CONCEPT TYGG

Le Concept TYGG

Les messagers galactiques ont découvert progressivement qu'un peuple mystérieux, nommé les Tyggs, et composé de formes de vie intelligentes minérales, est maître du sixième univers parallèle (la galaxie hors AG), manoeuvrant pour y manipuler l'évolution des races organiques, et contrôlant leurs gouvernements, au nom du « Concept-Tygg ».
Extrêmement discret dans son fonctionnement et au sujet de sa hiérarchie, le peuple Tygg est secrètement au pouvoir d'une zone spatiale presque aussi vaste qu'une galaxie.

Cette zone s'appelle le Secteur de l'Araignée, ou « l'empire de Sunrith ».
Progressivement, au cours de la campagne, les objectifs des Tyggs et leur histoire se sont davantage dévoilés.

LE CONCEPT :

C'est donc le nom que donnent les Tyggs à leur but ultime, qui justifie tous leurs actes.

CE QU'EN SAVENT LES ORGANIQUES :

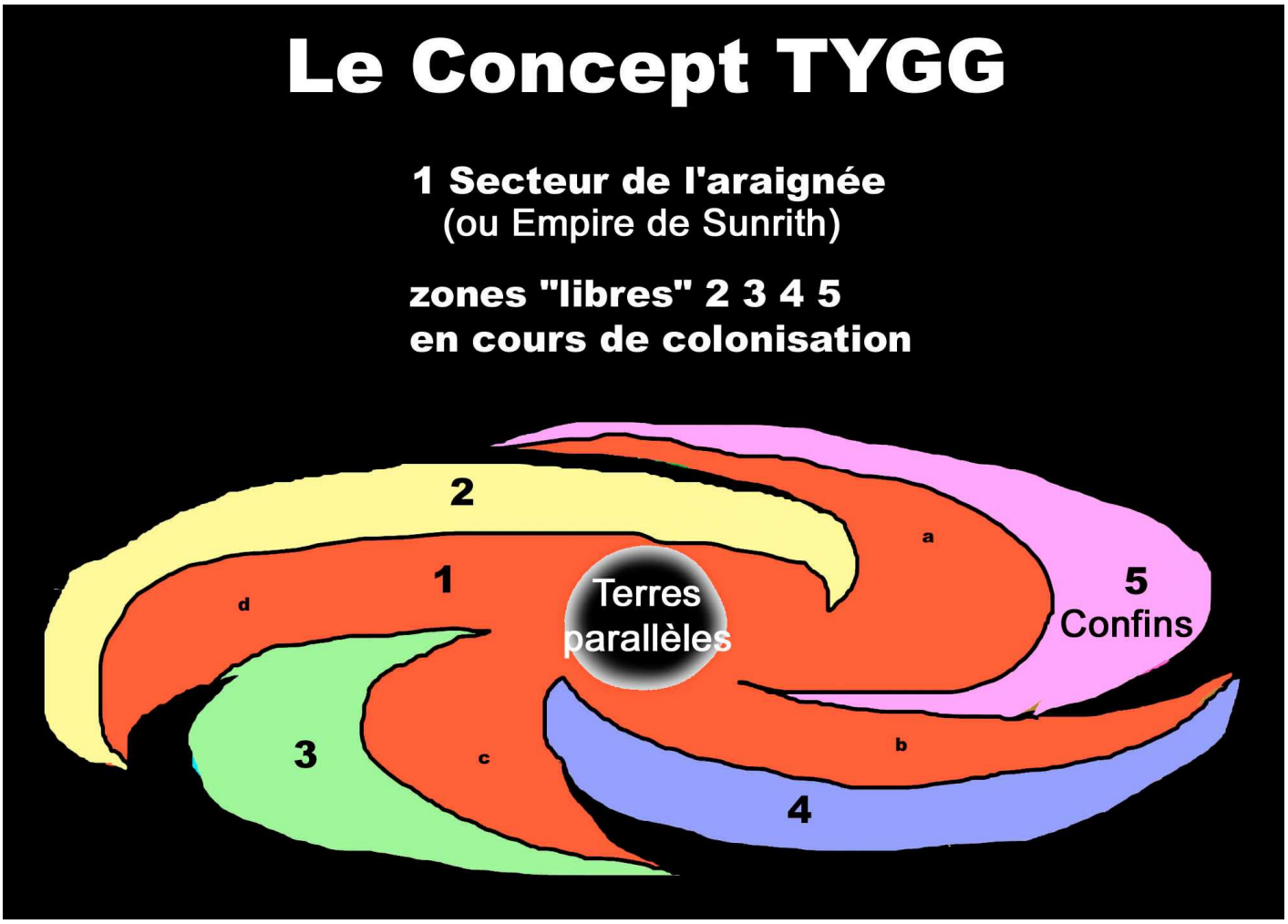
Les êtres conscients qui vivent dans le secteur de l'Araignée ignorent la domination Tygg pour la majeure partie d'entre eux.
Ils ignorent donc tout du Concept Tygg.

CE QU'EN SAVENT LES MINERAUX :

Cet objectif secret est d'empêcher l'avènement de l'empire Gouluz, qui a extrait leurs semblables du Big-Bang avec une machine temporelle, pour les asservir sous forme de machines.
Leur logique est que si ils empêchent cet empire de se créer dans le présent, le vaisseau temporel ayant emporté leurs congénères serait reparti alors vers un avenir où leurs compagnons pourront se libérer plus facilement…
C'est cette façon de penser qui est le fameux Concept Tygg !
Dans le sens où ils luttent donc contre les fascistes ultimes, ils agissent peut être pour le bien du Multivers, mais en tout cas sans faire beaucoup attention à la valeur de la vie organique, ou de la liberté de penser…

LE SECTEUR DE L'ARAIGNEE :

Le Secteur de l'Araignée, aussi nommé « l'empire de Sunrith » par les immortels, est donc le nom d'une zone dans la galaxie du sixième univers (parallèle à la galaxie départementale de l'AG, et reliée à elle par des trous noirs).
Les Tyggs y manipulent donc l'évolution des races organiques, et contrôlent leurs gouvernements, à leur insu.
Cette zone spatiale couvre presque toute la galaxie en question, ne laissant dans chaque bras galactique qu'un petit secteur libre encore à coloniser, ce qui lui donne sur les cartes l'apparence d'une toile d'araignée, d'où son nom.



CE QU'EN SAVENT LES ORGANIQUES :

Les êtres conscients qui vivent dans le Secteur de l'Araignée ignorent la domination Tygg pour la majeure partie d'entre eux.
Ils savent néanmoins qu'ils vivent au sein du Secteur de l'Araignée, mais ils pensent que c'est un empire dirigé par des humains immortels, originaires de la Terre (une planète

mythique dont personne ne connaît l'emplacement), d'ailleurs il le nomme plus couramment l'empire de Sunrith.
Pour toutes ces races, ce sont ces immortels qui dirigent, il y a d'ailleurs souvent des colons humains sur les planètes du Secteur de l'Araignée, souvent des nobles, parfois des prêtres, mais toujours des forces armées (pour le détail de leur description, se référer au jeu de rôle Shaan).
La police du Secteur de l'Araignée est assurée par la caste des « Whog Shrogs », d'anciens pirates de l'espace devenus la force militaire spatiale des immortels.
Les voyages spatiaux sont de toute façon proscrits par les immortels, sauf pour les humains, et quelques vaisseaux commerçants triés sur le volet.
La suprématie humaine oblige les autres peuples à un certain obscurantisme technologique, qui permet de ne jamais leur faire de l'ombre.
Un cataclysme sidéral a autrefois bouleversé l'équilibre galactique, et tout un bras de cette galaxie est désormais impraticable, nommé « les Confins », car trop dense, et bourré de supernovae soudaines, de champs d'astéroïdes, de nébuleuses aux tempêtes cosmiques titanesques, d'anomalies spatiales capricieuses, et de trous noirs imprévisibles.
Le centre de la galaxie est bloqué par un champ de force surnaturel infranchissable pour une raison inconnue (beaucoup pensent que c'est ainsi que les immortels ont stoppé le cataclysme, qui aurait sinon détruit toute la galaxie, en en faisant des ruines, comme dans les Confins)…

CE QU'EN SAVENT LES MINERAUX :

Les minéraux Tyggs savent bien que les humains, immortels ou non, ne sont que des fantoches dans leur Secteur de l'Araignée.
Ils sont là pour faire « écran de fumée » à leur véritable domination secrète.

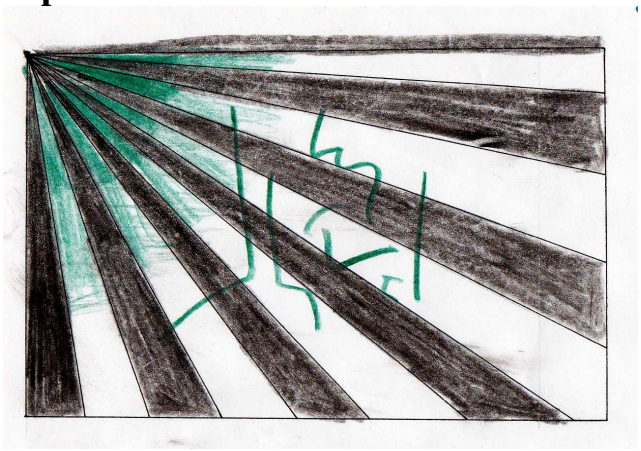
C'est leur fascination/répulsion pour les êtres humains originaires de la Terre (une forme de vie intelligente qu'ils ont créée de toute pièce, CF Historique), qui leur a fait choisir ces derniers pour représenter le pouvoir suprême à leur place, aux yeux des insignifiantes races organiques.

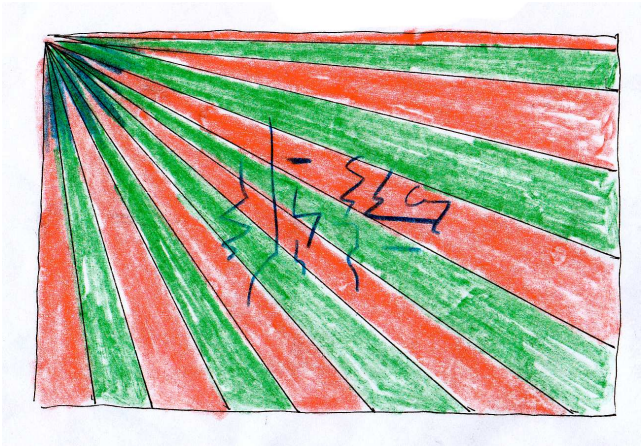
Les Tyggs savent que les Whog Shrogs viennent des univers parallèles de l'AG (et plus spécifiquement de la galaxie départementale, pour la plupart), où ils étaient pirates de l'espace (CF Historique).

