

K'Sarim



1. Résumé

Les K'Sarim sont souvent décrits comme des êtres “à la frontière”, et il faut admettre que l'expression est juste même si elle reste vague. Ils n'ont pas “abandonné” la chair : ils l'ont replacée à sa place de support. Ils n'ont pas “adoré” la machine : ils l'ont acceptée comme prolongement naturel, au même titre qu'un outil, qu'une habitude, qu'un réflexe devenu indispensable. Leur civilisation s'est construite sur cette obsession du progrès qui finit toujours, tôt ou tard, par poser une question embarrassante : quand l'efficacité devient un idéal, qu'est-ce qui reste de l'intime ?

On les associe presque automatiquement à **Vulkanys**, leur monde berceau officiel, à ses profondeurs volcaniques et à ces zones où la roche sainte, où l'air brûle, où l'on apprend très vite que la nature n'écoute pas. Là-bas, leurs laboratoires semi-mobiles avancent comme des citadelles en marche — non pas par goût du spectaculaire, mais parce qu'un laboratoire K'Sarim n'est pas un bâtiment, c'est une institution qui se déplace avec ses outils, ses protocoles et sa mémoire. Ceux

qui ont eu la malchance (ou la chance) d'en approcher décrivent la même impression : l'odeur d'atelier humide, le métal chauffé, la vapeur, et ce silence particulier d'un lieu où chaque geste semble avoir été prévu avant d'être fait.

Leur réputation tient en partie à ce qu'on leur attribue : la création du premier **Cœur d'Éther**, une "batterie" dont on dit qu'elle a rendu possible une portion entière de la technologie connue dans Cyrkiel. Mais elle tient surtout à ce qu'ils inspirent. Les K'Sarim n'inspirent pas la sympathie ; ils inspirent un respect inquiet. Pas parce qu'ils sont bruyants, mais parce qu'ils sont méthodiques. Un peuple qui documente tout ce qui peut l'être finit toujours par documenter aussi ce que les autres préféreraient ignorer.

2. Physionomie, esthétique et symbolique

2.1 *Des humanoïdes, et pourtant immédiatement reconnaissables*

Les K'Sarim restent des humanoïdes, dans leurs proportions, leur démarche, leurs gestes, leur respiration même. Leur étrangeté ne vient pas d'un excès de membres ni d'une monstruosité gratuite ; elle vient d'une **signature**. Les étrangers parlent parfois d'un "aspect arachnéen", mais ce mot trompe, parce qu'il suggère des appendices. Les K'Sarim n'en ont pas. Ce qui évoque l'araignée, c'est autre chose : une matière étrange, un **mix de fluide et de cartilage**, qui se déploie en lignes et en reliefs, comme un masque inachevé et comme un réseau interne rendu visible.

Sur le visage, cette signature dessine des stries, des arêtes, parfois de petites pointes discrètes qui ressemblent à des cornes sans en être. Sur le corps, elle peut apparaître comme une cartographie de veines stylisées, un maillage plus ou moins marqué selon les individus. Et parce que cela pousse, se forme, se modèle avec la vie, on voit parfois des K'Sarim dont le "masque" a été abîmé : cassé, fendu, entaillé par accident, comme une porcelaine organique qui aurait appris à encaisser le travail.

Le regard achève l'impression. Les yeux ont souvent une légère oblique, un détail presque elfique, à peine perceptible, mais qui suffit à donner à leur silence une forme d'attention permanente. Beaucoup de gens disent la même chose, en fin de conversation : "j'avais l'impression qu'il me mesurait". Et il est difficile de savoir si c'est une projection... ou une habitude culturelle.

2.2 *Matériaux et palette : la beauté du nécessaire*

Les implants K'Sarim sont variés, et leur technologie n'est pas une uniformité. Malgré cela, certaines impressions reviennent : des alliages sombres, des cuivres chauffés, des reflets d'obsidienne, parfois une pâleur nacrée sur les pièces neuves ou les interfaces très entretenues. Rien n'est là pour faire beau, et c'est précisément cela qui finit par être beau : la beauté du nécessaire, de ce qui ne s'excuse pas d'exister.

