

Velkris



1. Résumé

Les **Velkris** forment une puissance aristocratique née sur **Gorathun**, planète de plaines vastes, de vallées profondes et de faune historiquement meurtrière. Leur civilisation s'est structurée autour d'une idée simple (et toxique) : la domination ne se prouve pas par la force brute, mais par la capacité à imposer un cadre — économique, juridique, narratif.

Ils règnent depuis des cités surélevées, dont les quartiers aristocratiques reposent sur des plateformes en lévitation fixe : on ne les atteint pas sans moyens aériens. Ce n'est pas une coquetterie d'architecte ; c'est une métaphore sociale rendue matérielle : l'aristocratie est littéralement "au-dessus", donc hors d'atteinte.

Leur outil le plus emblématique est le réseau de **Vantrelis**, miroirs d'Opalys reliés entre eux : communication privée, passages contrôlés, et en cas d'urgence une téléportation possible — rare, car énergivore. Leur puissance publique, elle, porte un nom limpide : **La Balance Onirique**, réseau commercial majeur, officiellement "neutre", officieusement "orientable".

Enfin, leur marque infâme est juridique autant que métaphysique : l'esclavage éthérique. Les Velkris savent apposer sur la signature éthérée d'un mortel une marque lisible de dette ou d'asservissement : une domination qui se voit, donc qui s'institutionnalise.

2. Physionomie, esthétique et symbolique

2.1 Une beauté opale pensée comme statue

Les Velkris ressemblent à des humanoïdes élancés, souvent perçus comme “trop beaux” pour être innocents. Leur beauté n’est pas un hasard biologique : elle est une discipline culturelle. Tout, chez eux, tend vers une impression de maîtrise — le maintien, la posture, la façon de regarder, la manière de sourire sans s’offrir. Même ceux qui ne portent aucun titre semblent avoir appris très tôt qu’un corps peut être un argument. On les dit statufiés, non parce qu’ils seraient froids par nature, mais parce qu’ils sont entraînés à ne jamais laisser l’émotion gouverner la façade.

Cette esthétique est un langage social. Là où d’autres peuples se parent pour séduire, les Velkris se parent pour **prouver** : prouver qu’ils sont stables, qu’ils ne manquent de rien, qu’ils tiennent un rang, qu’ils ont du crédit — au sens moral comme au sens financier, puisque chez eux les deux finissent par se confondre.

2.2 Matériaux et palette : opale, or, gemmes et dorures

L’or, les filigranes, les gemmes serties comme des sceaux : chez les Velkris, ces signes ne sont pas de la décoration, ce sont des certificats implicites. Un bijou ne dit pas seulement “je suis riche”, il dit “je suis adossé à une lignée, à des dettes, à des protections”. Même les étoffes semblent pensées pour capter la lumière et renvoyer une impression de netteté, comme si la propreté visuelle était un droit, et la saleté une honte.

Il faut insister sur ce point : l’apparence velkris n’est pas une coquetterie, c’est une technique d’ascension. Le peuple velkris n’est pas uniformément aristocrate, mais il a intégré une idée : l’élévation passe par le contrôle de soi. Une tenue, une diction, un geste bien tenu peuvent valoir une porte entrouverte.

2.3 Symboles récurrents : élévation, masque, miroir

Trois motifs structurent leur imaginaire. L’**élévation** d’abord : villes surélevées, plateformes en lévitation, architecture verticale ; la hauteur devient statut. Le **masque** ensuite : politesse extrême, douceur de surface, agressivité en sous-texte ; la violence doit rester “présentable”. Le **miroir** enfin : pas comme vérité, mais comme contrôle du point de vue ; chez les Velkris, la réalité est rarement niée frontalement, elle est plutôt recadrée, tournée, et rendue plus utile.

3. Métaphysique : signature éthérée, dette et Vantrelis

3.1 La signature éthérée : trace vitale et lisible

Chaque mortel porte une **signature éthérée**, une cohérence métaphysique qui peut se troubler sous l'effet d'un mensonge, d'une panique, d'une rupture brutale. La plupart ne savent pas la lire ; certains y sont formés. Les Velkris, eux, ont fait de cette notion un instrument social : ils n'ont pas seulement appris à observer, ils ont appris à **inscrire**.

3.2 La dette comme empreinte : marquer sans enchaîner (au début)

Lorsqu'un Velkris parle de dette, il ne parle pas seulement d'argent : il parle de lien, de statut, de possibilité. Ils savent apposer sur la signature d'un débiteur une empreinte proportionnée à l'engagement. Une petite dette laisse une trace fine, presque anodine. Une dette astronomique imprime une marque lourde, persistante, qui finit par modeler la manière dont les autres vous regardent. La dette devient un fait social, et plus un simple chiffre.