Les Tyggs sont responsable du fameux cataclysme qui a changé le visage de la galaxie, en effet, ils ont délibérément déplacé le centre galactique vers un des bras de la spirale, à l'aide de leurs fabuleux pouvoirs psychiques !!!
La superposition du centre avec le bras a entraîné la zone impraticable des « Confins » !
Puis, ils ont remplacé le centre par une bulle champ de force hyper dense, pour y cacher leur expérience sur les Terres parallèles (CF Historique).
Les Tyggs ont abandonné le projet de colonisation de toute leur galaxie, car ils ont compris que les Gouluz seraient finalement originaire d'une galaxie d'un univers parallèle, sûrement parmi celles de l'AG, le Secteur de l'Araignée conserve donc ses frontières avec des secteurs libres depuis des siècles, tandis que les Tyggs font désormais des « expériences » sur certaines planètes de l'AG (CF Historique)…

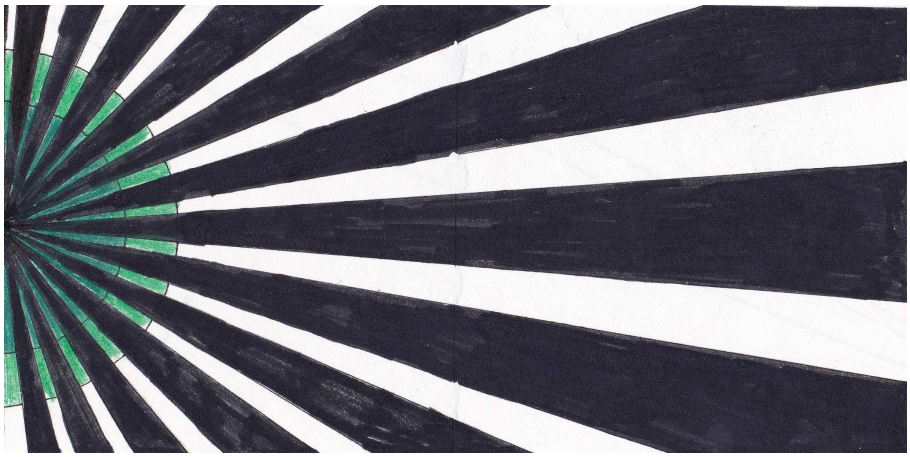
FORCE MILITAIRE :

Drapeaux :

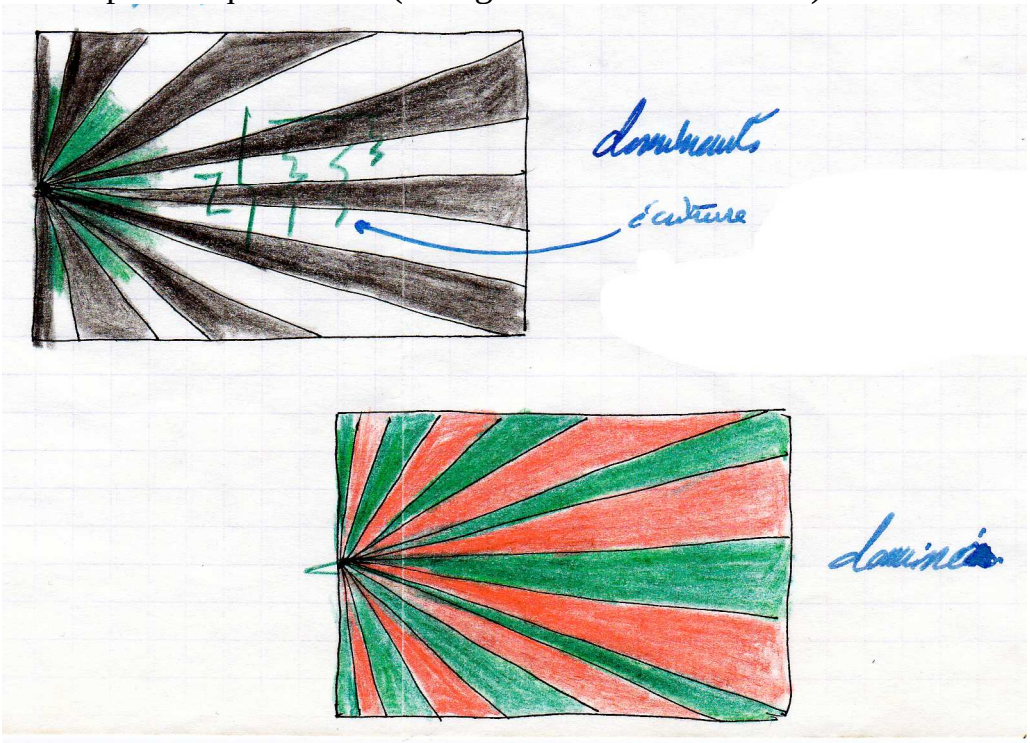




Sur le drapeau de l'empire de Sunrith, on ressent l'émanation et la puissance d'une énergie psionnique, ainsi que l'idée d'un centre géniteur, caché dans l'ombre (sur un côté), étendant son funeste étendard à l'infini (développement de l'empire par conquête).
De plus la répartition des couleurs colle avec cette interprétation : on à du vert près du centre géniteur (couleur nationale : stabilité de leurs existences et de leur régime politique), et du noir et blanc intercalés s'éloignant vers leurs colonies (le damier représente l'organisation de leur gouvernement, symbole du métissage, du mélange chimique, de la complexité, et de la puissance) !

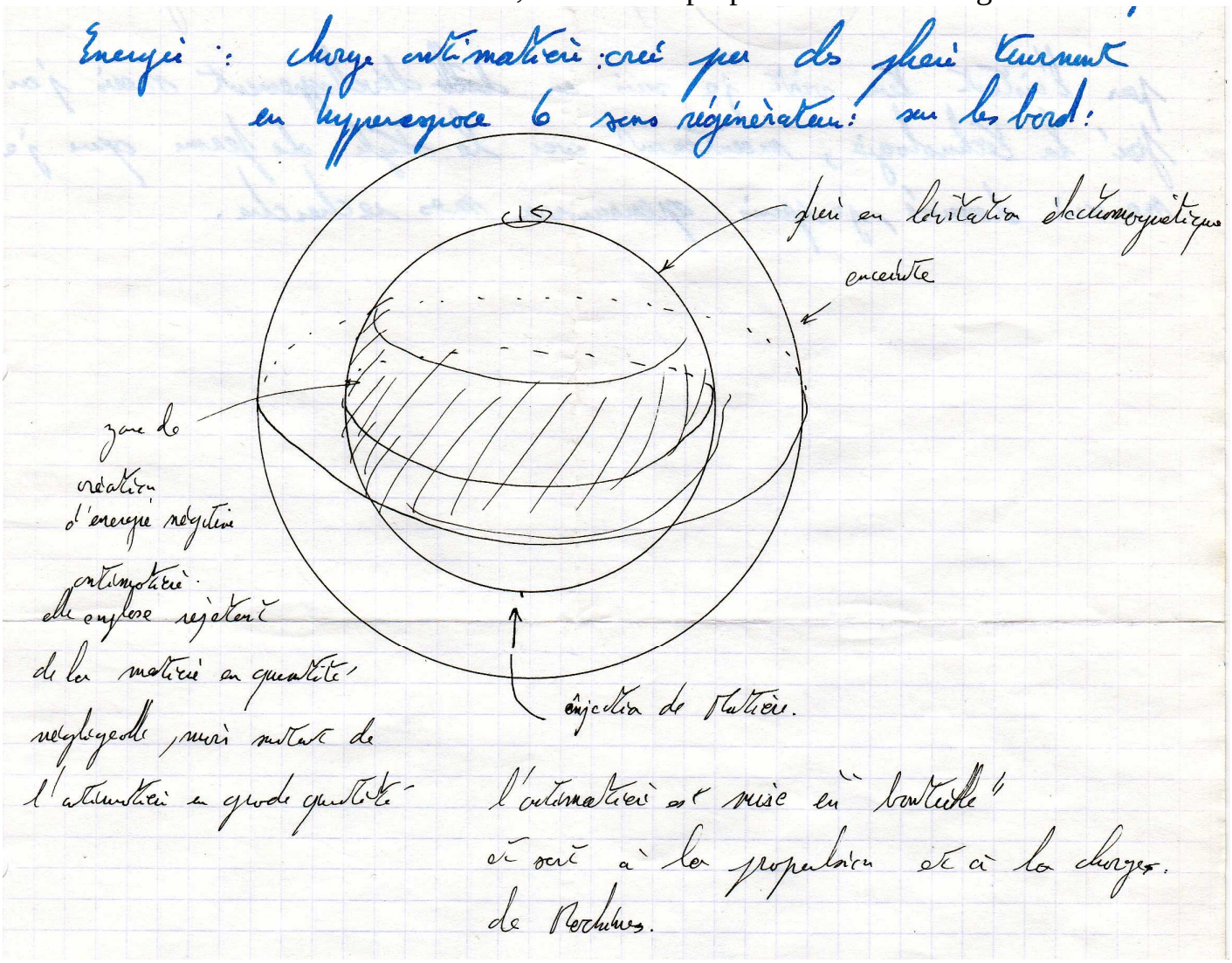


Notons que le drapeau réservé aux dominés (les organiques, symbolisés par le rouge), montre bien la domination psionnique cachée (les lignes vertes intercalées).

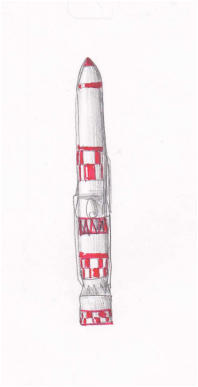


On retrouve bien sûr ces couleurs (rouge et vert) dans les uniformes militaires des différentes races organiques composant l'armée :

Flotte spatiale :
La force militaire Tygg pour diriger le secteur de l'araignée (ou empire de Sunrith) est immense, non seulement les Whogs Shrogs font régner l'ordre avec leur propre flotte (la police), mais les immortels de Sunrith dirigent la flotte coloniale (l'armée).
On parle ici de centaines de milliers de vaisseaux, avec des vaisseaux-amiraux plus gros que n'importe quel croiseur de l'AG, et surtout des vaisseaux-mondes aussi volumineux que des lunes, à la force de frappe terrifiante.
La technologie de l'empire de Sunrith réservée aux organiques dominés est basée sur le métal, tout est construit en matériaux métalliques composites.
Leur source d'énergie est une charge d'anti-matière, crée par des sphères tournant en hyperespace 6, à l'intérieur de récupérateurs d'énergie.
La sphère est en lévitation électromagnétique dans une enceinte, elle ne touche pas les bords.
Entre la sphère et l'enceinte, se crée par le mouvement une zone d'énergie négative.
Elle explose, rejetant de la matière en quantité négligeable, mais surtout de l'anti-matière en grande quantité.
L'anti-matière est « mise en bouteille », est sert à la propulsion et à la charge des machines.



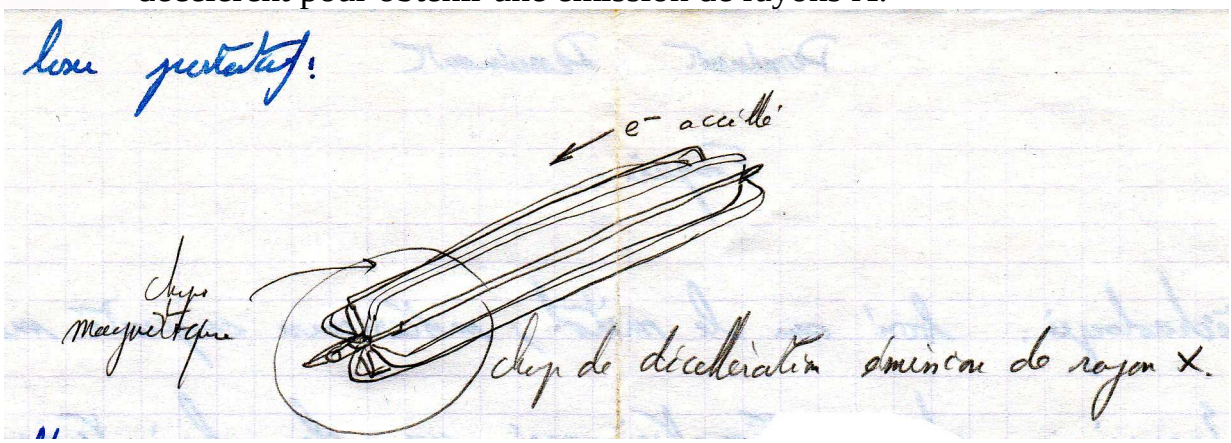
Avec cette technologie, ils développent énormément tout ce qui électromagnétique.