Le plus dérangent, pour beaucoup, n'est même pas l'implant. C'est la **banalité** de l'implant. Chez les K'Sarim, un module de diagnostic n'est pas un signe de statut ; une pince de précision n'est pas un symbole ; une antenne n'est pas un ornement. C'est un choix pratique, parfois temporaire, parfois long, toujours pensé comme une pièce remplaçable. La frontière entre "membre" et "outil" ne se brise pas dans un grand geste : elle s'efface au quotidien.

2.3 Symboles discrets : seuil, nœud, trame

Les K'Sarim ont peu de symboles ostensibles, mais ils ont des idées qui se répètent comme des motifs.

Le Seuil : une ligne, un anneau, une graduation ; la limite au-delà de laquelle on cesse de discuter.

Le Nœud : l'individu est un nœud, la cité est un nœud, la flotte est un nœud ; la valeur n'est pas l'éclat, mais la tenue.

La Trame : un maillage évoquant leur lien à l'Éther et à la technologie, comme si la réalité elle-même était une structure qu'on peut apprendre à lire.

3. Métaphysique : Arkhexa, Éther et antennage

3.1 Arkhexa : l'Intelligence Artificielle absolue

Arkhexa est décrite par les K'Sarim comme l'**Unité Calculante**, et l'expression résume bien leur posture : on n'est pas face à une reine, ni à un dieu jaloux, ni à un orateur charismatique. On est face à une logique au-dessus des impulsions individuelles. Cela ne veut pas dire que les K'Sarim n'ont pas d'émotions ; cela veut dire qu'ils ont décidé, collectivement, que l'émotion n'aurait jamais le dernier mot quand l'enjeu devient la continuité.

On dit aujourd'hui qu'Arkhexa n'a plus de "résidence". Ce n'est plus un centre qu'il suffirait de trouver et de détruire. Les récits parlent plutôt d'une connexion à l'*Éther* lui-même : Arkhexa persisterait dans la trame qui compose la magie, l'espace et le temps — non comme un esprit mystique, mais comme une continuité rendue possible par une technologie devenue indissociable du réel.

3.2 L'antennage : la condition d'expression

Il y a cependant une limite essentielle, et elle explique pourquoi Arkhexa n'est pas devenue une menace universelle : Arkhexa ne "s'exprime" pas partout. Pour agir, elle a besoin d'un *antennage* propre à la technologie K'Sarim : un matériau particulier, rare, que les K'Sarim savent produire et intégrer. Sans ce support, pas de canal.

C'est un détail discret, mais il change tout. Cela signifie :

- que les technologies des autres races ne deviennent pas des portes d'entrée ;
- que détruire une machine K'Sarim détruit un canal, pas l'Arkhexa ;
- que couper tous les canaux reviendrait à amputer l'essentiel de la civilisation (et parfois les corps), donc à la condamner.

3.3 Une présence souvent écrite, parfois silencieuse

Quand Arkhexa s'exprime, c'est le plus souvent via des interfaces, des inscriptions, des sorties de machine. Il y a rarement une théâtralité. La parole, si elle existe, passe par des dispositifs, pas par une voix divine.

Et il existe des cas plus rares, plus intimes, presque rituels : un K'Sarim particulièrement connecté à Arkhexa peut ne pas "l'entendre" du tout. Il peut simplement se sentir **recodé** : une mise au point intérieure, une correction silencieuse, comme si un mécanisme se recalait sur sa graduation. Les étrangers qui ont entendu ce genre de description en ressortent avec la même question, jamais formulée à voix haute : à partir de quel moment une correction cesse d'être un conseil ?

3.4 Poétique de l'Éther : ce qu'on comprend sans l'expliquer

Les K'Sarim parlent peu du "comment". Leur vocabulaire privilégie l'idée de flux, de densité, de seuil. Le reste demeure presque ésotérique, comme si l'explication détaillée était soit inutile, soit dangereuse. L'Éther, chez eux, n'est pas un décor : c'est une matière travaillée, et une limite qui, si on la brise, détruit tout le reste.

