contre le Chancelier en poste. Une motion de censure doit être présentée par au moins 1/3 (un tiers), arrondi au supérieur, des sénateurs présents. Elle est validée si elle recueille au moins 2/3 (deux tiers), arrondi au supérieur des voix.

6.15 Une motion de censure est votée seule et avant toute triplette de loi.

6.16 Si une motion de censure est validée, le Chancelier en poste est immédiatement démis de ses fonctions, ce qui déclenche une élection.

Section 3 : du contrôle du pouvoir judiciaire

6.17 Le Sénat participe, conjointement avec le Chancelier, au contrôle du pouvoir judiciaire. À ce titre, le Sénat élit le Juge sénatorial, un des deux Juges suprêmes du Tribunal interstellaire.

6.18 Cette élection est obligatoire dès lors que le poste est vacant et intervient avant toute autre action au Sénat à l'exception de l'élection du Chancelier suprême.

6.19 Les candidats au poste de Juge sénatorial doivent avoir déposé une candidature avant la session du Sénat en cours. Si aucune candidature n'est déposée, les sénateurs présents peuvent faire des propositions de candidats.

Section 4 : du contrôle des piliers de la République

6.20 Le Sénat est le garant du fonctionnement des 4 (quatre) piliers de la République : la religion, le commerce, le voyage interstellaire et les médias.

6.21 À ce titre, il nomme, respectivement, le Pontifex Galactica ainsi que les directeurs du CHOC, de la FEDEV et du Galaxian.

6.22 Ces élections sont obligatoires dès lors qu'un des postes est vacant et intervient avant toute autre action au Sénat à l'exception de l'élection du Chancelier suprême et du Juge sénatorial.

6.23 L'ordre des élections est le suivant : Pontifex Galactica, directeur du CHOC, directeur du FEDEV et directeur du Galaxian.

6.24 Les candidats aux élections doivent avoir déposé une candidature avant la session du Sénat en cours. Si une candidature est manquante, les sénateurs présents peuvent faire des propositions de candidats.

Section 5 : du contrôle de la Grande Constitution

6.25 Le Sénat peut réviser la Grande Constitution dans les conditions prévues à cet effet au titre VII.

Section 6 : de la gestion du budget

6.26 Le Sénat gère le budget de la République galactique.

6.27 Les recettes proviennent de l'imposition fixée par des lois fiscales.

6.28 Les dépenses sont effectuées par des lois de financement.

Section 7 : du fonctionnement courant

6.29 La charge sénatoriale est non cumulable avec les fonctions judiciaires et les fonctions liées aux quatre piliers de la République.

6.30 Lorsqu'un Sénateur ne peut pas se rendre à une session du Sénat, quelle qu'en soit la raison, la civilisation correspondante n'est alors pas représentée. Il n'est pas possible de transférer ses voix à une autre civilisation ou de faire une procuration.

6.31 Après une absence d'un Sénateur à deux sessions d'affilée du Sénat, et quelle qu'en soit la raison, son poste devient vacant. La Civilisation concernée doit alors nommer un Sénateur temporaire dans la délégation présente. Le Sénateur temporaire doit démissionner de tout poste judiciaire ou lié aux 4 (quatre) piliers.

Section 8 : des passe-droits et des vétos

6.32 Un passe-droit permet de placer une loi dans une triplète sans l'accord du Chancelier. Le passe-droit doit être donné au Chancelier avant la séance du Sénat avec la loi associée.

6.33 Le Chancelier doit inclure la loi proposée avec le passe-droit dans une des triplètes de lois qu'il met en vote lors de la prochaine séance du Sénat.

6.34 Le maximum de passe-droit qui contraignent le Chancelier est de 3 (trois) par séance de Sénat. Au-delà, le Chancelier peut reporter les passe-droits à la séance suivante.

6.35 Un veto est un acte par lequel un sénateur s'oppose temporairement ou définitivement à l'entrée en vigueur d'une loi votée. Lorsqu'une loi est déclarée votée, un veto peut être prononcé contre cette loi. Quand cela arrive, la loi est considérée comme non votée, quel que soit le nombre de voix recueillis. Elle peut être représentée en l'état lors d'une séance ultérieure.

6.36 Un veto peut être prononcé contre un veto. Dans ce cas le deuxième veto invalide le premier et la loi est adoptée. Les vétos peuvent se cumuler, le dernier veto annulant le précédent.

Titre III - LA CHANCELLERIE ET LE POUVOIR EXÉCUTIF

ARTICLE 7 : des fonctions du Chancelier suprême

7.1 Le Chancelier suprême exerce le pouvoir exécutif.

7.2 À ce titre, il veille au respect de la Grande Constitution et à son application dans tout l'univers connu. Il veille également au bon fonctionnement des institutions politiques, économiques, médiatiques et religieuses.

