



RISING CONSTELLATION

Un plongeon dans
l'univers de Rising
Constellation

Background Document

Mai 2020



Quartos, **Tétrane**, **Quadrinople** et **Chatur**, voici les quatre planètes capitales de la **Tétrarchie**, un immense empire qui domine presque toute la galaxie. Partager le pouvoir permet de maintenir un équilibre, une stabilité. Mais cela attise aussi la jalousie et les complots.

Les quatre Tétrarques qui gouvernent le monde sont tels des primates qui, tour à tour, se frappent le torse de plus en plus fort. Les uns brillent par les exploits militaires de leurs Navarques, les autres assassinent leurs concurrents en profitant des services des Effacés. D'autres encore corrompent leurs adversaires par l'éloquence de leurs émissaires Sidérians.

Pendant près de **4000 ans**, la Tétrarchie a été la digne héritière du peuple d'**Akhéna** qui fut le premier à régner sur un vaste ensemble de systèmes stellaires. Mais tout passe...

Les **Myrméziriens** ne cessent de supprimer les traditions séculaires et cette fois, aux yeux des autres Tétrarques, ils sont allés trop loin : l'abolition de l'esclavage des machines. C'est le début d'une crise sans précédent. Alors que Myrmézir ne lâchera rien, le reste de la Tétrarchie compte saisir l'opportunité de punir ces réformistes.

Les Navarques arment leurs flottes de Négore aux Azurées. La rumeur d'un conflit interne réveille les ardeurs des **Cardaniens**, prêts pour leur guerre sainte. L'**A.R.K.**, la plus grande corporation multi sidérale, se prend à rêver d'un empire et se lance dans la création d'une flotte jamais vue. Les **Syns**, d'ordinaire pacifistes, s'unissent sous une même bannière pour reprendre leurs planètes perdues aux mains d'industriels sauvages et impitoyables.

La galaxie est à l'aube d'une guerre totale à l'issue de laquelle il risque de n'y avoir que des perdants. Mais peut-être que de brillants Navarques protégeront leur peuple avec honneur. Peut-être que des Effacés mettront à exécution des plans machiavéliques et sauveront alors des planètes entières de la destruction. Enfin, peut-être que d'éminents Sidérians convaincront les pires ennemis de faire une trêve et, pourquoi pas, une paix durable. À la fin, il y aura certainement quelques étoiles montantes, prêtes à tracer dans l'espace infini le sigle d'une **nouvelle constellation** qui régnera.

Mais tout passe...

TEMPORALITE & CALENDRIER

Le background a été étalé sur une période d'environ 40'000 ans. Les événements les plus anciens concernent la fondation de la première colonie humaine, Asylamba, datant d'environ 36'000 ans avant la fondation de la Tétrarchie qui correspond à l'an 1.

Le premier serveur du jeu se déroulera presque 4000 ans (pas tout à fait) après la fondation de la Tétrarchie, à l'aube d'une grande guerre.

A sa fondation, la Tétrarchie a rapidement adopté un calendrier basé sur le tournus des tétrarques à la présidence.

Une année est composée de 24 mois de 20 jours. Une année se divise donc en 4 semestres pour chacun desquels un tétrarque préside le conseil tétrarchique. Le calendrier s'articule ensuite autour de ce tournus de tétrarques.

Les quatre capitales de la Tétrarchie sont Chatur, Quartos, Quadrinople, Tétrane.

Exemple de date

23 γ-Quartos 3589

α-Tétrane	β-Tétrane	γ-Tétrane	ε-Tétrane	ζ-Tétrane
α-Chatur	β-Chatur	γ-Chatur	ε-Chatur	ζ-Chatur
α-Quadrinople	β-Quadrinople	γ-Quadrinople	ε-Quadrinople	ζ-Quadrinople
α-Quartos	β-Quartos	γ-Quartos	ε-Quartos	ζ-Quartos

I II III IV

LES NOMS PROPRES

Rising Constellation a voulu construire ses noms propres avec une certaine cohérence et une certaine logique afin que les cultures dominantes de la galaxie aient une identité linguistique.

Les agents (navarques, effacés, siderians) ont été nommés à partir de corpus de noms et de prénoms d'origines différentes de notre monde réel. Un programme a étudié les différents corpus et a tenté de créer des noms nouveaux, inédits en reprenant les graphèmes récurrents de chaque corpus.