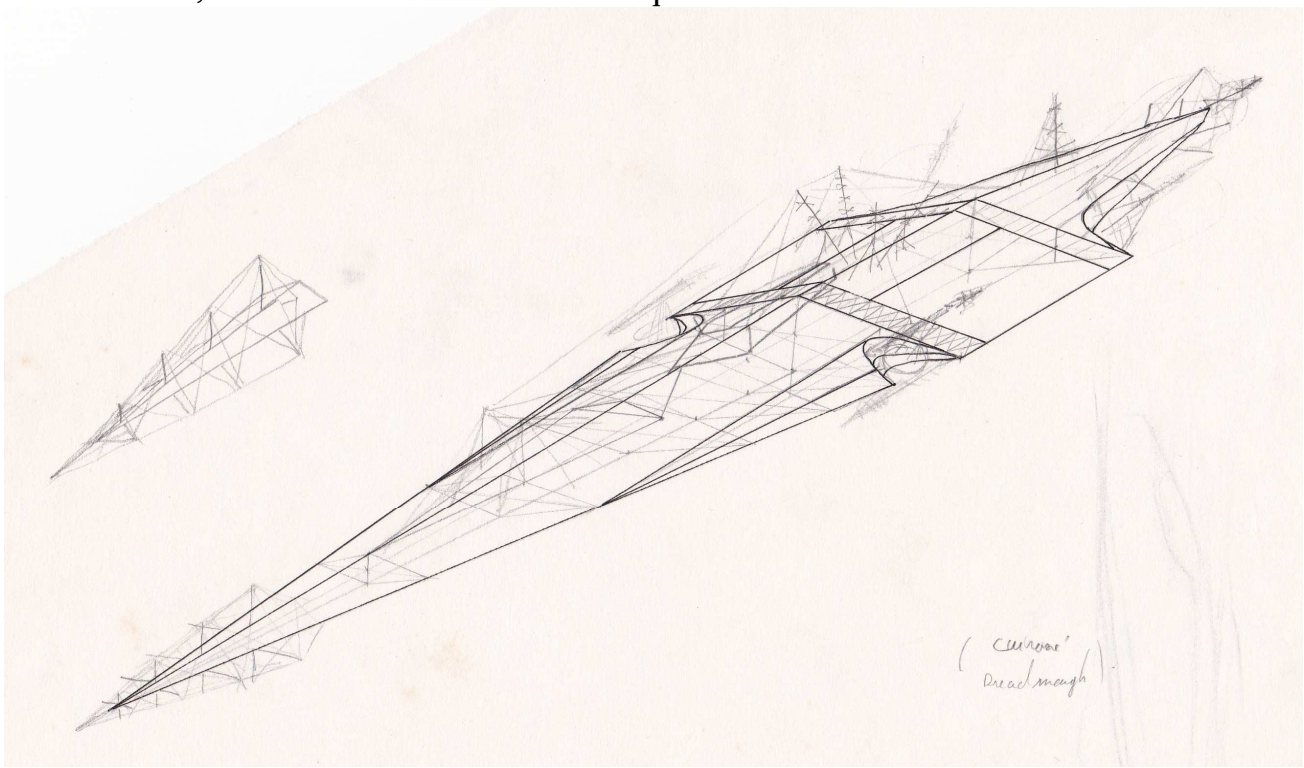
Pour les lasers de combat, il s'agit de laser créent par des électron libre accéléré puis freiné, ou de vaporisation d'une tige de matériau par de l'anti-matière (annihilation directe).

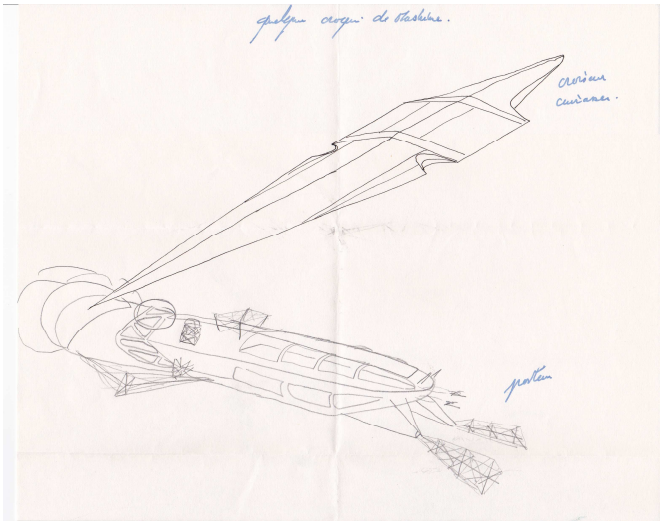
Ils ont aussi des canons à propulsion matière / anti-matière, et des torpilles de faible tonnage, jusqu'à des missiles de plus d'un kilomètre de long.

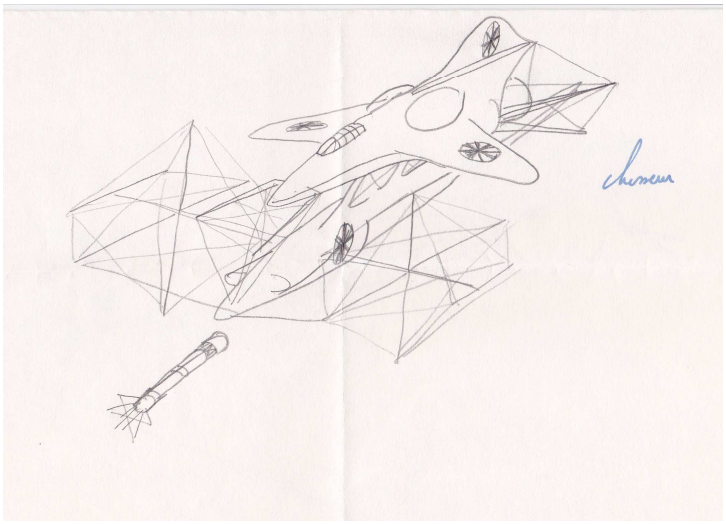
Les lasers portatifs accélèrent l'énergie par un champ magnétique puis la décelèrent pour obtenir une émission de rayons X.

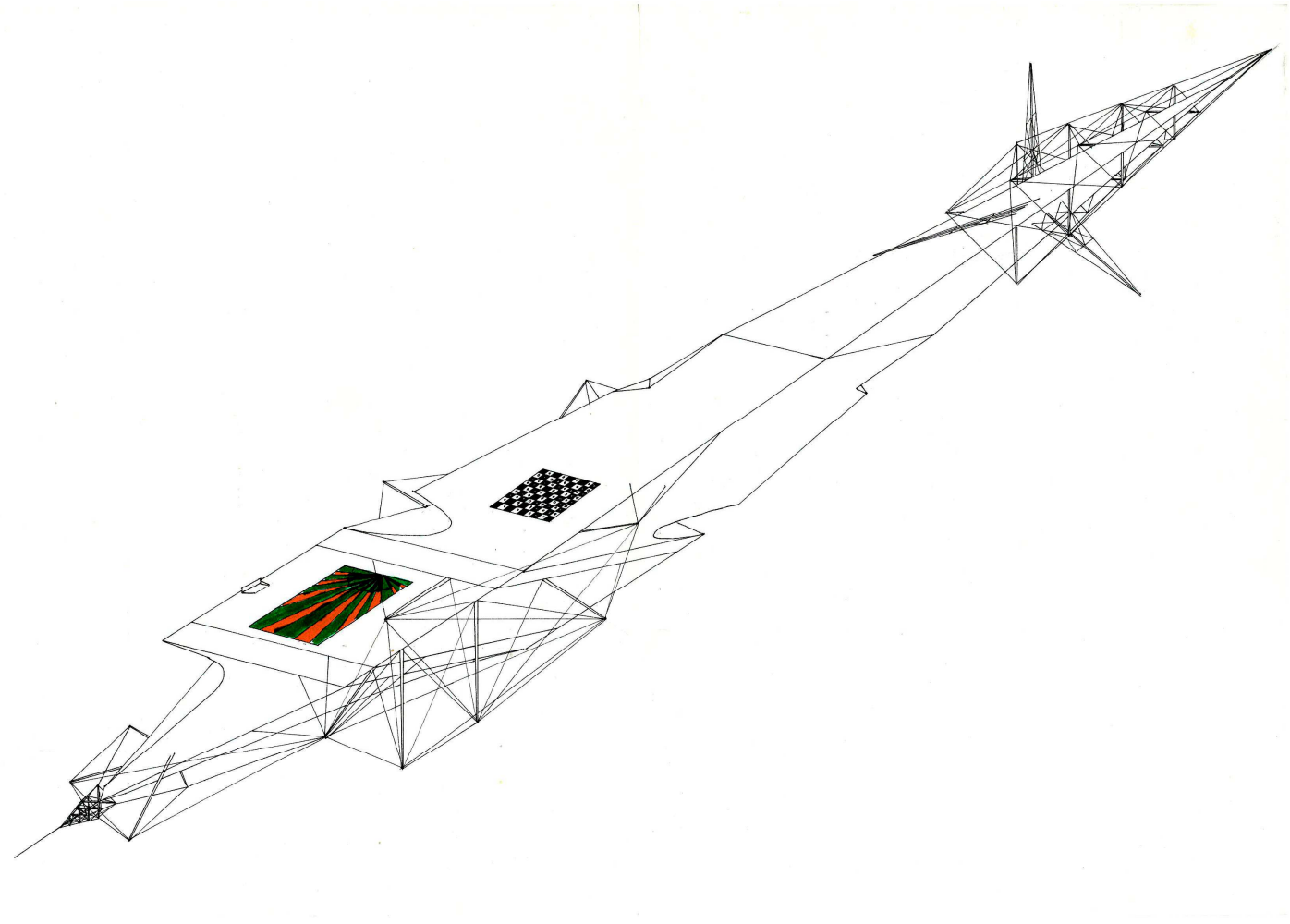


Toute cette technologie a le même style de formes anguleuses que leurs vaisseaux spatiaux.
Les engins de la flotte impériale comportent des sortes d'antenne avec des câbles, en fait il s'agit d'émetteur de champ à charge, ils ont donc une technologie bien supérieure à celle de l'AG.
Pour les dominants, le contrôle des champs électriques des câbles peut être fait par la pensée, pour les dominés, ce sont des contrôles mécaniques.









Les vaisseaux-mondes sont mus par anti-matière, et à commande psionnique, ils n’ont pas de commandes électriques ou photoniques.
Ces véritables vaisseaux-mondes sont de véritables forteresses spatiales démesurées, aux proportions planétaires, et aux structures orthogonales dissymétriques.

LES POUVOIRS SURNATURELS :

MODE DE PENSEE :

Les Tyggs sont donc des être minéraux, datant du big-bang, ressemblant à des astéroïdes flottant dans l'espace, et composés de matériaux n'existant même plus dans le Multivers.
Il est évident que leur mode de pensée est très différent de celui des êtres organiques qui peuplent l'œcuméne.
Certes, les organiques ont parfois des divergences de points de vue importantes, des philosophies opposées, mais ils ont quand même toujours en commun l'instinct de survie, la peur de la mort, des notions du bien et du mal, de l'amour, et des besoins comme le repos, la nourriture, la respiration, la reproduction, même si tout ça revêt plus ou moins d'importance, et différentes formes chez toutes les races organiques.
Il n'y a rien de tout ça chez les Tyggs, aucun besoin, aucune peur, aucun sentiment au sens où nous l'entendons.

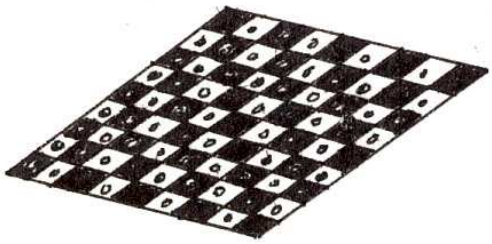
Les Tyggs sont immortels, ils peuvent être détruit, mais ne mourront pas de vieillesse ou de maladie, ils sont immuables à travers le temps.
Tout cela leur donne une forme de pensée totalement différente de la nôtre, leurs concepts ne sont pas les nôtres, leur façon de ressentir l'univers qui les entoure est aussi très différente, car les Tyggs ne partagent même pas nos sensations, notre perception est donc totalement dissemblable.
Les Tyggs ressentent les échanges énergétiques, les forces de gravité, ou de radioactivité, remplacent leur vue et leur ouïe, ils n'ont pas de toucher, ni même de langage oral, parlant par télépathie, sans mensonge, hypocrisie ou formulation protocolaire.
De plus, ce qu'il faut bien retenir concernant cette façon de pensée si différente et incompréhensible pour les organiques, c'est qu'elle est extrêmement lente : pour réfléchir les Tyggs mettent des années, pour prendre une décision des siècles, pour débattre ou concevoir un plan des millénaires !
C'est un mode de pensée quasi figé tellement il est lent, relativement à la réactivité organique, et c'est cette différence de référentiel temporel qui est le plus grand fossé entre façons de penser minérale et organique.