7.3 Si le Chancelier ne peut pas assister à une séance du Sénat, quelle qu'en soit la raison, son poste est considéré comme vacant. Le Chancelier est alors démis de ses fonctions et une nouvelle élection est organisée.

7.4 En vertu de la séparation des pouvoirs, le Chancelier n'est pas autorisé à voter les lois. Seuls les sénateurs en poste n'occupant aucune fonction exécutive ou judiciaire peuvent voter les lois.

ARTICLE 8 : des pouvoirs du Chancelier suprême et de la Chancellerie

8.1 Le Chancelier ne vote pas au Sénat galactique.

8.2 Le Chancelier participe, conjointement avec le Sénat, au contrôle du pouvoir judiciaire. À ce titre, le Chancelier nomme le Juge exécutif du Tribunal interstellaire par simple décret. Cette nomination est

obligatoire dès lors que le poste est vacant et intervient avant toute autre action au Sénat à l'exception de l'élection du Chancelier suprême.

8.3 Le Chancelier peut révoquer le Juge exécutif à tout moment par simple décret.

8.4 Le Chancelier peut proposer un projet de loi en vote au Sénat.

8.5 Le Chancelier détermine l'ordre de vote des différents sénateurs présents. Cet ordre peut varier d'un vote à un autre au sein d'une même séance.

8.6 Le Chancelier répartit les lois déposées pour constituer les triplettes. Il est tenu de répartir toutes les propositions de loi et tous les projets de loi dont le dépôt a été conforme aux articles 6.3, 6.4, 8.4 et 13.1. S'il n'est pas possible de les regrouper par trois, les 1 (un) ou 2 (deux) propositions ou projets restant seront prioritairement répartis à la session suivante.

8.8 Le Chancelier dirige les séances du Sénat et attribue la parole aux sénateurs pendant ces séances.

8.9 Le Chancelier peut prendre des décrets applicables immédiatement avec pour seule obligation le respect des lois préétablies. Un décret de la chancellerie s'applique tant qu'il n'est pas abrogé par ladite chancellerie ou qu'une loi votée ne le rend pas automatiquement caduc.

8.10 Les décrets de la Chancellerie peuvent être à effet unique ou permanent. Un décret à effet unique ne s'applique qu'une fois, devient ensuite automatiquement caduc et n'est pas ajouté au corpus juridique en vigueur. Un décret à effet permanent s'applique jusqu'à son abrogation et il est ajouté au corpus juridique en vigueur.

8.11 Le Chancelier peut déléguer tout ou partie de ses pouvoirs par simple décret à d'autres membres du Sénat. Lorsqu'il délègue ainsi une partie de ses pouvoirs, il doit créer une fonction possédant un titre précis. Le sénateur ainsi nommé rejoint le pouvoir exécutif, continue de siéger au Sénat mais perd son droit de vote.

8.12 Le Chancelier peut proposer des référendums populaires. Ces référendums sont votés par les sénateurs et les élites, représentatifs de leur peuple, de chaque civilisation siégeant au Sénat. Le résultat d'un tel référendum doit être appliqué par Décret.

8.13 Le Chancelier est le seul habilité à lever une séance du Sénat.

8.14 La durée du mandat du Chancelier est fixée à 5 (cinq) ans standards et il est non renouvelable.

8.15 À la fin de son mandat ou si le Chancelier perd son poste - par incapacité à se présenter au Sénat ou suite à une motion de censure - il redevient sénateur.

Titre IV - LE TRIBUNAL INTERSTELLAIRE ET LE POUVOIR JUDICIAIRE

ARTICLE 9 : des fonctions du Tribunal interstellaire

9.1 Le Tribunal interstellaire constitue la plus haute instance judiciaire de la République et procède à un examen de constitutionnalité de toutes les lois votées et décrets signés.

9.2 Le Tribunal interstellaire exerce le pouvoir judiciaire.

9.3 À ces titres, il contrôle les actes publiés par les pouvoirs législatif et exécutif et veille à la conformité des lois et décrets avec la Grande Constitution.

9.10 Il juge également tout manquement à la loi.

ARTICLE 10 : de la composition du Tribunal interstellaire

10.1 Le Tribunal est composé de deux Juges suprêmes : le Juge sénatorial et le Juge exécutif.

10.2 Le Sénat élit le Juge sénatorial. Cette élection est obligatoire dès lors que le poste est vacant et intervient avant toute autre action au Sénat à l'exception de l'élection du Chancelier suprême.