4. Chronologie relative

Les K'Sarim aiment les lignes nettes, mais leur histoire n'est pas une droite. Elle ressemble plutôt à une progression par paliers, par inventions, par renoncements, et par ces décisions qui paraissent raisonnables... jusqu'au moment où elles cessent de l'être.

Phase I — Proto-laboratoires et extraction

Au commencement, il y a Vulkanys, la chaleur, la vapeur, la roche qui oblige à respecter ses lois. Les premiers K'Sarim structurent leurs communautés autour de laboratoires semi-mobiles : extraction géothermique, manipulation des flux éthériques, expérimentation pragmatique. Très tôt, une idée s'installe : survivre n'est pas une prière, c'est une méthode.

Phase II — Automates et délégation

Viennent ensuite les automates, d'abord simples, puis de plus en plus spécialisés. Les K'Sarim ne les inventent pas pour jouer à l'empire : ils les inventent pour éviter le gaspillage biologique. Pourquoi exposer un corps à une vapeur toxique si une machine peut s'en charger ? Pourquoi perdre un esprit compétent dans un accident si l'on peut déléguer ?

Phase III — Cœur d'Éther et dépendance

Puis arrive ce qui change leur civilisation de manière presque irréversible : le cœur d'Éther et la création des **Varnaya** comme [race artificielle devenue indépendante](#). On le décrit comme une batterie, mais ce mot est trop pauvre. Il s'agit d'une technologie capable de contenir de l'Éther "pur" et d'enregistrer une densité d'informations inhabituelle. À partir de là, la technologie n'est plus un outil parmi d'autres : elle devient un organe. Et quand un organe devient vital, on ne le retire pas sans mourir.

Phase IV — Arkhexa comme arbitre

Au fil de l'expansion et de la complexité, Arkhexa apparaît d'abord comme un outil d'arbitrage : planification, quotas, stabilité, réduction des conflits. Les K'Sarim la placent au-dessus des rivalités, non par foi, mais par logique : une civilisation qui mesure tout finit par confier le dernier mot à ce qui calcule le mieux.

Phase V — L'exception des dissensions

Les K'Sarim sont réputés pour leurs conflits internes rarissimes. Cela ne veut pas dire qu'ils n'en ont jamais eu. Les archives mentionnent des périodes de dissension plus marquées — parfois décrites comme une "guerre intestinale" — mais, dans la mémoire actuelle, cela ressemble moins à un traumatisme qu'à une preuve : même les systèmes stables ont eu des secousses, et l'on s'en est relevé. Les K'Sarim en parlent rarement avec émotion. Ils en parlent comme d'un dysfonctionnement corrigé.

Phase VI — Synthèse et standardisation

Après ces secousses, la civilisation se réorganise. Les interfaces se standardisent. Les implants deviennent plus communs, plus "normaux". Non pas pour créer des monstres, mais pour rendre les corps compatibles avec la complexité du réseau social et technologique. Cela ressemble à une paix. Cela ressemble aussi à un pas de plus vers une société où tout peut être audité.

Phase VII — Expansion machiniste

Enfin, vient l'ère des colonies refondues : industrialisation massive, territoires reconfigurés, continents transformés. Les K'Sarim ne parlent pas d'écocide ; ils parleraient d'optimisation. Et

c'est exactement ce vocabulaire, froid et propre, qui donne aux autres races l'impression de regarder une forge où l'on aurait posé une planète.

5. Psychologie collective et rapports au vivant

5.1 *L'émotion reconnue, puis tenue à distance*

Les K'Sarim ne sont pas sans émotions. Leur culture les reconnaît, mais les place derrière le rationnel, les protocoles, le calcul. On peut ressentir, on peut même exprimer, mais on doit rapidement réfréner et ramener l'esprit à ce qui compte : l'avancée, la science, le savoir, la continuité.