Les peuples de la Tétrarchie ont d'ordinaire des noms à consonance anglo-saxonne à l'exception de Myrmézir qui s'inspire du français (Myrmézir fait théoriquement partie de la Tétrarchie même si elle est sur le point de déclencher une guerre civile par ces velléités réformistes voir séparatistes). L'A.R.K. est une faction qui émerge également de la Tétrarchie et qui par conséquent a la même identité linguistique même si nous y avons ajouté des nuances slaves et scandinaves.

Les noms de Cardan découlent de corpus complètement différents : persan, arabe, séfarade, babylonien. Enfin, chez Synelle, nous avons compilé des registres vietnamiens, chinois et japonais.

Les noms de systèmes dérivent du nom de leur planète principale qui peut être nommée plus ou moins n'importe comment comme dans un univers de fantasy ou de space opera. Le plus souvent possible, les systèmes devraient quand même être nommés en se référant aux identités linguistiques citées plus haut.

Exemple de nom de secteur

Les Pulsiennes, les Azuries, les Alyanides, la Quasastrie, le Merovistan, le Méziroi, la Ceinture d'Opaze, les Bouches Iriennes, l'Œil d'Elkeïon, Dor Alya, Cordélande, Négore.

LES FONDATIONS

Dans Rising Constellation, les «Fondations» sont des sortes de clans, de grandes familles qui peuvent regrouper des milliers de personnes, voire même des millions. Le plus souvent une personne est d'ailleurs nommée par son prénom et le nom de sa fondation.

Exemple : Alba Valsecier (Valsecier est une fondation).

L'appartenance à une fondation est héréditaire mais il est aussi possible d'être accueilli au sein d'une fondation sans lien de sang avec celle-ci. Et inversement, il est possible d'être banni d'une fondation et d'être ainsi voué à soi-même.

L'origine des fondations remonte aux premiers temps de la colonisation interstellaire, soit près de 36'000 avant le début de la Tétrarchie. Il s'agissait de groupes de colons qui s'unissaient pour faire face aux épreuves qu'ils devaient traverser lors de leur implantation sur de nouvelles planètes à cette époque. Pour cette raison, nombreuses sont les fondations à avoir le même nom que la planète sur laquelle elles sont apparues.

Tout au long de l'histoire humaine, de nouvelles fondations n'ont cessé de se former parfois de manière très différente du mode initial, par exemple par alliance entre anciennes fondations ou par l'activité d'organisations criminelles.

Le rôle des fondations dans la société n'est pas très clair car toutes les fondations ne fonctionnent pas vraiment de la même manière. Certaines ne sont plus que des noms et donc des clans fantoches, désolidarisés et dispersés. Cependant en général les fondations garantissent à leurs membres un certain patrimoine foncier et immobilier. Elles leur garantissent l'accès à des soins de qualité. Elles peuvent les dédommager en cas de sinistre, les protéger devant les tribunaux, subventionner leurs campagnes politiques, financer leurs entreprises commerciales ou encore organiser des voyages spatiaux. Les prestations que peuvent apporter les fondations à leur membre varient beaucoup en fonction du prestige, de la richesse et de la quantité de ses membres.

Quelques prestigieuses fondations

De Myrmézir, Kov, Cantor, Sunxley, Galtacon, Valsecier, Blaze, Shendo, Taleh.



— LES —
FACTIONS

LA TETRARCHIE

AU QUATRE COINS DU MONDE, MAINTENIR L'EQUILIBRE.

Situation La Tétrarchie est un grand empire, héritier des conquêtes d'Akhéna. Il est divisé en quatre territoires dirigés chacun par un tétrarque. Alors qu'elle pourrait être au comble de sa puissance après bientôt 4000 ans d'existence, la Tétrarchie va au-devant de graves troubles et risque de se disloquer. En effet, le tétrarque de Myrmézir vient de faire abolir l'esclavage des machines sur ses territoires ce qui a rendu furieux les trois autres tétrarques. Le risque de guerre civile est très élevé, d'autant qu'un des plus puissant consortium d'entreprises tétrarchiques, l.A.R.K. revendique une totale indépendance. Néanmoins, une superpuissance en perte de vitesse reste une superpuissance et il faudrait être fou pour sous-estimer une faction dont l'hégémonie n'est pour l'heure que contestée.