10.3 Le Chancelier nomme le Juge exécutif par décret. Cette nomination est obligatoire dès lors que le poste est vacant.

10.4 La fonction de Juge suprême est incompatible avec toute autre fonction.

10.5 La durée du mandat du Juge sénatorial est fixée à 5 (cinq) ans standards et il est non renouvelable.

10.6 Le juge sénatorial ne peut pas être démis avant la fin de son mandat sauf s'il est frappé d'une peine d'inéligibilité.

10.7 La durée du mandat du Juge exécutif est fixée par le Chancelier dans le décret de nomination.

ARTICLE 11 : des pouvoirs du Tribunal interstellaire

11.1 Le Tribunal doit déterminer la constitutionnalité de toute loi ou de tout décret avant sa mise en œuvre. Il se réunit à l'issue de chaque session du Sénat. Si une loi ou un décret est jugé inconstitutionnel par le Tribunal, le texte est rejeté et non appliqué.

11.2 Tout manquement à la loi doit être jugé par cette instance.

11.3 Le Tribunal examine et juge toute réclamation qui lui est soumise, ses décisions étant irrévocables et formant une jurisprudence qui s'impose à tous.

11.4 Le Tribunal interstellaire peut être saisi par n'importe quel citoyen et juge toutes les affaires qui lui sont soumises.

11.5 Lorsque le Tribunal est composé de deux juges, la justice est rendue à l'unanimité.

11.6 En cas d'impossibilité d'accord, le Tribunal élit un Juge populaire pour la durée du jugement. Le Juge populaire ne doit occuper aucune fonction. Ce poste est dissout dès la publication du jugement.

11.7 Si les deux Juges ne peuvent se mettre d'accord pour élire un Juge populaire, le Chancelier nomme le Juge populaire.

11.8 Lorsque le Tribunal est composé de trois juges, la justice est alors rendue à la majorité.

11.9 En cas d'absence de cadre légal (loi ou jurisprudence), le Tribunal est libre de choisir la sanction la mieux adaptée dans le cadre d'un jugement.

11.10 Dans le cadre d'un jugement, le tribunal peut ordonner un audit à n'importe quelle civilisation, instance politique ou pilier de la République.

11.11 Le Tribunal peut émettre un mandat de comparaison nominatif. Un tel mandat oblige l'être vivant ciblé à comparaître devant le Tribunal dans les plus brefs délais.

11.12 Le Tribunal peut émettre un mandat d'arrêt nominatif. Un tel mandat oblige l'être vivant ciblé à comparaître devant le Tribunal dans les plus brefs délais pour que lui soit signifié le motif de son arrestation. Puis il est mis aux arrêts dans les conditions décidées par le Tribunal.

11.13 Le Tribunal peut réquisitionner n'importe quel Bellicix pour appliquer un mandat. En l'absence totale de Bellicix sur site, tout individu peut être réquisitionné pour appliquer un mandat judiciaire.

11.14 Le Tribunal est chargé d'organiser la législation en vigueur en créant et gérant en temps réel les codes juridiques. Un code juridique est un recueil de lois et de règlements en vigueur, au minimum 3 (trois), portant sur une thématique commune. Le nom du code doit refléter cette thématique.

11.15 Si le Tribunal est saisi d'une plainte à l'encontre d'un ou des deux juges suprêmes, des juges populaires sont désignés dans les conditions prévues au 11.6 et au 11.7 pour le ou les suppléer pendant toute la durée de la procédure qui doit être traitée en priorité avant toute autre.

ARTICLE 12 : des sources du droit

12.1 Le Tribunal interstellaire est responsable de l'organisation et de la bonne gestion de l'ensemble du corpus juridique.

12.2 Les sources du droit sont les suivantes, dans l'ordre de préséance : la Grande constitution, la législation, les règlements, la jurisprudence, les contrats, la coutume.

12.3 La législation est formée de l'ensemble des lois votées par le Sénat galactique.

12.4 Les règlements comprennent l'ensemble des Décrets émis par la Chancellerie.

12.5 La jurisprudence recouvre tous les jugements émis par le Tribunal interstellaire dans les cas non prévus par la législation. Elle lie les juges dans l'avenir par la règle du précédent, sauf revirement. Un revirement de jurisprudence est un changement d'opinion de la justice parce qu'elle est ressaisie sur une question déjà traitée ou parce qu'une exception doit être ajoutée.

12.6 Les contrats sont des engagements pris entre plusieurs civilisations. Tout contrat légalement formé tient lieu de loi à ceux qui les ont faits.

12.7 La coutume représente les règles issues de pratiques traditionnelles et d'usages communs consacrés par le temps. Elle peut suppléer la loi quand rien n'est prévu dans le cadre juridique en cours, mais ne peut jamais aller à son encontre.