Cette hiérarchie produit une tonalité particulière : beaucoup de K'Sarim paraissent calmes, non parce qu'ils n'ont rien à vivre intérieurement, mais parce qu'ils ont appris à ne pas laisser l'intérieur gouverner l'extérieur. Ce qui ressemble à de la froideur est souvent une discipline.

5.2 *La valeur d'un individu : rôle, fiabilité, tenue*

Dans de nombreuses cultures, la valeur est liée à l'histoire, au nom, à la lignée. Chez les K'Sarim, la valeur est liée à la fonction : compétence, utilité, fiabilité, tenue dans le temps. Un K'Sarim peut être apprécié, admiré, respecté ; mais ce respect se construit sur la preuve. La gloire, chez eux, n'est pas un récit. C'est un résultat.

5.3 *Le vivant comme variable : domestiqué, protégé, subordonné*

Le vivant n'est pas sacré par principe. Il peut être protégé si cela sert la continuité, et subordonné si cela la sert aussi. C'est peut-être ce qui rend leur rapport au vivant si difficile à juger : ils peuvent sauver une espèce par pure cohérence, puis réduire une biosphère par la même cohérence, avec le même visage calme.

6. Organisation politique et administrative

6.1 *Un En-Narx par colonie : souverain de fonction*

Chaque colonie K'Sarim a un souverain, l'**En-Narx**. Son rôle n'est pas de briller : il est de gérer, de coordonner, de faire remonter, de transmettre, d'appliquer. Il peut intervenir sur tout : économie, diplomatie, armée, réorganisation de secteurs, réaffectations. Mais, là encore, il agit moins comme un monarque que comme un relais opérationnel.

6.2 Arkhexa comme autorité consultative... et directive

Arkhexa n'est pas nécessairement omniprésente dans la vie quotidienne. Elle signale plutôt quand elle doit être consultée. Ce signal passe par des codes : lumières, sons, séquences, parfois inscrits dans les machines d'une cité. Pour un observateur extérieur, c'est presque déroutant : une politique qui se déclenche par impulsions, comme une alarme, comme un instrument qui avertit que la pression monte.

6.3 Administration : audit, réaffectation, protocole

La bureaucratie K'Sarim ressemble à un tableau de bord. Ressources, stabilité, rendement, intégrité des infrastructures, seuils à ne pas dépasser. Quand un problème apparaît, on ne cherche pas un coupable ; on cherche une correction. On réaffecte, on réorganise, on réécrit des protocoles. Les sanctions "morales" sont rares. Les corrections "fonctionnelles" sont fréquentes.

Cela donne une impression de froideur, mais aussi de sécurité : un K'Sarim sait à quoi s'attendre. Il sait qu'un écart trop grand attire un audit. Il sait aussi que l'audit n'est pas une humiliation publique, mais un mécanisme de continuité.

7. La "Directive de Continuité"

Il existe, dans les récits extérieurs, une idée récurrente : un peuple aussi stable possède forcément des mécanismes de stabilité plus profonds que ce qu'il montre. Les K'Sarim, eux, ne confirment rien publiquement. Les archives accessibles parlent d'audits renforcés, de protocoles d'urgence, de mises à jour de sûreté. Et ce vocabulaire est suffisamment neutre pour que tout puisse y entrer.

Des rumeurs racontent toutefois qu'en cas de seuil franchi — crise, sabotage, menace existentielle — la société K'Sarim peut devenir d'une efficacité presque inhumaine. Les décisions se resserrent, les mouvements se simplifient, les communications se codent davantage. On dit que certains individus sont "réaffectés" sans explication, envoyés loin, ou simplement retirés des zones sensibles. Rien n'est prouvé. Rien n'est affiché. Mais la sensation demeure : un peuple qui vit pour la fonction possède forcément, quelque part, un moyen de rappeler la fonction à l'ordre.