Origines & histoire En l'an 1, les Akhéniens montrent des signes de faiblesse. En quelques centaines d'années, ils ont réussi à constituer le plus vaste empire qui n'est jamais existé dans la galaxie. Pour éviter l'implosion, l'impératrice, Agta Akhena, décide de diviser ses vastes possessions en quatre parties, chacune dirigée par un tétrarque depuis une planète capitale. Ainsi quatre planètes furent choisies et nommées pour la circonstance. Le tétrarquat de Chatur fut conservée par Agta Akhena. Celui de Quartos revint à Ren Falkenry, celui de Tétrane à Valia d'Astramie, enfin celui de Quadrinople à Hoann Barx.

Capitales

Quartos, Chatur, Quadrinople et Tétrane (contrôlée par Myrmézir)

Pendant des siècles, se sont succédés des centaines de tétrarques, issus de plusieurs fondations différentes. Les quatre différents tétrarquats furent parfois liés par une grande fraternité mais le plus souvent par une rivalité sans limite. Les tétrarques se livrèrent alors à une course effrénée à la puissance et à la popularité, allant parfois jusqu'à la guerre civile.

Aujourd'hui, les Kov sont basés à Chatur, les Cantor à Quartos, les Sunxley à Quadrinople et enfin, les Myrmézir à Tétrane.

Culture & société La Tétrarchie reste l'empire tout puissant de la galaxie. Il est vaste et dispose de ressources immenses et d'une armée très entraînée. Par conséquent, la culture tétrarchique s'illustre souvent par le grandiloquent : discours épiques, architecture monumentale, sculptures gigantesques en orbite autour de planètes et musiques symphoniques. En outre, le chiffre 4 est un symbole qui se retrouve sous de nombreuses formes dans les arts mais aussi dans tous les visuels administratifs. Enfin, les élites tétrarchiques veillent à unir leur population en leur imposant des codes sociaux et vestimentaires. Les médias officiels sont très contrôlés et souvent univoques sur les différentes situations. Il y a un soucis particulier apporté à l'ordre, à la symétrie et à la hiérarchie. En fait, une énorme machine de propagande répand les dogmes tétrarchiques dans la galaxie si bien qu'on trouve des secteurs fanatiquement fidèles aux tétrarques et d'autres perpétuellement sur le point de se rebeller.

MYRMEZIR

POUR LE BONHEUR DES PEUPLES, REGARDONS LOIN DEVANT.

Situation Myrmézir est un des quatre tétrarquats et fait donc théoriquement partie de la Tétrarchie. Cependant, cette faction fait cavalier seul et ne tient pas compte des traditions tétrarchiques. Elle vole de réforme en réforme et se livre à de grandes campagnes politiques dans toute la galaxie pour convaincre le plus de peuples possibles de la rejoindre dans son projet révolutionnaire. L'abolition de l'esclavage des machines est perçue comme une ignominie par les autres factions. Seuls les Syns voient cela d'un bon œil et l'envisagent. Myrmézir a des idées novatrices, dispose d'une puissante armée mais sa plus grande force est sans doute sa popularité intersidérale au sein des classes pauvres et des populations robotiques.

Origines & histoire Myrmézir est une grande planète recouverte à 80% par des océans. Elle a été colonisée très tôt par les humains et s'est vite distinguée comme un lieu important donnant même son nom au secteur dans lequel elle se trouvait : le Méziroi. Les Myrméziriens furent à l'origine de nombreuses autres fondations dont Brysemézir, Valmézir et Ylmézir.

Lors des conquêtes d'Akhena, Myrmézir décida de se soumettre sans combattre et offrit sa flotte et ses troupes aux navarques akhéniens. Cette reddition permit à Myrmézir de vite occuper une place de choix dans l'entourage des empereurs ahkéniens, si bien que lors de la fondation de la Tétrarchie, elle fut récompensée.

Capitales

Myrmézir, Tétrane

En effet, l'impératrice Agta offrit le pouvoir de Tétrane à Valia d'Astralie, une éminente Myrméziriennne.

Pendant longtemps, Myrmézir fut ensuite éclipsée par Tétrane qui était la capitale du tétrarquat. Les Myrméziriens furent cependant d'importants acteurs du passage du tétrarquat à la démocratie. Cette réforme amena la Tétrarchie à sa première guerre civile qui fut remportée par Tétrane et ses alliés de Myrmézir. A la suite de cette victoire, Gabian Myrmézir fut le premier tétrarque élu par le peuple et il annonça une nouvelle ère d'autonomie et de réformes.