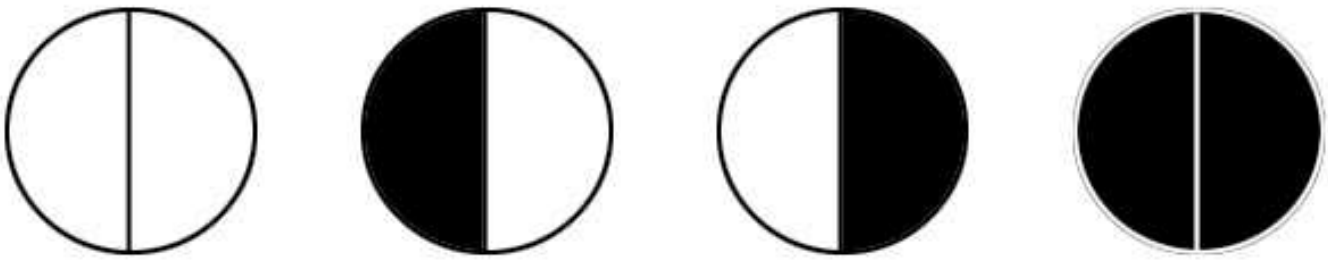
Sans compter l'aspect insignifiant des vies des organiques à leurs « yeux », pour eux les races peuplant le Multivers ne sont même pas des insectes, mais des acariens, des êtres dont on connaît l'existence microscopique, mais qui n'influence en rien leur propre existence… du moins c'était ce que les Tyggs pensaient au début de leur arrivée dans la sixième galaxie, puis peu à peu, les organiques sont devenus des fourmis passionnantes, avec lesquelles on fait des expériences, aiguisant leur curiosité, et ne cessant de les surprendre…

LANGAGE :

Télépathes, les Tyggs n'ont pas de langage oral, ils s'expriment entre eux par télépathie, et avec les organiques, certaines créatures-objets Tyggs maîtrisent la langue de Sunrith, voire celle d'autres autochtones.
Mais le langage Tygg télépathique a un équivalent écrit, cet écrit Tygg est aussi le langage de programmation informatique de l'empire de Sunrith.
Cette langue écrite est vraiment très complexe, elle ressemble à un échiquier avec des pions ronds, noirs et blancs, symbolisant leurs matériaux gammanium et orichalque, ainsi que leur équilibre structurel.
A part les immortels, les experts informaticiens de Sunrith, et autres savants, peu d'organiques le maîtrisent, tellement il est compliqué.
Leur langage écrit est effectivement d'une complexité rarement égalée, pour coller à leur version télépathique parfaite (êtres à mémoire collective, êtres relais comme dans un service de transmission radio, propriétés d'interprétation psionnique excellentes).
Cette version écrite du langage tygg est presque au-delà de l'entendement des organiques.
En fait, c'est un langage articulée, à 9 niveaux d'articulation (là où le français en à trois par exemple), qui tient d'avantage du code à combinaisons, que du graphisme tel qu'on le conçoit plus couramment.

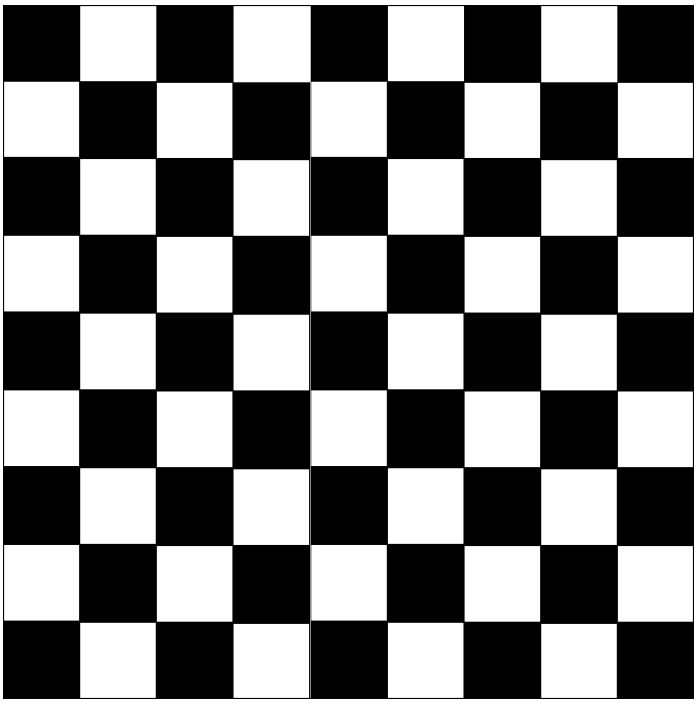
En voici les grandes lignes :
C'est une répartition de signes, des ronds barrés d'un trait, vides, pleins, ou demi-plein (à gauche ou à droite), disposé dans le sens vertical ou oblique, voir horizontal, pour des sens différents, dans un échiquier de neuf cases sur neuf (soit 81 cases).

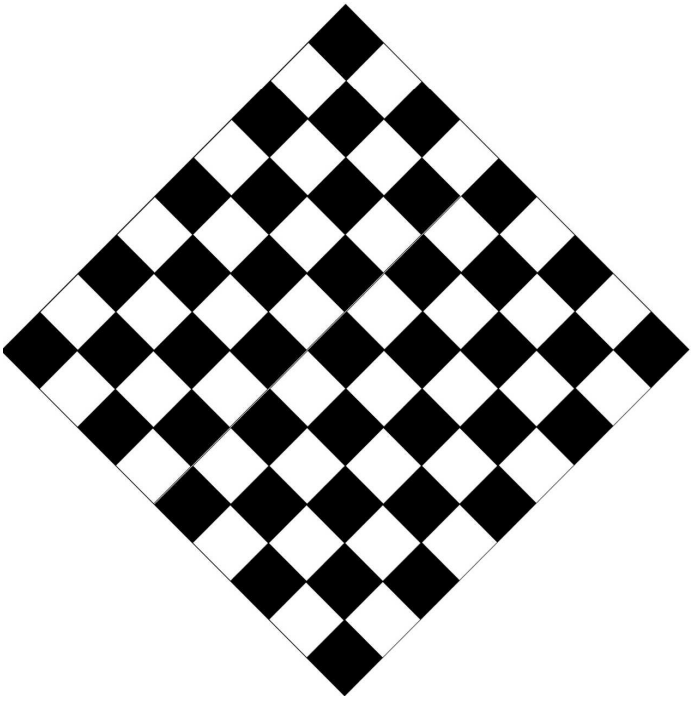




La case la plus en haut à gauche est noire, suivit par un intercalement classique en damier.

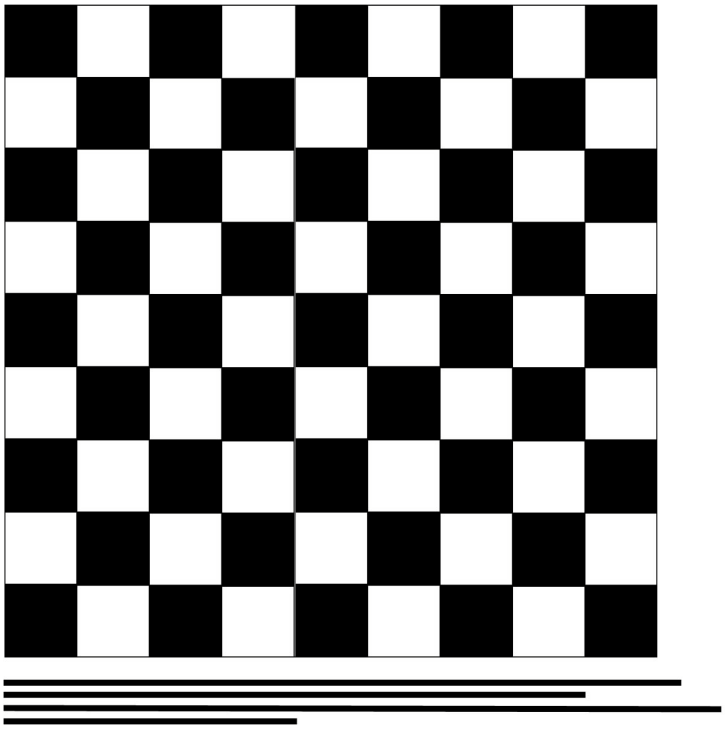
Dans l’écriture classique (non informatisée, donc cursive, avec une main souvent maladroite de golem), une case noire est un carré avec un croix en diagonale, et un demi-cercle plein est redivisé en deux parties égales par un trait.
Le premier niveau d’articulation est l’orientation du damier, cette pagination donne le sens de lecture et son niveau de complexité.
Un damier horizontal signifie des lectures multiples en fonction des pourtours.
Un damier oblique signifie une lecture simple.





Pour les organiques dominés, ce niveau d’articulation n’a aucune signification, donc pour eux, un damier pourrait toujours être oblique.

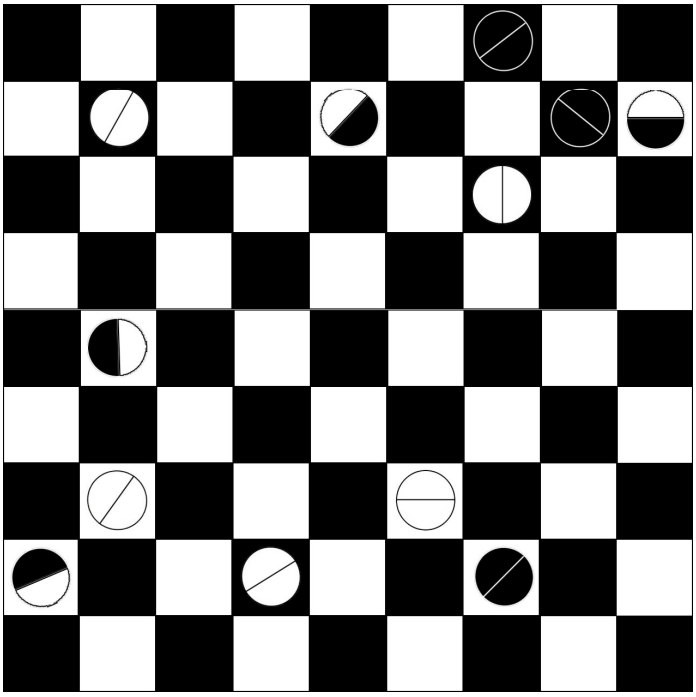
Pour un minéral dominant au contraire, c’est là que réside la première approche du message, il suit ensuite le pourtour, les lignes qui composent le périmètre du damier sont importantes, car si c’est un damier droit, alors forcément un de ces côtés sera renforcé (surligné un certain de fois, et l’orientation du dépassement de ce surlignage indiquera le sens de la lecture multiple).

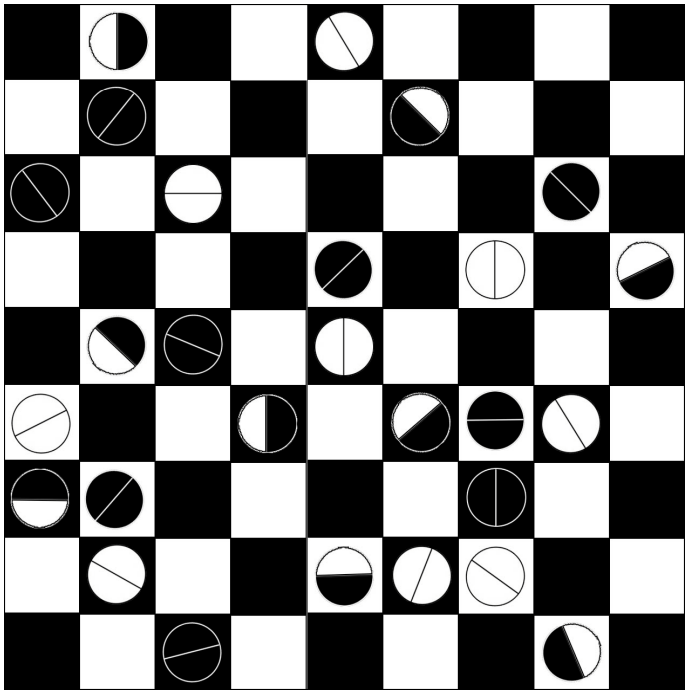


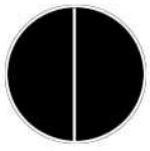
CF illustration ci-contre :

Par exemple, un damier droit surligné deux fois à droite signifie au minéral de faire une première lecture du damier d'en haut à droite jusque en bas à gauche, puis une seconde lecture du damier dans le sens des aiguille d'une montre, d'en bas à droite à en haut à gauche, et enfin une troisième lecture du même damier d'en bas à gauche à en haut à droite !
Le nombre de coins à déplacer pour la lecture suivante est proportionnelle au dépassement du surlignage, dont l'unité serait le côté d'un case : bien sur on peut repartir dans l'autre sens, en réduisant le dépassement, le réaugmentant, etc…

Le second niveau d'articulation correspond à des sous matrices de son chez les dominés, c'est-à-dire simplement à la forme de l'organe orale (la bouche chez certains) avant même la prononciation, c'est le nombre de ronds répartis dans le damier.
Celui-ci va bien sûr de 0 à 81 inclus.