3.3 L'esclavage éthérique : marquer pour rendre l'état indiscutable

Là où le reste du monde s'arrête souvent à la dette, les Velkris ont codifié une marque d'**asservissement** : une perturbation si nette qu'elle rend le statut d'esclave lisible, même pour des non-initiés. C'est là tout le cynisme : rendre une domination visible ne la rend pas plus morale, mais elle la rend **plus stable**. Un esclave "marqué" n'a pas seulement des chaînes : il a une preuve, et la preuve devient normalisation.

3.4 Vantrelis : réseau de miroirs et souveraineté privée

Les **Vantrelis** sont des miroirs d'**Opalys** reliés entre eux dans un réseau fermé. Ils ne se connectent pas à n'importe quel miroir : ils obéissent à une logique d'appartenance et de maîtrise légitime. Leur intérêt est triple : parler sans témoin, se déplacer via des points contrôlés, et parfois — très rarement, car cela coûte une quantité d'Éther considérable — s'extraire d'un danger par une téléportation vers un lieu secret.

“ La rareté de l'Opalys impose une limite structurante : les Vantrelis ne sont pas des jouets omniprésents. Chaque installation hors de Gorathun est un choix stratégique, pas un caprice. Les Velkris ne voient pas tout ; ils voient ce qui vaut le prix.

4. Chronologie relative

La chronologie velkris se lit comme une montée en sophistication : survivre, puis se protéger, puis dominer, puis payer les conséquences.

Phase I — La Soufflante (Prélude)

Gorathun connaît une période de chaos : tensions tectoniques passées, mais surtout une vague de faune vorace qui dévaste les premiers regroupements velkris. Une part massive de la population disparaît. Le traumatisme devient mythe fondateur : “nous avons été balayés” puis vient la naissance d’une obsession de sécurité et d’humiliation.

Phase II — Cités surélevées et aristocratie “intouchable”

Les Velkris surélèvent leurs villes pour neutraliser les menaces terrestres. L’aristocratie naissante transforme l’idée en symbole : ses demeures et tours reposent sur des plateformes lévitanes fixes, rendant l’accès physiquement inégal. Le pouvoir s’inscrit désormais dans l’architecture ; la classe sociale devient une altitude.

Phase III — Rhétorique comme éducation d’État

L’enfance velkris intègre l’art du verbe : consensus faussé, renversement sémantique, diplomatie agressive. Le récit devient un champ de bataille propre et la violence se déporte du muscle vers la langue.

Phase IV — Opalys et stabilisation des Vantrelis

Découverte et exploitation de l’**Opalys**, matériau clé des miroirs. Les Vantrelis se stabilisent ; l’aristocratie se dote d’un réseau privé de coordination et de fuite. La domination acquiert un système nerveux, dynamique, rendant à chaque urgence une fuite possible.

Phase V — Naissance de la Balance Onirique (Voyage, ~An 405)

Création de **La Balance Onirique**, réseau commercial public devenu central, finançant l’exploration et profitant de la mise en contact des races durant l’ère du Voyage. Le pouvoir velkris cesse d’être local ; il devient interplanétaire et fonctionne de manière autonome du fait du besoin commercial des autres races.

Phase VI — Codification de la dette et de l’esclavage éthérique

Institutionnalisation : dette lisible, esclavage lisible, droit applicable. Le contractuel devient une machine à produire de la main-d'œuvre et des "obligés". L'économie devient une fabrique de dépendances, et la production connaît un essor jamais égalé.

Phase VII — Influence, conflits, guerre opportune

Après la Grande Guerre, la piraterie explose : l'**Écume Nébuleuse** s'impose comme constellation pirate, et la Balance Onirique entre en conflit d'influence avec elle.

Dans la même période d'isolement partiel autour de l'arrivée des Myrrhoï (déplacements physiques rendus plus difficiles), la rivalité Urhaal/Velkris bascule en guerre ouverte(≈ 2720-2750). Les Velkris conquièrent les terres au nord des **Steppes de Draal**, riches en minerai, avant qu'un arrêt imposé ne tombe : l'**Ultimatum des Sables**. Les Velkris gagnent du sol, perdent du crédit moral, et cimentent une haine durable.