ARTICLE 13 : du format des lois

13.1 Pour être valide, une proposition ou un projet de loi doit contenir les éléments suivants : type de loi, effet, titre et article(s).

13.2 Les types de loi sont les suivants :

- Loi constitutionnelle : toute loi qui modifie la constitution ;
- Loi fiscale : toute loi qui impose un impôt - immédiat ou permanent ;
- Loi de financement : toute loi qui attribue un financement immédiat ou permanent ;
- Loi d'amendement : toute loi qui modifie une autre loi ;
- Loi ordinaire : tout autre type de loi / décret de la chancellerie sur les domaines de compétences non établis par la loi.

13.3 Les effets des lois sont de deux types : unique et permanent.

13.4 Une loi à effet unique ne s'applique qu'une fois. Une fois la loi appliquée, elle devient automatiquement caduque. Ce type de loi n'est pas archivée dans le corpus juridique en vigueur.

13.5 Une loi à effet permanent s'applique jusqu'à une modification ou une abrogation. Elle est ajoutée au corpus juridique en vigueur.

Titre V - LES QUATRE PILIERS DE LA RÉPUBLIQUE

ARTICLE 14 : de la gestion de la religion

14.1 Le pilier de la religion repose sur le Pontifex Galactica.

14.2 Le Pontifex Galactica est nommé par le Sénat parmi les Pontifex.

14.3 Son mandat est de 5 (cinq) ans standards et il est non renouvelable.

14.4 Le Pontifex Galactica est automatiquement démis de ses fonctions s'il est jugé coupable d'infraction à la loi.

14.5 Le Pontifex Galactica dirige le Conseil des Huit, la Conjecture et le Collège pontife.

ARTICLE 15 : de la gestion du commerce

15.1 Le commerce interstellaire est géré par le Consortium-Holding du Commerce galactique (CHOC).

15.2 Le directeur du CHOC est nommé par le Sénat. Il ne peut pas être sénateur.

15.3 Son mandat est de 5 (cinq) ans standards et il est non renouvelable.

15.4 Le directeur du CHOC est automatiquement démis de ses fonctions s'il est jugé d'infraction à la loi.

ARTICLE 16 : de la gestion des voyages interstellaires

16.1 Les voyages interstellaires sont gérés par la FEDÉration du Voyage galactique (FEDEV).

16.2 Le directeur de la FEDEV est nommé par le Sénat. Il ne peut pas être sénateur.

16.3 Son mandat est de 5 (cinq) ans standards et il est non renouvelable.

16.4 Le directeur de la FEDEV est automatiquement démis de ses fonctions s'il est jugé coupable d'infraction à la loi.

ARTICLE 17 : de la gestion des médias

17.1 Le pilier des médias repose sur le Galaxian.

17.2 Le directeur du Galaxian est nommé par le Sénat. Il ne peut pas être sénateur.

17.3 Son mandat est de 5 (cinq) ans standards et il est non renouvelable.

17.4 Le directeur du Galaxian est automatiquement démis de ses fonctions s'il est jugé coupable d'infraction à la loi.

17.5 Le directeur du Galaxian est responsable de sa publication et de son contenu.

Titre VI - LA GESTION DES CONFLITS

ARTICLE 18 : du cadre légal des conflits armés

18.1 Les conflits armés ou conduisant, d'une manière ou d'une autre, à la mort des citoyens de la République sont formellement interdits.

18.2 Toute civilisation déclenchant un conflit armé est passible d'un bannissement total de la République.

18.3 Les seules formes d'affrontement autorisées entre deux civilisations sont le duel judiciaire et la guerre de l'ombre. Ces deux formes ont été créées pour éviter les conflits de grande ampleur.

ARTICLE 19 : du duel judiciaire

19.1 Le duel judiciaire est un mode de résolution de conflit entre civilisations.

19.2 Toute civilisation peut provoquer en duel judiciaire une autre civilisation, quel qu'en soit le motif. La provocation en duel doit faire l'objet d'une annonce informative officielle au Sénat. Tant que l'annonce n'est pas faite, le duel ne peut pas avoir lieu.

19.3 L'annonce officielle est libre de forme mais doit préciser obligatoirement : le nom de la civilisation qui provoque en duel ; le nom de la civilisation qui est provoquée en duel ; le motif du duel ; les conditions du duel et les conséquences de sa résolution en cas de victoire et en cas de défaite.

19.4 Une provocation en duel peut être refusée entièrement ou peut faire l'objet d'une contre-proposition avec adaptation des conditions du duel et de ses conséquences.