Petit à petit, Tétrane perdit de son aura au profit de Myrmézir qui devint officieusement la capitale du tétrarquat.

Culture & société Contrairement aux autres tétrarquat, Myrmézir offre la possibilité à sa population d'élire le tétrarque. Elle considère les machines intelligentes comme des citoyens à part entière. Elle s'émancipe progressivement de toute les traditions et codes qui régissaient la Tétrarchie. La culture myrmézirienne promeut un très grand individualisme et voit d'un bon œil la plupart des initiatives novatrices. Elle encourage le développement d'un esprit critique et est en quête perpétuel de réforme. L'esprit myrmézirien dépasse de loin ses frontières et déstabilise les sociétés traditionnelles de la galaxie. Enfin, les myrméziriens adorent les débats et passent beaucoup de temps à discuter de nombreux sujets. Le Wilkyshow, une des émissions de débat les plus suivie de la galaxie est diffusée depuis Myrmézir.

A.R.K.

L'A.R.K. CONTRÔLE TOUS LES FLUX.

Situation A.R.K. est un consortium qui résulte de la fusion de trois grands groupes : Azkos Technologies, Ravecroft et Kovaka. Respectivement impliquées dans l'aérospatial, le divertissement et la terraformation ces entreprises tentaculaires se sont réunies pour former une superstructure qui négocie à la même table que les plus puissants États de la galaxie. Capable d'armer une véritable flotte de guerre, l'A.R.K. ne cache plus son ambition d'exister hors de la Tétrarchie dans un monde où ses milliards de salariés feront office de citoyens arkiens. Commercialement connectés à une énorme quantité de systèmes, son aspiration à l'indépendance est un problème majeur pour toutes les factions. L'A.R.K. est portée par des leaders ambitieux et sans scrupule mais cela ne suffit pas à mener une guerre et remporter la victoire. Si elle veut devenir un empire, elle devra se structurer et se donner du corps.

Histoire & origines Azkos Technologies produit depuis des centaines d'années des vaisseaux, des stations orbitales. Elle fut la première entreprise à détenir les brevets nécessaires à la fabrication des anneaux de singularité. Son siège se trouve sur Negora. Ravecroft est le géant galactique du divertissement bien qu'elle soit interdite des territoires et des canaux de diffusion cardaniens et qu'elle peine à séduire les populations des confins. Son siège se trouve sur Rjallen. Kovaka est quant à elle historiquement liée à la fondation des Kov qui règne sur le tétrarquant de Chatur.

Capitales

Morozovk, Negora, Rjallen

Bien qu'il soit aujourd'hui encore possible de trouver des Kov chez les cadres, Kovaka entretient des rapports très tendu avec la Tétrarchie puisqu'elle refuse de lui verser des taxes. Cette entreprise est quasi systématiquement impliquée dans l'aménagement des planètes stériles ou dans la création de zones industriels sur un site quelconque. Son siège est sur Morozovk. Ces trois monstres du commerce galactique ont formé un consortium pour s'émanciper de l'autorité de la Tétrarchie et faire toujours plus de profit.

Culture & société L'A.R.K. a une devise : « argent, plaisirs, opportunités » (money, entertainment and possibilities). Les stellolibéraux sont pour le plaisir et le confort à tout prix. Ils aiment la compétition sous toutes ses formes : dans l'économie, dans le sport et plus récemment dans les conflits géopolitiques. La culture arkienne fait la part belle aux plus forts et aux plus malins. Certains méritent de s'élever, ce sont les gagnants. D'autres méritent de n'être presque rien, ce sont les perdants.

CARDAN

VIVRE EST UN CADEAU, MOURIR UN DEVOIR.

Situation Cardan est un Etat théocratique dirigé par un guide suprême, élu par la volonté des Autres, des êtres mythiques. Cardan a souffert de nombreuses guerres intestines mais elle est aujourd'hui plus unie que jamais. Le haut-clergé est persuadé que c'est l'heure de la guerre sainte. C'est le bon moment pour répandre les préceptes des Autres dans toute la galaxie. Myrmézir commet le pire des actes en abolissant l'esclavage des machines. Ils doivent donc être punis et tous ceux qui choisiront de les suivre. Et pourquoi pas prendre quelques secteurs à la Tétrarchie au passage.