Phase VIII — Conseil Lunaire, purge drakhil et reconfiguration

Des aristocrates velkris participent au **Conseil Lunaire** : tentative de terraformer **Ciem'rak** et de rendre le monde karokh inhabitable — projet explicitement génocidaire. La conspiration échoue ; la **Tusk** détruit le Conseil Lunaire.

Peu après (≈ 3351), les **Drakhil** interviennent : purge d'une partie de la population et élimination de l'aristocratie compromise, à l'exception notable de la **famille Dibha**, opposée au projet et ayant aidé à le contrecarrer. Les Velkris survivent, mais changent de ton : moins d'hubris affiché, plus de prudence — sans renoncer à la dette, ni à l'esclavage.

5. Psychologie collective et rapports au vivant

5.1 Complexe de supériorité, né d'une humiliation

Les Velkris sont souvent décrits comme arrogants, et c'est vrai — mais ce n'est pas une arrogance sereine. Leur superbe est une cuirasse posée sur une mémoire d'impuissance : **la Soufflante** a imprimé l'idée qu'un peuple peut être balayé en une saison, et la rencontre avec les Urhaal a ajouté une humiliation culturelle à l'humiliation matérielle. De là naît une obsession : ne plus jamais être "au sol". Tout ce qui ressemble à un abaissement — défaite, dépendance, perte de face — est vécu comme une menace existentielle.

5.2 Le nombre, la manipulation, la dissimulation

C'est pourquoi ils investissent autant dans le verbe, le droit et la mise en scène. Ils ne veulent pas seulement gagner ; ils veulent que le monde reconnaisse qu'ils ont gagné, même quand la réalité

est plus trouble. Et lorsqu'ils ne peuvent pas écraser un adversaire, ils cherchent à le rendre impraticable : l'endetter, l'encercler socialement, le dégrader publiquement. Leur cruauté n'est pas toujours spectaculaire ; elle est souvent administrative.

5.3 Tendresse envers l'enfance (et contradiction morale)

Et pourtant, il existe chez eux une contradiction qui les rend plus dangereux encore : la tendresse qu'ils éprouvent pour l'enfance. Ils supportent mal l'orphelin abandonné, non par morale universelle, mais par une sensibilité profonde qu'ils n'expliquent pas eux-mêmes. Cette tendresse ne les absout pas ; elle montre seulement que leur civilisation n'est pas un monolithe de cynisme. Elle a des zones molles, et c'est parfois par ces zones qu'un Velkris peut être approché... ou manipulé.

“ Remarque contradictoire : cette tendresse cohabite avec l'esclavage. Donc elle n'est pas une morale ; c'est une zone de sensibilité.

6. Organisation politique et administrative

6.1 Le Concile d'Argent et les Veyl'Ras

Le pouvoir velkris est aristocratique, mais il n'est pas seulement héréditaire : il est **performé**. Le **Concile d'Argent** réunit les familles les plus riches et les plus influentes, chacune représentée par un **Veyl'Ras**. Gouverner une tour ou une portion de cité, ce n'est pas simplement administrer ; c'est aussi incarner un rang, entretenir un réseau de dettes et de protections, et prouver en permanence que l'on reste “au-dessus” — au sens social comme au sens littéral, puisque l'architecture elle-même matérialise la hiérarchie.

6.2 Le Veyl'Rex : centralisation post-purge

Après la purge drakhil, la politique velkris a connu une parenthèse d'unité contrainte : le titre de **Veyl'Rex** s'impose comme figure centrale de reconfiguration, d'abord portée par **Láthal Dibha**. Cette centralisation n'a pas effacé les rivalités internes, mais elle a imposé une discipline nouvelle : on peut se haïr, on peut se ruiner, mais on ne peut plus se permettre d'être collectivement “indéfendables” aux yeux des puissances capables de revenir juger.

6.3 Administration : droit, contrats, secrets

L'administration velkris s'articule donc autour de trois nerfs : la gestion des dettes et marques, la maîtrise du commerce via la Balance Onirique, et des services discrets (renseignement, contre-influence, sécurité) qui assurent que le droit s'applique... même lorsque le droit est écrit pour

avantager ceux qui l'écrivent.

7. Doctrine centrale : “Le récit prévaut, le droit applique”

Chez les Velkris, la doctrine centrale n'est pas un sermon moral ; c'est une méthode qui signifie d'abord que l'histoire ne se conserve pas, elle se construit. Une défaite n'est pas un fait sacré : c'est un matériau à retravailler. On n'efface pas l'événement, on en change la lecture. Et si la lecture convainc, elle devient à son tour une vérité sociale, puis une vérité politique.