19.5 Sitôt les termes du duel acceptés par les deux parties, le Tribunal interstellaire est saisi. Un des juges est choisi par le Tribunal pour veiller au bon déroulement du duel. Un contrat judiciaire est rédigé par le Tribunal avec les termes de l'annonce et doit être signé par les deux parties.

19.6 Le contrat reprend les éléments validés par les deux parties lors de l'annonce officielle ainsi que les éléments suivants : le nombre de touches gagnantes, la liste des armes autorisées et toute autre disposition concernant la façon de combattre.

19.7 La liste des armes autorisées ne doit pas contenir d'armes à feu.

19.8 Chaque civilisation impliquée choisit un duelliste au sein de sa délégation. Toutefois, si la délégation d'une civilisation ne contient aucun Bellicix, la civilisation est en droit de faire appel à un combattant d'une autre civilisation, avec l'accord de celle-ci.

19.9 Dans le cas où une civilisation fait appel à un duelliste d'une autre civilisation, l'autre civilisation impliquée a alors également le droit de faire appel à un combattant d'une autre civilisation, même si sa délégation contient un Bellicix.

19.10 Lorsqu'un duelliste est choisi dans une civilisation autre que celles impliquées dans le duel, l'accord de la civilisation offrant le duelliste doit être écrit.

ARTICLE 20 : du duel non judiciaire

20.1 Le duel non judiciaire est un mode de résolution de conflit entre individus.

20.2 Un duel non judiciaire est lancé de manière unilatérale par un être vivant intelligent et vise un autre être vivant intelligent.

20.3 La raison du duel doit toujours être indiquée.

20.4 Un duel non judiciaire doit être accepté le plus souvent possible car il a pour but de régler un conflit en limitant au maximum tous les dommages collatéraux ou une résolution impliquant davantage d'individus.

20.5 Les Bellicix ne peuvent pas refuser ce type de duel.

20.6 Les autres êtres vivants peuvent se faire remplacer par un autre combattant de la même civilisation ou d'une autre.

20.7 Les armes à feu sont interdites.

20.8 Le duel doit impérativement cesser avant la mort d'un des deux duellistes, étant entendu qu'un duelliste doit déclarer forfait s'il ne lui reste que très peu de vie.

ARTICLE 21 : de la guerre de l'ombre

21.1 La guerre de l'ombre est un concept républicain impliquant que les actions de l'ombre ciblant les sénateurs et élites d'une civilisation sont autorisées, cela afin de limiter l'impact sur les populations locales.

21.2 Les actions de l'ombre suivantes sont autorisées sans conséquences judiciaires : vol des sénateurs/élites, empoisonnement des sénateurs/élites, assassinat des sénateurs/élites.

Titre VII - LES RELATIONS ENTRE LES CIVILISATIONS

ARTICLE 22 : des déclarations officielles

22.1 Toute civilisation peut faire une déclaration officielle pour exprimer publiquement les relations qu'elle entretient avec une autre.

22.2 Les déclarations officielles sont de deux types : les déclarations d'amitié et les déclarations d'intimité.

22.3 La rédaction des déclarations officielles est laissée libre. En général, les raisons d'amitié ou d'inimitié sont précisées dans la déclaration.

ARTICLE 23 : des contrats

23.1 Toute civilisation peut rédiger un contrat avec une autre civilisation. Les contrats sont librement consentis et signés dans une lucidité établie pour toutes les parties engagées.

23.2 Un contrat engageant plus de 2 (deux) civilisations est un contrat multipartite.

23.3 Un contrat est librement rédigé par les civilisations impliquées.

23.4 Les dispositions d'un contrat doivent respecter le droit en vigueur, sans quoi, il est nul et non avenu.

23.5 Un contrat doit être respecté par les civilisations l'ayant signé.

23.6 En général, des pénalités de non-respect sont prévues dans les conditions du contrat. Le Tribunal peut être saisi pour faire appliquer les pénalités de non-respect prévues dans le contrat.

23.7 Si un contrat est vicié par un vice de consentement, il est considéré comme nul et non avenant. Seul le Tribunal interstellaire peut déclarer un contrat vicié, après avoir saisi.

23.8 Les actes suivants sont considérés comme des vices de consentement : l'erreur, le dol et la violence.

23.9 Le Tribunal interstellaire peut être saisi de tous litiges relatifs aux contrats.

Titre VIII - LA RÉVISION CONSTITUTIONNELLE

ARTICLE 24 : de la révision

24.1 Seul le Sénat peut réviser la Grande Constitution.

24.2 Le Sénat peut faire une proposition de loi visant à modifier la Grande Constitution. Une telle proposition de loi doit être ratifiée par 1/3 (un tiers) des sénateurs avant de pouvoir être proposée en vote au Sénat.