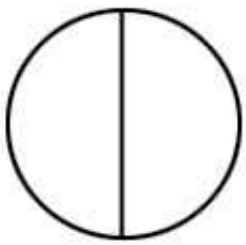




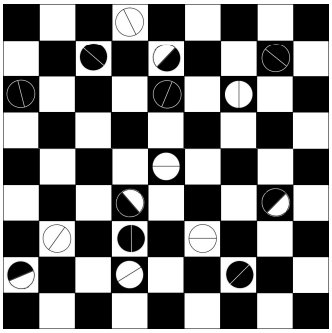


Le troisième niveau d'articulation correspond à des sons et des bruits chez les dominés, et juste à des prémices de pensée chez les dominants, il concerne le nombre de demi-cercle plein.

Le quatrième niveau d'articulation correspond à des syllabes, au son de base chez les dominés s'exprimant oralement et ayant appris le langage impérial de Sunrith en plus de leur langue locale.
Ce quatrième niveau d'articulation correspond aussi à des registres thématiques chez les dominants télépathes.



Il concerne la proportion de demi-cercle plein par rapport aux vides.

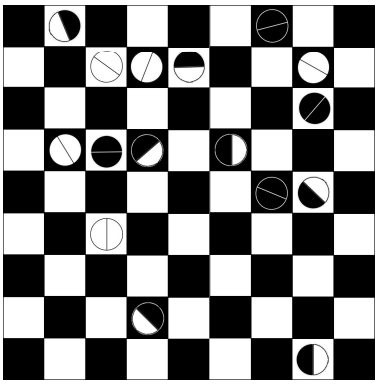


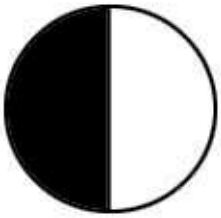
Le cinquième niveau d'articulation correspond à des mots, à des unités de sens pour les dominés, et à des concepts ensemble pour les dominants.

Il est conçu à partir de la répartition des ronds sur le damier, il s'occupe exclusivement du dessin exécuté par leur localisation.

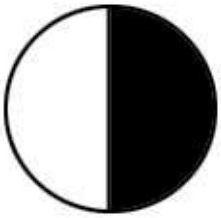
Le sixième niveau d'articulation correspond à des propositions, des unités gramaticales pour les dominés, et à des points précis de pensée ou de mémoire, des idées ou du savoir, chez les dominants.

Il fonctionne à partir de la localisation des ronds sur le damier, mais un étudiant la répartition sur les cases noires et sur les blanches, ainsi que les proportions d'occupations respectives.

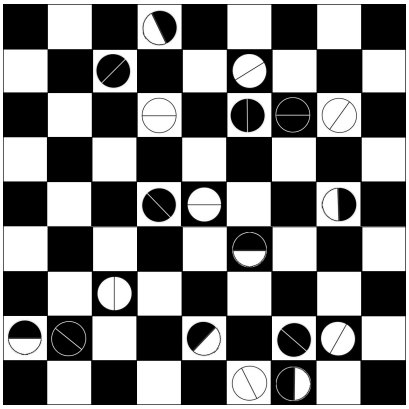




Le septième niveau d'articulation correspond aux phrases, aux unités fonctionnelles, chez dominés, et ainsi au groupe d'idée ou d'impression chez les dominants.
Il change toute la lecture précédente en fonction de la répartition des pleins, plus ou moins à gauche ou à droite, des barres des cercles, pour des sens très différents.



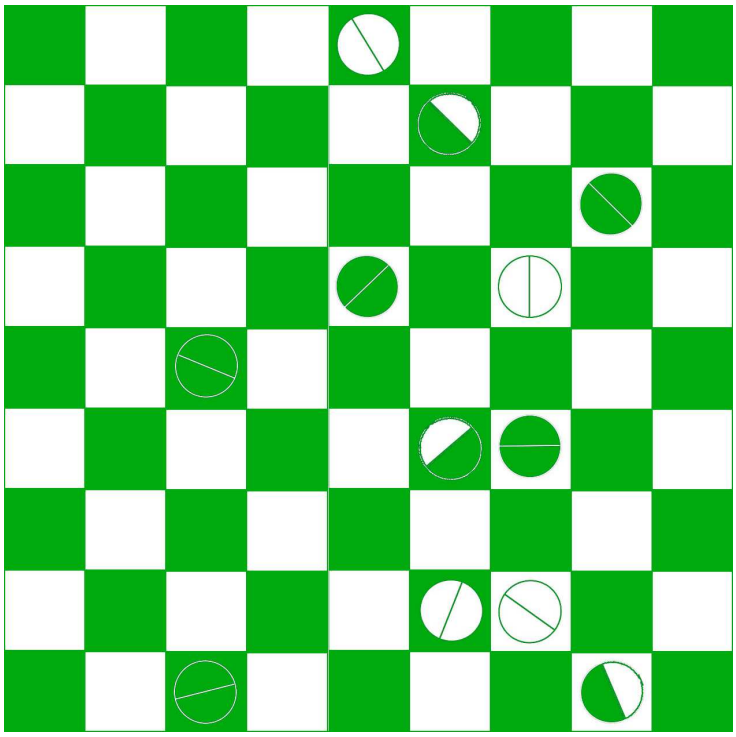
Le huitième niveau d'articulation correspond à des paragraphes, des unités stylistiques, pour les dominés, où s'arrête d'ailleurs leur compréhension du langage impérial (et encore pour des êtres doués d'une exceptionnelle mémoire avec des innombrables idéogrammes ramifiés et à tiroir de ce langage).

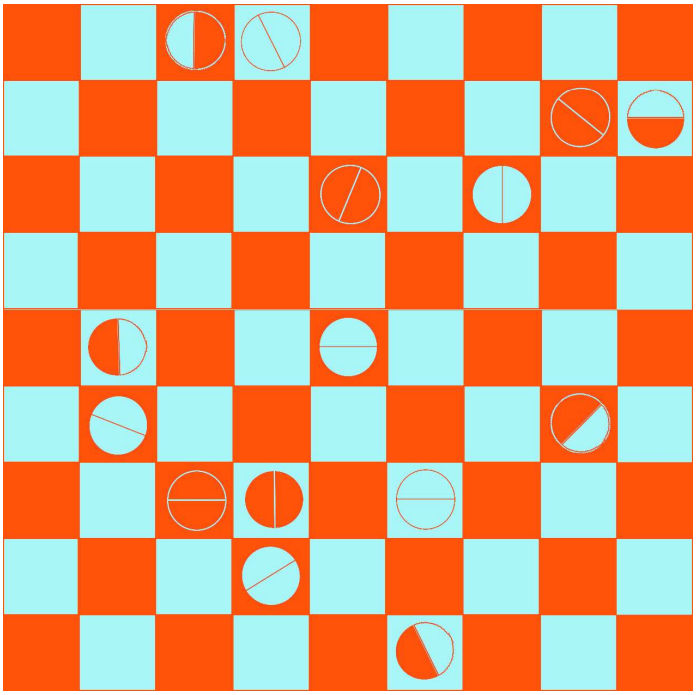


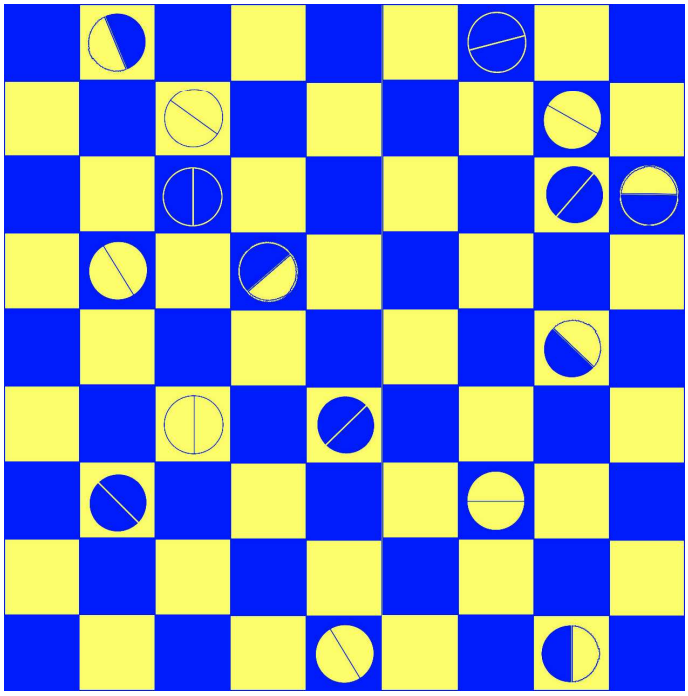
Il correspond à des messages télépathiques complets pour les dominants.

Il utilise la lecture précédente pour la réaiguiller en fonction de l'orientation des barres de ronds, plus ou moins verticales, et les différentes proportions des classes remarquables d'orientation de cette barre centrale (0 à 45°, à 60°, à 90°, à 135°, à 150°, à 180°), et leurs équivalents dans l'hémisphère sud des cercles sont aussi des classes remarquables !

La neuvième et optimale articulation linguistique, exclusivement réservée aux textes ou discours d'ensemble des dominants, correspond télépathiquement aux banques mémorielles équivalentes que contiennent certains météores dont c'est le rôle. Cette neuvième articulation réadapte toute la lecture progressive précédente en fonction d'une synthèse interprétative à partir de la couleur du tracé de l'écrit : noir sur fond blanc, blanc sur noir, vert sur blanc ou sur noir, voir pour des messages moins importants, bleu, rouge ou jaune, sur d'autres teintes plus affadies, ou plus obscurcies. Ces choix auront donc finalement une importance capitale sur le sens finale de l'écrit.







Il ne faut pas confondre à vrai dire, l'impérial (ou « bas-imper ») avec le haut impérial, réservé aux dominants.
L'impérial concerne le langage commun du secteur de l'Araignée (comme une sorte de bétasorvent pour élites !), il est fait pour les dominés, ou bien pour les messages simples, voir la signalisation spatiale, il n'utilise que les articulation de 2 à 8.
Le haut impérial, lui, est autrement plus sophistiqué, prenant toujours en compte les 1ère et 9ème articulations linguistiques, et il retrace véritablement, bien que sans l'empreinte psychique, la télépathie des dominants !

PSIONNIQUE :

Les Tyggs sont les plus puissantes créatures psionniques du Multivers, leurs pouvoirs défient l'entendement, leur force énergétique est carrément démentielle.
Certains de leurs pouvoirs ressemblent à de la magie d'altération, mais pourtant il s'agit bien toujours de pouvoirs psy, même quand ils altèrent la matière.

COSMIQUE :

Récemment, grâce à leur « dimension mythologique » récupérant la foi de leurs terres parallèles (CF Historique), les Tyggs sont devenus des guerriers cosmiques.
Avec leur élévation au cosmos (la fusion des 3 énergies surnaturelles dissociées), les Tyggs espèrent échapper à la conquête par les Gouluz, que le MduT leur a prédite.
Désormais on trouve surtout des créatures-objets, comme des Golems, ou des traqueurs, qui maîtrisent le cosmos, comme chevalier de bronze, d'argent ou d'or, mais les météores Tyggs eux-mêmes ont déjà atteint un niveau cosmique divin.
Avec l'Arayamashi (le huitième sens divin), ils entendent bien changer les lois de la réalité, pour parvenir à modifier leur destin, et l'histoire du Multivers…

LES MATERIAUX TYGGS :

Tout matériau Tygg est composé de deux micro-particules (Gammanium & Orichalque), en égale quantité, avec parfois d'autres éléments chimiques minéraux en plus, et cet équilibre est souvent précieux et instable.
Ils sont donc souvent sensibles aux dérèglements de cet équilibre (par ajout d'une des deux matières à l'aide d'un explosif puissant par exemple).
En règle générale, les Tyggs craignent évidemment les explosifs, et en cas de destruction de leur équilibre chimique, ils explosent en laissant sur place des gouttelettes gigotantes ressemblant à du mercure noir et blanc.