Le second volet est plus froid : le droit n'est pas une morale, c'est un mécanisme d'autorisation. Le droit velkris protège l'ordre, oui — mais l'ordre tel qu'ils le définissent, avec ses dettes, ses marques, et ses hiérarchies. C'est ainsi qu'ils peuvent défendre des pratiques douteuses sans même se vivre comme cruels : si c'est légal, c'est défendable ; si c'est défendable, c'est “juste” au sens velkris du terme.

Ce que cette doctrine interdit réellement n'est pas “le mal”, mais ce qui menace la stabilité du cadre : la trahison intraraciale, parce qu'elle fissure le récit collectif, et la violence qui rendrait la justification impossible à tenir. C'est là le paradoxe : ils peuvent être agressifs, mais ils veulent que l'agression reste présentable. Enfin, l'exception Dibha montre la mécanique interne : une trahison est condamnée... sauf si elle peut être réécrite comme fidélité supérieure au peuple.

“ Paradoxe assumé : les Velkris peuvent violer le droit d'autrui tout en se prétendant gardiens du droit — parce que, dans leur logique, le droit est d'abord **un outil**, ensuite une limite.

8. Science, économie et expansion

8.1 Opalys : ressource, souveraineté, rareté

L'Opalys est au cœur de la souveraineté velkris : il ne sert pas qu'à produire des miroirs, il sert à produire un monde où l'information, l'accès et la fuite sont contrôlés. Ce minerai rarissime impose une logique de rareté stratégique : chaque Vantrelis posé, chaque connexion entretenue, est un investissement qui doit rapporter — en sécurité, en influence, ou en avantage économique.

8.2 *La Balance Onirique : puissance publique, influence opaque*

C'est là que la **Balance Onirique** devient le bras public idéal. Fondée vers l'an **405** pendant l'ère du Voyage, elle a d'abord financé l'exploration et aidé les voyageurs ; puis, en devenant l'infrastructure "évidente" du commerce, elle a transformé la circulation des biens en circulation d'obligations. Tout le monde peut l'utiliser ; c'est précisément pour cela qu'elle est puissante. Plus elle est publique, plus la dépendance devient normale, et plus il devient difficile de distinguer le service rendu du piège tendu.

8.3 Expansion : par contrats plutôt que par drapeaux

L'expansion velkris ne ressemble donc pas à une conquête classique. Ils préfèrent la colonisation contractuelle : s'installer par le crédit, verrouiller par la dette, et rendre la sortie plus coûteuse que la soumission. Quand ils doivent employer la force, ils le font — mais ils cherchent à la faire passer pour une nécessité, jamais pour un désir.

9. Rites, sacré et mécanique du quotidien

9.1 Les Conflits narratifs

Les Velkris n'ont pas besoin d'une religion tonitruante : leur sacré est social. Les **Conflits narratifs** sont l'un de leurs rites les plus révélateurs : des duels oratoires publics, impeccablement polis, où la violence ne passe pas par l'insulte directe mais par l'humiliation sophistiquée. On y gagne une réputation, un protecteur, parfois une place dans l'orbite d'une maison aristocratique. On y perd surtout la face, ce qui chez eux équivaut parfois à perdre un avenir.

9.2 Les Mascarades d'Argent

Sur la place publique, des tribuns-acteurs rejouent l'actualité — politique, économique, militaire — sous forme de théâtre intelligent, souvent mordant, parfois élégant. L'important n'est pas d'informer, mais de transformer l'événement en mémoire partagée. Ce n'est pas une propagande centralisée : c'est plus dangereux que ça, c'est une culture qui se raconte ce qu'elle a besoin de croire, jusqu'à ce que la version devienne réalité sociale.

“ Enfin, certains rites d'État restent discrets mais structurants : l'investiture d'un Vantrelis (qui reconnaît un maître légitime), le scellement de l'Opalys (qui protège l'actif), et l'acte de marque (dette ou asservissement) qui fait basculer une existence dans un statut.

10. Vie quotidienne : enfance, travail, liens

10.1 Enfance : verbe, histoire, langues

L'enfance velkris commence tôt, non pas par des "matières", mais par une discipline : apprendre à exprimer, à convaincre, et surtout à ne pas se trahir. On leur enseigne la rhétorique comme d'autres enseignent la chasse : c'est une compétence de survie dans un monde où la force brute ne suffira pas toujours. L'histoire occupe une place centrale, non pas comme mémoire neutre, mais comme réservoir de récits — on apprend à comprendre les versions, à détecter les angles, à sentir où se loge l'intérêt.