24.3 Pour être validée, la proposition de modification de la Grande Constitution doit recueillir au minimum les 2/3 (deux tiers), arrondi au supérieur, des votes des présents.

24.4 Le préambule, l'article premier et le présent article ne sont pas révisables.

7.2 Les lois votées (permanente après l'opus 1)

Lois ordinaires

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Ornithes Tritonises, Parthénons
<p>Titre : Du contrôle de l'expérimentation scientifique</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Il est formellement interdit d'expérimenter sur les œufs de toute espèce, ainsi que sur toute progéniture des peuples galactiques sans accord du représentant du peuple en question.</p> <p>Référence : OP1</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Arbrydés Parthénons, Teknoïdes, Tritonisses, Sauragas
<p>Titre : Du contrôle du nombre de mandat du pouvoir exécutif</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Un peuple ne peut présenter un candidat pour succéder à un chancelier de son espèce au terme de son mandat.</p> <p>Référence : OP2</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Mentareks Mycoptes, Tarzars, Ornithes, Araksetems
<p>Titre : Du secours en cas de crise majeure</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Dans le cas d'une crise majeure d'échelle planétaire et mettant en péril des populations entières, la présente loi impose à chaque peuple de la République la mise à disposition des moyens permettant :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'évaluation des populations sinistrées, a minima vivantes. 2. La répartition des réfugiés entre les différentes civilisations. 3. La prise en charge de leurs besoins vitaux (soins, alimentation, logement d'urgence). 4. Un dispositif de logement pérenne et d'inclusion dans la société d'accueil (emploi, citoyenneté, libertés publiques). 5. Obligation de moyens pour l'ensemble des civilisations pour la reconstruction ou réhabilitation des planètes sinistrées. 6. les moyens demandés seront proportionnés aux nombres d'astres possédés. 		