L'or est le matériau minéral le plus respecté par les Tyggs (CF Hiérarchie), et cela surtout car c'est une matière qui bloque tous leurs pouvoirs psy.
Les formes Tyggs sont souvent pleines d'arêtes, de coins durs, ils préfèrent les silhouettes géométriques rigides comme les cubes, les rectangles, aux formes souples des organiques, aussi les cercles, les sphères, sont des formes gênantes pour leurs pouvoirs (CF Œuf philosophique).

Rien de tel qu'un collier ou une bague en or, pour se protéger d'une attaque psy d'origine Tygg, même si ça ne fera qu'atténuer les dégâts.

Les cubes cénobites sont capable de générer une matière cristalline qui recouvre tout sur son passage, appelée « étincelante menace », mais ce type de cristal fond comme de la glace au contact d'une « pierre psy » (CF Cube).

Le tableau ci-dessous résume les interactions destructives entre matériaux Tyggs :

Effet de 1 sur 2	**Or 1**	**Gammanium 1**	**Orichalque 1**	**Etincelante 1**	**Pierre Psy 1**
Or 2	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	Recouvre	Aucun effet
Gammanium 2	Bloque pouv	Aucun effet	Equilibre ou destruction	Aucun effet	Aucun effet
Orichalque 2	Bloque pouv	Equilibre ou destruction	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
Etincelante 2	Bloque pouv	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	Fait fondre
Pierre Psy 2	Bloque pouv	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet

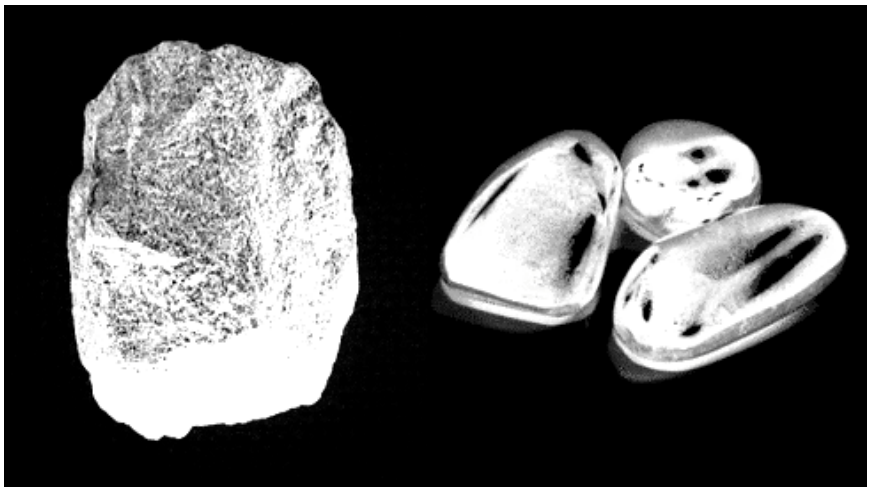
GAMMANIUM :

Le Gammanium est l'une des micro-particules entrant dans la composition de tout matériau Tygg, à égale quantité avec de l'Orichalque.
Le Gammanium est noir, totalement noir, mais certains mystiques y voient parfois des reflets violets.
Le Gammanium est aussi l'un des composants faisant partie de l'alliage, qui constitue les Kamuis sacrés des guerriers divins (CF Hiérarchie).
Une armure sacrée devient plus résistante à mesure que la pression exercée sur le métal augmente.
C'est censé être le métal le plus résistant de l'univers.

On peut le désigner comme étant un "hypermétal".
Le Gammanium est un minerai mythique, à la fois extrêmement solide, mais aussi considéré comme le métal le plus difficile à travailler, de tout le Multivers connu.
Le Gammanium est un métal extrait des météorites ; il est radioactif et peut déclencher de puissantes explosions ; ce métal est de plus phosphorescent la nuit.

ORICHALQUE :

L'Orichalque est l’une des micro-particules entrant dans la composition de tout matériau Tygg, à égale quantité avec du Gammanium.
L'Orichalque est blanc, totalement blanc, mais certains mystiques y voient parfois des reflets roses.
L'Orichalque est aussi l'un des composants faisant partie de l'alliage, qui constitue les Kamuis sacrés des guerriers divins (CF Hiérarchie).
Une armure sacrée devient plus résistante à mesure que la pression exercée sur le métal augmente.
On peut le désigner comme étant un "hypermétal".



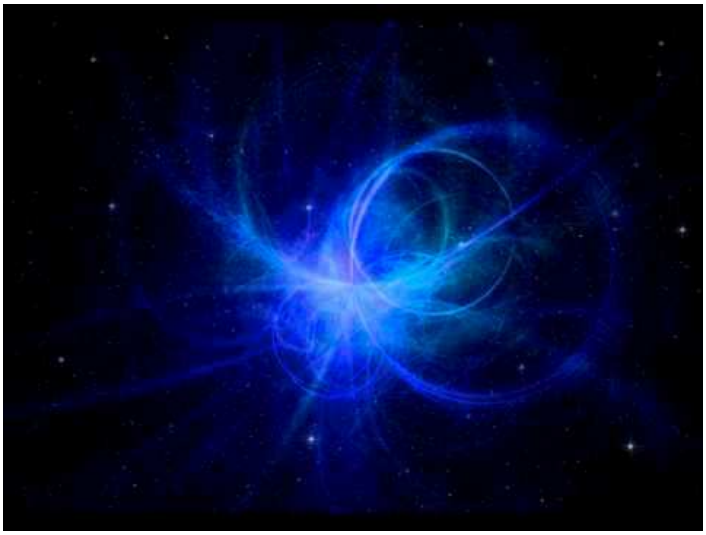
Si on en fait un revêtement pour une salle souterraine secrète, alors ce revêtement pourra déclencher un «rayon de la mort», destiné à aveugler les intrus, par effet de réflexion amplifiée, provoqué par cet alliage.
C’est un matériau ressemblant à l'or, mais différent du fait de sa blancheur, de sa solidité, et de sa capacité à emmagasiner de l’énergie, solaire bien entendu.
Il sert de focalisateur, notamment pour des rituels ou des serments magiques.
Les alchimistes ont beaucoup tenté de reproduire de l’orichalque avec un alliage de cuivre, or, argent et mercure, ne pouvant être réalisé que par alchimie, et utilisé lors de rituels de création de focus (objets enchantés), mais le résultat était loin du véritable orichalque.
Les plus grands magiciens savent que l'orichalque, semblable à de l'or blanc très brillant, n'apparaît pas naturellement, et croient qu’on peut l’obtenir quand de l'or pur entre en fusion, au contact de lave volcanique, en étant éclairé par des miroirs solaires de conception occulte, mais une fois encore il ne s’agira pas du vrai matériau Tygg, mais seulement d’une pâle imitation.

POUSSIERE D’ETOILE :

La poussière d’étoile est aussi l'un des composants faisant partie de l'alliage, qui constitue les Kamuis sacrés des guerriers divins (CF Hiérarchie).
Stabilisé par la poussière d’étoile, le mélange gammanium/orichalque ne semble plus du tout sensible aux dérèglements de l’équilibre !
La poussière interstellaire, ou poussière cosmique sert à désigner la totalité des particules dans l'espace, qui sont l'assemblage d'un nombre réduit de molécules en petits grains de matière.
Les poussières interstellaires se distinguent selon leur localisation ; on peut préciser le terme en parlant de poussière interplanétaire, poussière cométaire, etc…

Elles se distinguent aussi, et en particulier, selon leur composition chimique (par exemple hydrocarbures polycycliques aromatiques, grains carbonés, grains silicatés, grains à manteaux de glaces).
L'univers est rempli d'un milieu diffus constitué de poussière, c'est elle qui donne naissance aux étoiles et qui se répand à la mort de l'étoile, dans l'espace interstellaire.
Nous sommes tous des poussières d’étoiles !
Car tous les noyaux des atomes qui nous constituent ont été engendrés au centre d’étoiles mortes, il y a plusieurs milliards d’années.

En astronomie, la poussière interstellaire, parfois appelée poussière cosmique, est une composante de la matière interstellaire.
Représentant à peine 1 % de la masse de cette dernière, la poussière interstellaire désigne un ensemble de particules dans l'espace, comportant de quelques dizaines à quelques milliards d'atomes seulement, ce qui correspond à des tailles typiques de quelques nanomètres à 0,1 micron.
La masse volumique de la poussière interstellaire est semblable à celle de la fumée de cigarette.
Les poussières interstellaires se distinguent en fonction de leur localisation et, surtout, de leur composition chimique (elles sont principalement constituées de glace, de carbone et d'une agglomération de micro grains minéraux de silice).
Ainsi, on parlera de poussière interplanétaire, poussière cométaire, de poussières composées d'hydrocarbures aromatiques polycycliques, de grains carbonés, de grains silicatés, de grains à manteaux de glaces, etc...
La poussière cosmique atténue la lumière.
Elle diminue la luminosité des étoiles d'environ la moitié toutes les 1000 années-lumière.
Par contre, elle n'atténue que la lumière visible et n'affecte pas les autres longueurs d'onde.
La poussière interstellaire est principalement formée par des étoiles entrées dans la phase « géante rouge » de leur évolution.
La grande majorité des particules interstellaires proviennent des résidus d'étoiles éjectés par ces dernières en fin de vie.
La composition de la poussière est donc principalement déterminée par la température des étoiles mères.
Certaines molécules ne se forment qu'à de très hautes températures, alors que d'autres se forment à des températures plus basses.
La poussière interstellaire est la matière éjectée par les étoiles en fin de vie, c'est à dire des résidus de combustions complètes et des composés silicatés, essentiellement du carbone, de l'oxygène et du silicium synthétisés dans les étoiles.



Les poussières de l'Univers voyagent au grès de la gravitation, et se rencontrent partout, surtout dans les nébuleuses.
Ces immenses nuages de poussière favorisent la naissance des étoiles.
Les étoiles en fin de vie sont de véritables nids à poussière : elles éjectent de grandes quantités de matière dans leur voisinage.
Il a été montré aussi que les explosions de supernovæ (mort d'étoiles de forte masse) produisaient de la poussière interstellaire en grande quantité.

On peut supposer que c’est la relation entre les Aésirs du non-lieu et les étoiles (par lesquelles ils observent la réalité physique), qui a décidé les Tyggs pour choisir cet ingrédient supplémentaire aux matériaux des Kamuis, afin d’avoir un élément lié à l’énergie Méga, à mêler à leurs propres propriétés psy, par un procédé magique, afin d’obtenir la fusion des énergies qu’est le cosmos.

PIERRE PSY :

La « pierre psy » est un matériau Tygg vert phosphorescent, qui n’est pas originaire du big-bang, en effet les Tyggs l’ont obtenu par métissage d’une créature-objet avec la race humaine (CF Golems).