Origines & histoire Cardan est probablement la plus vieilles factions. Son existence remonte vraisemblablement aux origines lorsque les deux mythiques planètes : Berceau et Asylamba furent détruites. Pendant des millénaires, les préceptes de Sidérian ont fait quasi l'unanimité dans la galaxie et tout le monde partageait cette même croyance. Mais avec le temps, beaucoup abandonnèrent la pratique, puis finalement tout le reste. Cardan fut alors le seul secteur à rester fervent et pieux. Les pèlerinages de Sid'Naria et d'Ab-Addur étaient très populaires bien au-delà de ses frontières et Cardan devint alors prospère. Riches et déterminés, les Cardaniens firent de nombreuses guerres saintes et transmirent à nouveau la foi dans les Autres de système en système.

Capitales

Ab-Addur, SidNaria

Vint ensuite le temps des querelles et des guerres religieuses intestines qui affaiblirent considérablement Cardan et qui l'empêchèrent de rêver d'un véritable empire. La puissance et la popularité des Cardaniens eut alors une courbe en dents de scie. Il y eut des guides suprêmes charismatiques et inspirés et il y eut des imbéciles fanatiques.

Culture & société Les Cardaniens n'ont pas tous la même vision du monde contrairement à ce qu'on dit. Si certains voient tout par le prisme de la religion, d'autres sont plus philosophiques ou du moins plus spirituels. Cependant, les Cardaniens sont unanimement réticents à l'idée d'augmenter les performances du corps humains par l'utilisation des biotechnologies. Tous n'ont pas les mêmes limites, mais pour cette raison, l'espérance de vie à Cardan est moins élevée que dans le reste de la galaxie. Les Cardaniens ont un certain mépris pour les androïdes et préfèrent utiliser des clones plutôt que des robots. Enfin, les Cardaniens craignent le retour des Autres qui ont, selon la légende, exterminés les humains des deux planètes originelles : Berceau et Asylamba. Ils pensent qu'un jour ces Autres reviendront pour punir ceux qui ne suivent pas leurs préceptes. Siderian est selon le premier prophète selon la tradition et aurait vécu au temps des toutes premières fondations, il y a des milliers d'années. Beaucoup pensent qu'ils sont nés par la volonté des Autres et leur rendent grâce aux quotidiens pour cela.

SYNELLE

AU PLUS LOIN DES GUERRES, LA VIE PREND RACINE.

Situation actuelle La fédération synélectique n'en peut plus des agissements inhumains de l'A.R.K. et des appels à la guerre de Cardan. Elle sait qu'elle doit agir comme à de rares moments de son Histoire : élire un chef héroïque, centraliser la gestion des Confins et réquisitionner tous les vaisseaux et les usines des Syns. Il faut ne former plus qu'un et détruire les forces étrangères qui menacent perpétuellement la sérénité de Synelle.

Origines & histoires Les Syns sont un vieux peuples qui aiment les coutumes et les traditions. Ils sont installés dans les Confins depuis bien longtemps et y ont fait leur nid pacifiquement en respectant ceux qui les ont précédés. À maintes reprises, les Syns ont su en s'unissant stopper les grandes armada cardaniennes. A force de s'unir face à leurs ennemis, les syn ont fini par fonder un état fédéral : la fédération synélectique. Environ 324 ans avant la fondation de la Tétrarchie, les syns se retrouvent chaque dix ans sur une nouvelle planète pour y tenir un Conseil. Les cinq derniers lieux à avoir accueilli le Conseil, sont considérés comme des capitales et s'occupent de la coordination des affaires syns et de la diplomatie avec les autres Etats.

Capitales

Lum Hen, Dor Alya, Nonghka, Kiamo, Nakura

Culture & société Les syns sont un des nombreux peuples des Confins et leur culture est celle du compromis, de l'égalité et du respect des traditions de chacun. Il est important de suivre les enseignements de ses prédécesseurs car ils ont permis la paix durable dans les Confins. L'Histoire doit s'écrire à la lumière du passé mais les sociétés ne doivent pas rester immobiles. Elles doivent être perméables au changement pour autant que les questions soient délibérées et tranchées si ce n'est unanimement au moins à une large majorité. Les Syns aiment l'horizontalité des rapports sociaux. Quand un sujet épineux arrive sur la table, ils préfèrent élire une personne réputée sage ou avisée qui convient à tous les partis pour décider.