Référence : OP3

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Asurax Ornithes, Tarzars, Teknoïdes, Mycoptes, Arbrydés
<p>Titre : Fondation du Pilier d'Intelligence et d'Investigation Galactique (IIG)</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Il est fondé un 5^{ème} pilier de la République : l'Intelligence et l'Investigation Galactique ou IIG.</p> <p>2. L'objectif de l'Intelligence et l'Investigation Galactique est :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'enquêter sur les agissements suspects au sein de la galaxie, • de recenser les informations accessibles sur les différents peuples, et le cas échéant, de fournir aux juges et au Sénat des dossiers d'accusation contre tout individu ou peuple se rendant coupable d'une infraction aux lois galactiques. <p>3. La formation du IIG s'accompagne de la création d'un poste de Directeur du IIG, à élire au Sénat dont les prérogatives sont la coordination des actions de l'IIG.</p> <p>Référence : OP4</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Tarzars Arbrydés, Mycoptes, ASurax, Teknoïdes, Mentareks, Sauragas, Araksetems
<p>Titre : Fondation du Pilier sur la Connaissance et la Recherche (PCR)</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Il est fondé un 6^{ème} pilier de la République : le Pilier sur la Connaissance et la Recherche ou PCR.</p> <p>2. L'objectif du PCR est de coordonner et favoriser les recherches entre les civilisations pour améliorer leur efficacité face aux enjeux, opportunités et risques de nature astrale et scientifique auxquels est confrontée la République.</p> <p>3. Ce pilier aura comme première mission de travailler sur les maladies qui touchent les berceaux.</p> <p>4. Ce pilier est dirigé par le Professeur du Savoir.</p> <p>5. Le passage de cette loi enclenche un vote immédiat sur la nomination</p> <p>Référence : OP5</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Tarzars Arbrydés, Mycoptes, Asurax, Teknoïdes, Mentareks, Sauragas, Araksetems
<p>Titre : Fondation du Pilier sur la Protection de Paxtraios (PP)</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Il est fondé un 7^{ème} pilier de la République : le Pilier sur la sur la Protection de Paxtraios ou PP</p> <p>2. L'objectif du PP est de coordonner toutes les actions relatives à la défense de la République et de ses institutions, de la dimension micro (sur les lieux de rencontres diplomatiques) à macro (interstellaire).</p> <p>3. Ce pilier repose sur le Gardien de la Paix.</p> <p>4. Les prérogatives du Gardien de la Paix sont :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mise en place d'un groupe d'intervention en gestion de crise. 2. Protection (physique, mentale, technologique, etc.) des institutions de la République. 3. Coordination des efforts de défense contre les dangers et menaces extérieures identifiées, via les défenses respectives de chaque civilisation. Il ne s'agit pas d'une armée créée et contrôlée par le Sénat. 4. Mise en place d'une police pour assurer la mise en application des jugements du tribunal, des lois du Sénat et des décrets de la chancellerie. <p>5. Ce pilier se doit de collaborer de façon rapprochée avec chaque autre pilier, dès lors que celui-ci a une implication dans la défense.</p> <p>Référence : OP6</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Mycoptes Tarzars, Asurax, Sauragas
<p>Titre : Du fonctionnement du pouvoir législatif</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Si une loi est exceptionnellement co-signée par la totalité des sénateurs, celle-ci n'a pas besoin d'être présentée et est automatiquement promulguée lors d'une tripléte.</p> <p>Référence : OP7</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Héliens Tritonisses, Asurax, Ornithes, Parthénons, Mentareks, Tarzars, Araksetems
<p>Titre : Du la protection de l'Ordre des Auroréens</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. L'ensemble des peuples de la République fera attention à bien traiter les Auroréens, respecter leurs coutumes et prôner la voie de l'échange, de la discussion et la compréhension avec eux.</p> <p>Référence : OP8</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Tarzars Tritonisses, Ornithes, Parthénons, Mentareks
<p>Titre : Du devoir de qualification en place sénatoriale de compétences de responsabilité pilière d'une candidature</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Cette loi est promulguée pour deux raisons :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. d'une part parce que le Sénat n'a pas interdit le cumul des mandats de piliers et de juge, notamment au motif que cela pourrait freiner l'attribution des postes aux individus les plus compétents 2. et d'autre part parce que les individus ayant été élus lors du premier mandat en 5 ap. R.G. l'ont été sans être entendus, laissant principalement les relations diplomatiques comme seul critère, non viable au demeurant. <p>2. Cette loi en conséquence augmente la probabilité de la compétence requise chez les candidats élus, et vise à minimiser l'échec des élections du premier mandat. Un autre avantage de la loi est de permettre à l'ensemble des sénateurs de visualiser les responsables des piliers et les juges.</p> <p>3. Les candidats aux postes de juge sénatorial et aux piliers de la République doivent être présents pour faire ou faire faire leur profession de foi devant l'assemblée des sénateurs avant le vote les concernant. La profession de foi doit démontrer, dans les mots ou les faits, les compétences jugées nécessaires au poste. En cas d'absence, la candidature devient caduque.</p> <p>Référence : OP9</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Ornithes Tritonisses, Teknoïdes, mentareks, PArthénons, Tarzars
<p>Titre : De la transparence de la Justice</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Les décisions rendues par le Tribunal interstellaire doivent être rendues publiques et affichées dans l'heure, dans la mesure du possible.</p> <p>Référence : OP10</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Parthénons Teknoïdes, Tarzars, Mentareks, Ornithes
<p>Titre : De l'adhésion à la République Galactique</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Tout peuple peut faire la demande de rejoindre la République. Il deviendra alors membre candidat. Il doit signer la constitution galactique et ne doit pas être en guerre.</p> <p>2. Tout peuple exogène peut demander à rejoindre la République. Il deviendra alors membre exogène candidat. Il doit signer un accord de paix avec la République, signer la constitution, ne pas être en guerre et avoir 1 peuple parrain et 2 co-parrains.</p> <p>3. Si un membre candidat remplit toutes les obligations, son adhésion sera proclamée et seul le veto d'un peuple pourra empêcher son adhésion à la république. Si un membre candidat exogène remplit toutes les obligations et conditions, son adhésion doit être votée aux 2/3. Si elle est votée, son adhésion sera proclamée et seul le veto d'un peuple pourra empêcher son adhésion à la République.</p> <p>4. Les membres candidats le sont pour une mandature. Les membres candidats exogènes le sont pour deux mandatures.</p> <p>5. Un membre candidat peut participer au débat mais n'a pas de droit de vote.</p> <p>6. Si une candidature est rejetée, elle ne pourra être représentée.</p> <p>Référence : OP11</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Arbrydés Parthénons, Mentareks, Mycoptes, Ornithes, Tarzars
<p>Titre : De l'obligation d'ambassade</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Avant tout conflit avec une race exogène, la République a obligation d'envoyer une ambassade pour proposer des accords de paix.</p> <p>Référence : OP12</p>		

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi ordinaire	Permanent	Asurax Parthénons, Tarzars, Ornithes
<p>Titre : Des conditions de la réautorisation des Saigneurs du Destin de Sâkr-1</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Ne seront plus chassés ou persécutés au sein de la République les Saigneurs du Destin qui respectent l'Ordo Fati des Saigneurs du Destin.</p> <p>Référence : OP13</p>		