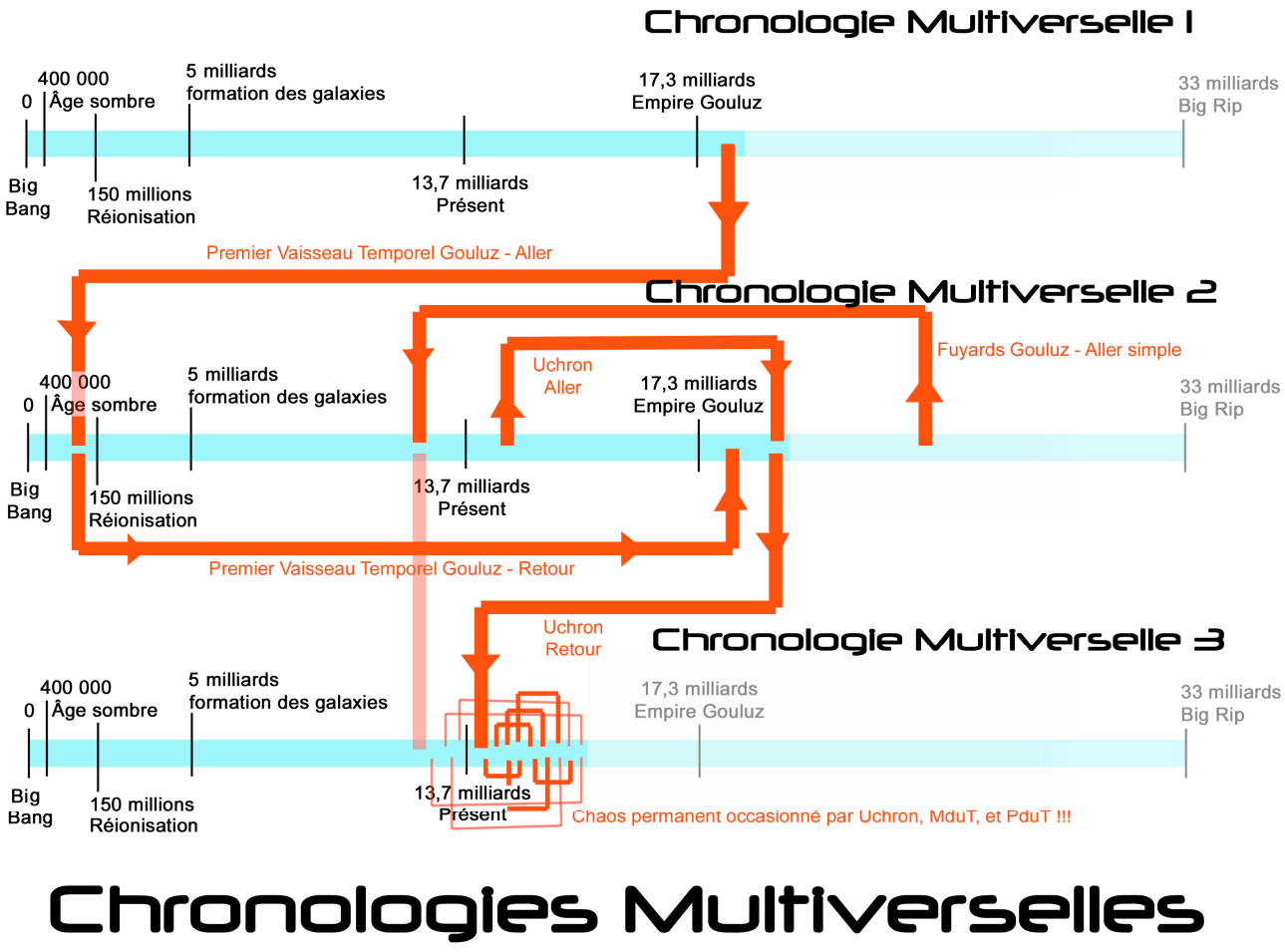
Enfant de la reine d’ivoire Galatée, golem d’orichalque, et du roi d’Isoaïs, le golem géant obtenu était fait d’une pierre verte phosphorescente, qui avait le pouvoir de rendre psionnique actif tout organique la touchant.

Ce golem fut envoyé sur Miiwan, où il perdit des morceaux sur toute la surface, avant de plonger sous les eaux de l’océan (CF Historique).
Gmurk le propulsa sur l’étincelante menace (CF Cube), ce qui la fit fondre, ainsi que le golem de pierre verte, dans une réaction alchimique catastrophique.
Cependant, il en resta un cœur, une pierre verte grosse comme le poing, que le méjï Ben Tuloï retrouva et communiqua aux mégas…
Depuis, les Tyggs savent reproduire des pierres psy de la même taille, pour rendre psy actif certains organiques choisis (des gardiens des symboles par exemple, ou autres généraux de Sunrith).
Ces pierres psys sont composées entre autres de matières phosphorescentes, comme les aluminates de « terres rares ».
Les terres rares sont un groupe de métaux aux propriétés voisines comprenant le scandium 21Sc, l'yttrium 39Y, et les quinze lanthanides.

Sous forme élémentaire, les terres rares ont un aspect métallique et sont assez tendres, malléables et ductiles.
Ces éléments sont chimiquement assez réactifs, surtout à des températures élevées ou lorsqu'ils sont finement divisés.
Le phénomène de phosphorescence proprement dit est dû, lui, à une autre réaction : il s'agit d'une suite de pertes d'énergie par des électrons qui ont été excités et qui retournent à des niveaux d'énergie plus bas.
Le fait que cela se passe lentement relève du domaine de la mécanique quantique : le retour des électrons à leur état habituel concerne un « passage interdit ».

Ces pierres vertes phosphorescentes sont donc des catalyseurs psy, on peut aussi s'en servir comme de focus énergétique psionnique, ou d'arme contre l'étincelante menace d'un cube cénobite.

HISTORIQUE des Tyggs :



Chronologies Multiverselles

PREMIERE CHRONOLOGIE :

Le multivers naît du Big-Bang.
Toute l'infinité des dimensions parallèles se crée en même temps, et dans chacun de ces univers l'expansion se poursuit de la même façon.
Pendant les âges sombres du Multivers primordial (entre 377 000 ans et 150 millions d'années), il se crée une matière que l'on nommera Tygg.
Cet élément Tygg est sentient, conscient d'exister (peut être animé d'un reste de l'étincelle divine d'avant le Big Bang, peut être juste « par hasard », selon la loi du chaos).

Cette matière vivante restera intouchée, et mourra d'elle-même vers un milliard d'années, à la fin de la phase de réionisation du Big-Bang, lorsque presque tout le Multivers est constitué de plasma…
Dans cette première chronologie temporelle, il n'y a pas d'Assemblée Galactique (ces galaxies sont englobées dans l'Empire Gouluz), il n'y a pas de secteur de l'Araignée (ni de « Concept Tygg »), pas de polymorphes non plus, et même pas de Mégas (non, les Gouluz non plus ne sont pas des Mégas pour l'instant).
A la demande de leur empereur, le ministre de la science Gouluz invente une machine à remonter le temps.
Avec elle, ils vont envoyer un vaisseau pendant l'âge sombre pour récupérer de la matière Tygg, dont ils supposent l'existence par leurs calculs de physique quantique.
Avec les propriétés sans pareil dans leur présent de ce matériau, ils espèrent pouvoir canaliser une nouvelle forme d'énergie, celle de l'intercontinuum (le « non-lieu » entre les univers), autrement dit l'énergie Méga !
Avec cette énergie alimentant des machines construites en matériau Tygg, les Gouluz veulent dompter les esprits de toutes les races inférieures, se téléporter partout dans le Multivers, et ainsi étendre à vitesse exponentielle leur domination.
La machine temporelle marche, le vaisseau Gouluz part dans le passé, et c'est le premier reboot du Multivers…

SECONDE CHRONOLOGIE :

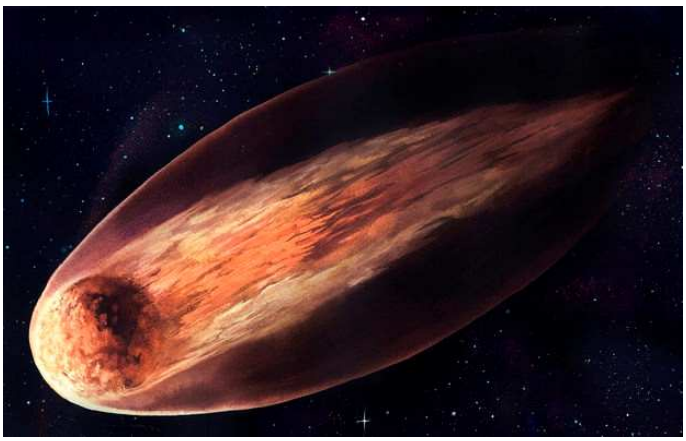
Le vaisseau temporel Gouluz arrive à 400 000 ans, en plein âge sombre du Big-Bang.
Isolé de la réalité grâce à son bouclier de vibration dimensionnelle, le vaisseau croit ne presque pas changer le cours des choses, en ne faisant que prélever des matériaux Tyggs qui aurait disparu d'eux-mêmes de toute façon.
Seulement, les changements paradoxaux vont être bien plus grave…
Le vaisseau temporel repart ensuite vers le futur, en 17,3 milliards d'années.

Mais ce que les Gouluz prenaient pour des éléments inertes, les Tyggs, souhaitent se défendre, et en tentant de pourchasser les Gouluz pour libérer leurs semblables, ils sont aspirés dans le sillage temporel du vaisseau, et échouent dans l'univers 6, dans une galaxie que nous nommeront donc galaxie Tygg, y apparaissant bien plus tard, vers 5 milliards d'années, ils ne sont donc pas détruits par la réionisation lors de la formation des structures universelles.

Ces Tyggs vont au contraire chercher à comprendre l'univers qui les entoure, l'existence des êtres biologiques conscients, et surtout des concepts qui les dépassent, comme la vie, la mort, la souffrance, et la foi en Dieu…

Ils décident, selon leur forme très très lente de pensée et de prise de décision, de développer des pouvoirs psionniques pour influencer le cours de l'évolution des peuples sentients (d'où leurs « réservoirs de symboles » par exemple).
Leur objectif est d'empêcher l'avènement de l'empire Gouluz, ou de tout autre équivalent (d'où leur volonté de contrôler les peuples biologiques, et les empêcher d'atteindre un niveau scientifique trop important).
Leur logique est que si ils empêchent cet empire de se créer dans leur présent, le vaisseau serait reparti alors vers un avenir où leurs compagnons pourront se libérer plus facilement… cette façon de penser est le fameux Concept Tygg !
Pour cela ils créent leurs créatures-objets.
La zone galactique contrôlé par les Tyggs s'appelle « Secteur de l'Araignée », car aux yeux des races biologiques une puissance souterraine tisse sa toile insidieusement sur leur univers, sans qu'elles puissent vraiment comprendre de qui ou de quoi il s'agit.
Malheureusement pour les Tyggs, ils ne sont pas dans le bon univers, celui où les Gouluz naîtront (dans le 2, galaxie galyprimale, ce qu'ils ignorent), aussi ils finissent par faire des expériences dans d'autres dimensions parallèles, à leur recherche.
Ils commencent par l'univers 5 (galaxie départementale), le double du leur, puis ils repèrent psionniquement l'arrivée d'un autre vaisseau temporel Gouluz.
Il s'agit du vaisseau des femelles Gouluz envoyées en exil temporel à cause de penchants homosexuels (toutes en hibernation), qui s'échoue sur Terre (univers 1, galaxie homoprimale), bien avant l'apparition de la vie, vers 8,9 milliards d'années.

Les Tyggs décident de créer la vie sur cette planète, puis d'en contrôler l'évolution, pour empêcher les Gouluz de s'y développer, et peut être ainsi de créer paradoxalement l'origine de leur monde. Des astéroïdes Tyggs bombardent alors la Terre… Cette pluie de matériaux cométaires sur la Terre primitive apporte des quantités de molécules organiques complexes, ce qui a grandement favorisé l'apparition de la vie sur Terre.



Mais quelques millions d'années plus tard, les dinosaures, qui se sont développés dés l'ère du Carnien, les inquiètent, on dirait de plus en plus que ce monde est au contraire disposé au réveil de ces Gouluz…
Du coup, les Tyggs décident de détruire cette forme de vie, et 165 millions d'années plus tard (la crise Crétacé-Tertiaire) ils déclenchent un nouveau bombardement de météores, qui cause une extinction massive et à grande échelle d'espèces animales et végétales…
Mais la vie reprend, selon d'autres schémas (moins galyformés), que les Tyggs laissent faire cette fois.
Comme souvent dans cette galaxie, des humanoïdes à sang chaud (homoformés donc) apparaissent à la préhistoire terrienne.