Ce qui est frappant, c'est que cette éducation ne produit pas forcément des menteurs constants ; elle produit des individus capables de tenir plusieurs lectures en même temps. Ils apprennent aussi l'Éther, parce que la signature éthérée n'est pas un sujet de temple : c'est une réalité juridique et sociale. La plupart ne savent pas marquer finement, mais tous comprennent ce que signifie être marqué.

10.2 Travail : l'élévation comme valeur-pivot

Chez les Velkris, on travaille pour s'élever : s'élever en crédit, en apparence, en précision, en utilité. Le commerce et la négociation sont valorisés non parce qu'ils rapportent, mais parce qu'ils prouvent une capacité à organiser le monde. L'artisanat noble a la même fonction : travailler le beau, travailler le durable, c'est prouver qu'on domine la matière comme on domine le récit. Même la guerre obéit à cette logique : l'armure parfaite et l'arme efficace sont des compensations assumées, presque élégantes, pour ne pas dépendre d'une supériorité physique.

10.3 Liens : cour, romance, alliances

Le mariage velkris est souvent public, parfois politique, surtout dans l'aristocratie — un peu comme dans les anciennes cours : on se marie pour consolider, pour grimper, pour relier. Ils aiment se faire la cour, réellement. Ce romantisme est paradoxal : il est verbal, il aime le détour, mais il existe dans toutes les strates sociales. Dans l'intime, ils peuvent être étonnamment chaleureux, parfois même tendres. L'adoption, elle, est à la fois utilitaire et sincère : oui, on "choisit" parfois un enfant prometteur, mais il existe aussi une impulsion velkris profonde contre l'abandon.

11. Diplomatie et réputation

11.1 Alliances et affinités

Les Velkris ont une diplomatie qui ressemble à de la politesse, mais qui fonctionne comme une guerre froide permanente. Ils ne cherchent pas l'accord "juste", ils cherchent l'accord **défendable**. Ils tolèrent mieux certaines cultures qui servent leur logique — même si la rivalité guette.

11.2 Hostilités et mépris

Quand on les accuse, ils ne répondent pas en se justifiant : ils répondent en requalifiant l'accusation, en déplaçant la cause, en proposant un récit où la faute devient nécessité, et la nécessité devient vertu. Avec les certaines, c'est une haine structurante : trop d'histoire, trop de sang, trop d'humiliation, et une guerre dont les braises n'ont jamais vraiment refroidi. Avec les d'autres, c'est la peur stratégique : le Conseil Lunaire fut une tentative de supprimer un futur obstacle, et l'échec a coûté cher.

12. Tabous et exceptions

12.1 Tabous fréquents

Trahir un Velkris au profit d'un étranger.

Profaner un Vantrelis (ou en briser le droit d'accès).

Exposer publiquement une turpitude qui détruit le récit collectif.

Toucher aux enfants (tabou social fort, même chez les cyniques).

12.2 Exceptions

La famille **Dibha** incarne l'exception fondatrice : trahir un cercle aristocratique au nom du salut collectif. Chez les Velkris, cela devient acceptable parce que cela devient récit victorieux — et donc reconstruisible comme fidélité supérieure.

13. Glossaire

Gorathun : monde berceau velkris.

Opalys : minerai clé des miroirs.

Vantrelis : miroir d'Opalys relié au réseau velkris.

Concile d'Argent : aristocratie décisionnaire.

Veyl'Ras : représentant aristocratique d'une lignée.

Veyl'Rex : titre central post-purge, stabilisateur.

Balance Onirique : réseau commercial public majeur (fondé ~An 405).

Signature éthérée : empreinte métaphysique d'un mortel.

Marque de dette / d'asservissement : tampons éthériques velkris.

Conflits narratifs : duels oratoires publics.

Mascarades d'Argent : théâtre-mémoire et réécriture publique.

Écume Nébuleuse : constellation pirate.

Steppes de Draal : terres urhaal (nord riche en minerai, conquis partiellement).

Ultimatum des Sables : accord imposant l'arrêt de la guerre chaude.

14. Tensions et paradoxes

Ils prêchent le droit, mais utilisent le droit pour légitimer l'inacceptable.

Ils se disent pacificateurs, mais déclenchent des offensives "propres".

Ils interdisent la trahison, mais glorifient l'exception quand elle sauve la face.

Ils adorent l'élévation, car ils ont connu l'écrasement.

Ils savent aimer (enfants, romance), sans cesser de réduire d'autres vies en instruments.

Révision #8

Créé 17 janvier 2026 12:11:47 par Pipou

Mis à jour 24 mai 2026 18:14:46 par Pipou