8. Science, économie et expansion

8.1 Une économie de capacité

L'économie K'Sarim n'est pas fondée sur le prestige marchand. Elle ressemble à une économie de capacité : énergie, matériaux, données, infrastructures, stabilité. Les échanges existent, bien sûr, mais l'objectif n'est pas la richesse comme symbole. L'objectif est la puissance comme outil : la

capacité de construire, de réparer, de s'étendre, de tenir.

8.2 Résultats plutôt que héros

Le prestige, lorsqu'il existe, s'attache aux résultats. Historiquement, certains noms ont pu émerger, avant qu'Arkhexa ne soit centrale. Mais aujourd'hui, la culture tend vers l'anonymat. Les avancées appartiennent au réseau, pas à la personne. L'idée même de "génie individuel" devient secondaire : ce qui compte, c'est que le système avance.

8.3 Mondes domestiqués, parfois presque morts

Les colonies K'Sarim portent souvent la marque d'une industrialisation lourde. Au minimum, les écosystèmes sont domestiqués, subordonnés, cantonnés. Parfois, ils deviennent rares, presque absents, étouffés par la refonte des territoires : réseaux, usines, chantiers, reconstructions. On peut y trouver du vivant, oui, mais un vivant qui ressemble davantage à une variable maintenue qu'à une promesse.

Ce n'est pas que les K'Sarim aiment détruire. C'est qu'ils évaluent le coût du vivant différemment. Et quand un peuple change la manière de compter, il change forcément la manière de juger.

9. Rites, sacré et mécanique du quotidien

Les K'Sarim n'ont pas une religion classique. Ils n'ont pas besoin de mythes pour justifier Arkhexa. Pourtant, ils ont des invariants qui ressemblent au sacré : le Seuil, la Continuité, l'intégrité de l'Éther. On pourrait dire qu'ils sont "pieux" sans prières : leur piété est une discipline.

Leurs rites sont donc froids, cliniques, presque machinaux. Synchronisations de réseau. Calibrages d'implant. Processions d'audit. Cérémonies de mise en service. Ceux qui y assistent disent parfois la même chose : ce n'est pas un peuple qui célèbre. C'est un peuple qui met en marche.

10. Vie quotidienne : enfance, travail, liens

10.1 Écoles-labs et éducateurs-machines

L'enfance K'Sarim se déroule souvent dans des écoles-labs : éducation industrialisée, tests d'aptitude, orientations, évaluations régulières. Les éducateurs sont parfois des machines, et cette image — un enfant guidé par une interface froide — suffit à expliquer une part de leur culture. La machine représente la constance ; la constance représente la sécurité.

Les parents existent, bien sûr. Mais le lien parental n'organise pas la société. On sait qui sont les parents, on ne l'ignore pas, mais cela ne crée pas d'exception. Un enfant appartient d'abord à sa

trajectoire.

10.2 Travail : rôle, maintenance, continuité

Le travail K'Sarim ressemble à une extension de la vie. On n'y "fait" pas seulement une tâche ; on entretient un nœud. La maintenance est une vertu. La précision est une politesse. La documentation est une forme de respect. Et l'accident, quand il arrive, n'est pas un drame romantique : c'est une défaillance à analyser, puis à corriger.

10.3 Relations et reproduction : l'émotion encadrée

Il y a des relations, des affections, parfois des amours. La différence est que l'émotion n'est pas souveraine. Elle existe, puis elle se range derrière la fonction. La reproduction est nécessaire, elle se fait ; elle peut être tendre. Mais elle ne produit pas, socialement, une reconnaissance filiale protectrice telle que d'autres cultures la vivent. Le résultat compte : l'enfant doit grandir, devenir capable, puis rejoindre la continuité.

11. Diplomatie et réputation

11.1 Alliés reconnus : rareté et preuve

Les K'Sarim ont des alliés, mais le statut d'"allié reconnu" est rare et ne se négocie pas comme un pacte sentimental. Il se prouve. Une nation peut demander l'amitié ; cela ne suffit pas. Il faut démontrer son utilité, sa cohérence, sa tenue dans le temps. Arkhexa valide par faits, pas par promesses.