Lois fiscales

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Proposition de loi Loi fiscale	Permanent	Parthénons Tritonisses, Arbrydés
<p>Titre : De la taxation des exoplanètes</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Tout peuple possédant plus de 3 exoplanètes devra s'acquitter d'un impôt payable en paxis ou en ressource.</p> <p>2. Les sommes seront versées à la République qui aura pour charge d'aider les peuples les plus en retard.</p> <p>3. Les montants de taxation sont fixés ainsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1^{ère} planète au-delà de 3 : 30% des ressources de cette planète sauf ressources rares. ● 2^{ème} planète au-delà de 3 : 50% des ressources de cette planète sauf ressources rares. ● 3^{ème} planète au-delà de 3 : 70% des ressources de cette planète sauf ressources rares. ● 4^{ème} planète au-delà de 3 : 80% des ressources de cette planète sauf ressources rares. <p>Référence : OF1</p>		

Décrets de la chancellerie

Type de loi	Effet	Porteur et co-signataires pour le dépôt
Décret de la Chancellerie	Permanent	Chancelier Pi, des Héliens
<p>Titre : Reconnaissance du peuple Cryptozooth</p> <p>Article(s) :</p> <p>1. Le Sénat accepte la reconnaissance du peuple Cryptozooth et sa volonté de lancer sa candidature à entrer dans la République à partir du moment où :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. aucun symbiote ne sera mis dans un hôte sans l'accord préalable de l'hôte, 2. tous les Cryptozooths respectent toutes les lois et préceptes de la République. <p>Référence : D1</p>		

7.3 L'Ordo Fati des Saigneurs du Destin

Ordo 1 : L'Appel du Seigneur du destin

Toi qui as embrassé le pouvoir du sang et de la fatalité, écoute ces mots sacrés gravés sur cette tablette. En toi réside la puissance et la responsabilité de guider le cours des destinées. Accepte cette charge avec sagesse et prudence.

Ordo 2 : Respecte l'équilibre du destin

Les Saigneurs du Destin doivent toujours veiller à l'équilibre des forces du destin. N'interviens pas aveuglément dans les vies des autres, mais reconnais les signes que réclame ton intervention.

Ordo 3 : Évite les excès

La puissance du sang ne doit pas être utilisée avec légèreté. Restreins-toi dans l'utilisation des sacrifices et des fluides vitaux pour appeler la puissance de Sakr-1. Cherche l'équilibre entre les besoins du destin et le respect de la vie.

Ordo 4 : Préserve la volonté individuelle

Bien que tu puisses percevoir les fils du destin, respecte toujours la volonté et l'autonomie de chaque être. Ne force pas la main du destin, mais guide subtilement ceux qui se trouvent sur leur chemin.

Ordo 5 : Ne sacrifie pas à la légère

Le sang des autres êtres vivants est une ressource précieuse et limitée. Utilise-le avec discernement et parcimonie. Ne succombe pas à la tentation de verser le sang sans nécessité. Seuls les sacrifices justifiés par le destin souhaitent être offerts.

Ordo 6 : La qualité prime sur la quantité

Plutôt que de multiplier les sacrifices, privilégie ceux d'une importance capitale. Recherche la profondeur des rituels plutôt que leur fréquence. Chaque goutte de sang doit être consacrée à une cause significative et en accord avec la volonté de Sakr-1.

Ordo 7 : Maintiens le secret et la discrétion

Le pouvoir des Saigneurs du destin doit rester dissimulé aux yeux du monde. Agis dans l'ombre et préserve l'anonymat de ton rôle. L'ignorance de tes actes permettra de maintenir l'équilibre fragile du destin.

Ordo 8 : Respecte les limites de ton propre pouvoir

Comprends les limites de ton influence en tant que Saigneur du destin. Ne cherche pas à outrepasser les barrières naturelles du destin. Accepte les événements inévitables et ne tente pas de les manipuler au-delà de ce qui t'est accordé.

Ordo 9 : Évite la corruption et la soif de pouvoir

Le pouvoir des Saigneurs du destin est immense, mais il peut corrompre si l'on s'y abandonne sans retenue. Reste vigilant face à la tentation du pouvoir absolu. La destinée doit guider tes actions, et non l'ambition personnelle.

Ordo 10 : L'énigme du paradoxe

Au cœur des ténèbres du destin, une étincelle d'audace peut illuminer le chemin. La vérité du destin se trouve parfois dans les zones grises, là où les limites s'effacent, ouvrant une nouvelle voie à explorer.

L'Héritage des Saigneurs : en suivant ces préceptes, tu honoreras ton rôle de Saigneur du destin et tu préserveras l'équilibre du monde. Que Sakr-1 te guide et te garde dans cette quête de la destinée, car dans tes mains réside le pouvoir de changer le cours des existences !