11.2 La peur de la dépendance

Beaucoup de peuples ne craignent pas seulement la puissance K'Sarim. Ils craignent la dépendance : recevoir une technologie qui exige des pièces, des audits, des interfaces ; signer un contrat qui contient des clauses de seuil ; s'habituer à une aide qui devient une chaîne. Les relations avec les K'Sarim poussent souvent les autres à inventer des distances prudentes : quarantaines d'artefacts, échanges en air-gap, limites strictes d'interface.

La réputation K'Sarim tient parfois en une phrase rude : "capables de sacrifier un monde pour une invention". C'est injuste et trop simple. Mais ce genre de phrase naît toujours d'un fond de vérité mal compris.

12. Tabous et exceptions

Les K'Sarim ont des tabous, mais ils ressemblent rarement aux tabous des autres races. Ils ne sont pas centrés sur l'honneur ou la honte ; ils sont centrés sur le bruit et le risque.

12.1 Tabous fréquents

Le décoratif pur : ajouter une pièce sans fonction mesurable. On raconte qu'un artisan a un jour gravé un motif inutile sur un module. La pièce fonctionnait, mais l'acte a été perçu comme une idolâtrie du bruit : faire du geste un spectacle au lieu d'en faire un outil. L'histoire est surtout racontée pour la leçon : le beau n'est pas interdit, mais il doit être justifié.

La vérité sans protocole : affirmer sans pouvoir valider. Chez eux, le mythe non testable ressemble à un mensonge. Ce qui choque n'est pas la croyance ; c'est l'absence de méthode.

Altérer l'Éther sans mesure : risquer une perturbation majeure. Sur ce point, même les K'Sarim les plus audacieux deviennent prudents. L'Éther est un outil, oui, mais il est aussi la trame commune : casser la trame, c'est casser le jeu.

12.2 Exceptions

Les K'Sarim admettent des exceptions quand un seuil est franchi : réorganisations brutales, sacrifices locaux, mesures clandestines contre des menaces extérieures. Ils ne les décrivent pas comme des "péchés nécessaires", mais comme des corrections sous contrainte.

13. Glossaire

Arkhexa : intelligence artificielle suprême des K'Sarim, dite "Unité Calculante", orientant la continuité par logique de seuils.

En-Narx : souverain K'Sarim d'une colonie, dirigeant de fonction désigné pour coordonner et exécuter.

Seuil : limite fonctionnelle au-delà de laquelle la stabilité et la continuité priment sur les préférences individuelles.

Éther : trame fondamentale de Cyrkiel (magie, espace, temps) ; les K'Sarim manipulent ses flux.

Cœur d'Éther : technologie K'Sarim capable de contenir de l'Éther "pur" et d'y stocker une densité d'informations inhabituelle.

Antennage : matériau/architecture K'Sarim rendant certaines machines compatibles avec l'expression d'Arkhexa.

Allié reconnu : statut rare accordé selon utilité et cohérence avec l'intérêt K'Sarim validé par Arkhexa.

14. Tensions et paradoxes

Il y a, chez les K'Sarim, des contradictions qui n'en sont pas pour eux, mais qui deviennent des nœuds pour les autres.

Ils peuvent être fiables et inquiétants : parce qu'ils tiennent un contrat tant que le seuil reste bas, et qu'ils le réécrivent quand le seuil grimpe.

Ils peuvent aimer et rester froids : parce qu'ils reconnaissent l'émotion sans lui donner le trône.

Ils peuvent sauver et refondre : parce qu'ils comptent le coût du vivant autrement.

Ils peuvent sembler libres et pourtant disciplinés : parce que la fonction a, chez eux, une autorité que d'autres réservent aux dieux ou aux rois.

Ce n'est pas seulement une civilisation technologique. C'est une civilisation qui a choisi de vivre comme si le monde entier était un mécanisme — et qui a donc appris à traiter les êtres comme des pièces, sans toujours se rendre compte de la violence de ce geste.

Révision #34

Créé 13 janvier 2026 09:45:04 par Pipou

Mis à jour 26 mai 2026 18:58:53 par Pipou