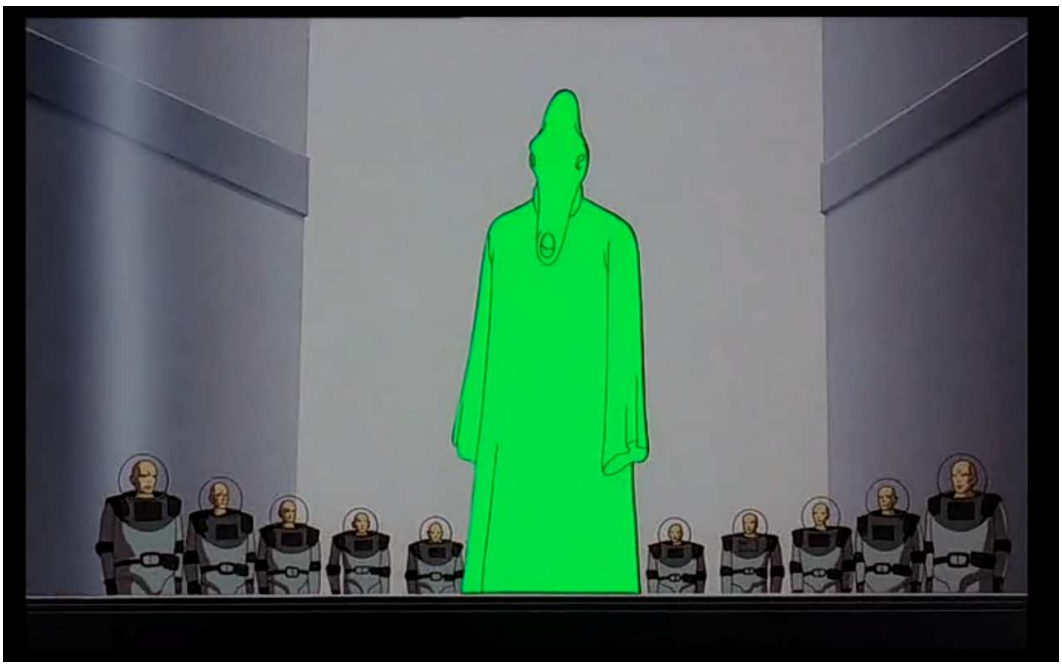
C’est alors que les Tyggs leur envoient un réservoir des symboles dans le but de créer une race intelligente de toute pièce.
Ce sont donc les Tyggs qui sont à l'origine de la conscience chez les Terriens !
C’est un prisme Tygg qui a donné psionniquement l'impulsion chez les primates, qui a finalement mené à la conscience intelligente des hommes de la Terre.
Les Tyggs ont donc créé carrément l’intelligence terrienne, lors d’une expérience, puis fait une étude approfondie des peuples qui se sont développées sur la Terre par la suite, mais sans interférer avec leurs réservoirs des symboles.
Ils pensaient qu’en insufflant directement une part d’eux même dans le processus de l’évolution mentale d’une race, il serait plus tard plus facile de dialoguer, voire d’obtenir une symbiose.
Mais les premiers primates conscients ont tout de suite développé une sorte d’adoration religieuse incompréhensible pour le prisme, qui a du se cacher pour les observer…
Cela n’a eu de suite de se poursuivre, cette relation étrange, faîte d’incompréhension et de malentendus, entre un vrai dieu, le concept Tygg, et les faux dieux inventés par les hommes de la Terre de tous temps…
Quelque soit la forme donnée à ces dieux dans leurs religions, ils en façonnèrent des statues en pierre, ils élevèrent des monuments et des temples en pierre, et rien qu’en rentrant dans ces églises qui traversent les siècles, même le plus athée des hommes ressent quelque chose de Sacré…
Quelque chose d’inexplicable…
Une puissance, dissimulée là, dans la pierre elle même…

Cette chose inattendue (cette race des hommes inventant la foi en Dieu) est un fait incompréhensible et perturbant pour les Tyggs, de même que la souffrance ne fait tout simplement pas partie du Concept Tygg.
La souffrance humaine n'est donc pas voulue, c’est un raté de l’expérience de création de leur conscience.
La fascination/répulsion des Tyggs pour des concepts comme la foi ou la souffrance peut expliquer certaines autres de leurs expériences (la dimension mythologique basée sur les fois terriennes, les cénobites conservés pour leurs pulsions sado-masochistes, etc)…
Néanmoins, ces hommes deviennent les maîtres (et les destructeurs écologiques) de la Terre, le vaisseau Gouluz n’est jamais trouvé, et les femelles qu’il abrite jamais réveillées.

Cependant d'autres voyageurs temporels apparaissent dans le présent, venant toujours du futur empire Gouluz (les deux fils de l'empereur Charistolphe et Broycalta d'Elvergalande, Marion le supra-généticien, puis les 7 ministres eux-mêmes dans leur vaisseau générationnel…), comme si les Gouluz du futur fuyaient massivement une catastrophe à leur époque, pour se réfugier dans le passé.
Cela prouve aux Tyggs que leurs efforts sont vains, car l'empire Gouluz va visiblement bien avoir lieu, et ces vaisseaux sont bien équipés de machines Gouluz fonctionnant à l'énergie Méga et construites en matériau Tyggs.
Ce sont Schmoo & Uchron qui rebooteront le Multivers cette fois…

TROISIEME CHRONOLOGIE :

Uchron et Smoo reviennent donc à 13,7 milliards d'années, l'AG vient de se créer, les fuyards temporels Gouluz sont déjà là (mais il faut dire qu'Uchron ignore leur existence, sinon il serait revenu avant), le secteur de l'araignée Tygg est en place dans l'univers 6 (ça aussi ils n'en ont pas conscience).
L'interaction entre les Mégas de l'AMG, les polymorphes de la Loge, et les Tyggs du secteur de l'araignée, va considérablement compliquer la donne dans cette trame.
Toutes ces factions sont en fait du « bon côté » en étant contre l'avènement de l'empire Gouluz, mais seuls les Tyggs en ont vraiment conscience, et comme tous oeuvrent secrètement, avec des méthodes et des éthiques radicalement différentes, elles se prennent pour des adversaires, s'épient, s'espionnent, se mettent des bâtons dans les roues, se compliquent réciproquement la tâche… tandis qu'on approche toujours de l'avènement de l'empire Gouluz !
Un être étrange et mystérieux fait alors son apparition, rapidement surnommé le « Maître du Temps » (MduT), ce poltergeist immatériel semble pouvoir manipuler le flux temporel avec ses pouvoirs psys.



Il ne change pas radicalement l'histoire pour l'instant, mais intervient ponctuellement en manipulant les opinions des uns et des autres (comme faisant tout le contraire des objectifs changeants des Mégas), s'alliant tour à tour avec des Gouluz, la Loge, ou des Tyggs…
Ses actions paraissent dénuées de sens.
Le MduT permet à la Loge d'utiliser des « bombes temporelles » qui isolent la Terre, Protéus, la Féerie et Norjane durant une décennie (300 ans paradoxaux sur Terre et Protéus, 0 seconde sur Norjane et la Féerie), mais en agent double il revend les énergies Méga et magique pompées pendant ce processus aux Tyggs qui créent avec leurs fixateurs temporels planétaires ainsi que leur dimension mythologique (pour étudier les différentes fois terriennes).
Le MduT prédit aux Tyggs qu'ils seront finalement tous asservis et transformés en outils par les Gouluz, soit disant pour les aider à développer une nouvelle forme d'énergie surnaturelle (le Cosmos) qui leur permettra d'échapper à ce destin (car le Cosmos fusionne l'énergie Méga, la magie et les pouvoirs psys, il sera donc bien supérieur aux pouvoirs des Gouluz et de leurs machines), il leur duplique la Terre à différentes période de son histoire (aidé par leurs puissants pouvoirs psy, et l'énergie Méga volée à Norjane).
Ces Terres parallèles, bloquées en la répétition sans fin d'une époque, sont stockées en un espace inviolable au centre de la galaxie Tygg, et reliées par la foi de leurs habitants à la dimension mythologique de type E.

Les diffuseurs magiques sont créés par les Tyggs avec l'énergie magique volée à la Féerie, ce qui rend concret les légendes terriennes de ces Terres multiples.
Des dieux prennent réalité dans la dimension mythologique, ces supers guerriers ont la force cosmique, les Tyggs ne tardent pas à s'emparer de ce cosmos et à le maîtriser…

INFLUENCE DANS LA CAMPAGNE :

Passons ici en revue les contacts réels vécus par des PJ avec les Tyggs :
On parle d'eux vaguement auparavant, mais ils agissent directement pour la première fois lors de la campagne de TROMA.
Les Tyggs ont choisi la planète Miiwan pour une expérience de contrôle de l'évolution, ils y placent donc un réservoir des symboles, poussant l'humanité qui y vit à l'agressivité, jusqu'au techno-confli-global.

Les Tyggs y envoient aussi un météore de pierre psy, qui en entrant dans l'atmosphère sème de petites pierres psys partout à la surface de Miiwan.
Les survivants de l'apocalypse qui toucheront ces pierres deviendront alors des psionniques, le but de cette expérience est encore de favoriser la sélection naturelle, dans le but d'obtenir des super guerriers dont on fera une armée de traqueurs au service du concept Tygg.
Les Tyggs ont une base secrète (avec un portail pour Valir-4), sur l'île de la Pierre-Lune.

Au cours de leurs aventures chaotiques, les nombreux guerriers de la route (dont Duke, Kob, Gmurk, et Strauss qui deviendront par la suite des PJ de Méga) ont affaire directement aux Tyggs, ils combattent des prismes (Gmurk est même « effacé »), des golems, des traqueurs, tueront les gardiens des symboles successifs, détruiront le réservoir, et voient un météore scientifique en charge de l'expérience.
Un cube cénobite sera déclenché pour effacer cette expérience ratée en cristallisant toute la planète avec « l'étincelante menace », mais Gmurk découvrira que cette gangue de cristal craint la pierre psy, et récupèrera, au fond de la mer, le golem de pierre psy, né de la chute du météore original, pour faire « fondre » l'étincelante menace (et ainsi couler Miiwan en un waterworld).
La base Tygg sera ravagée par Duke & Kob, et ces 2 « tueurs de Tyggs » passeront par le portail sur Valir-4, pour continuer la vengeance, volant un autre cube (censé être offert aux Centauriens), pour pactiser avec un cénobite, et devenir ses apprentis…
Dans la mission « Miock en alerte », le méga Gildid Birmad est envoyé pour aider les colons Armounlorhkoudecks, posés sur Miiwan, à Miock, cité idyllique assiégée par les hordes barbares de ce monde post-apocalyptique, il doit d'abord trouver un moyen de rentrer dans son atmosphère en vaisseau…
Il rencontre le Méjï Ben Tuloï (maître du major Théodème) qui vient justement de Miiwan, où il a récupéré la pierre psy originale (le cœur du golem détruit par Gmurk).

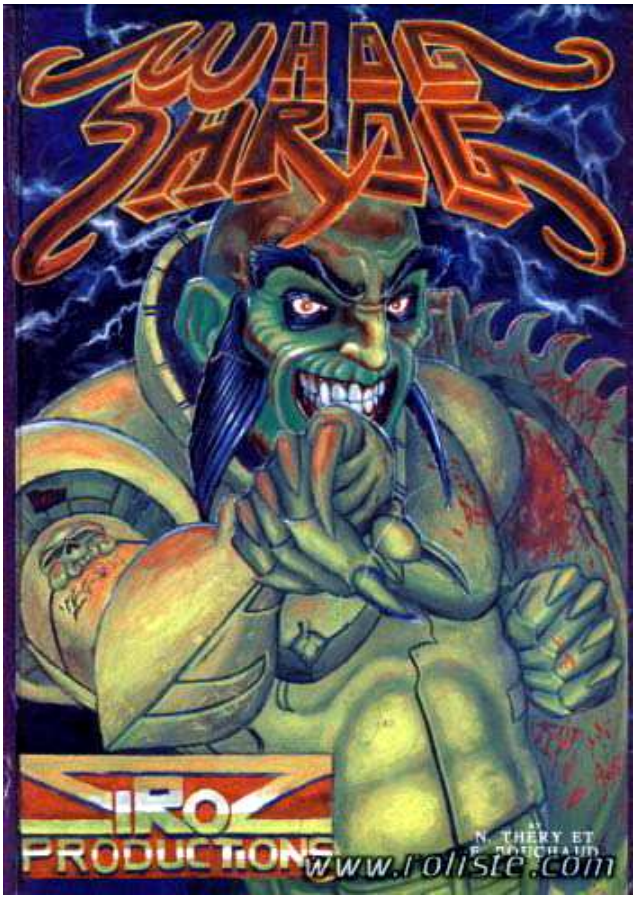
Il lui demande de la ramener à l'AG après sa mission, ce qui sera fait, mais le RAG veut s'en emparer pour faire des GG psy, et c'est Raugho dhem Horwen qui doit leur voler la pierre, pour empêcher la prolifération de militaires psionniques.

Une étrange osmose télépathique a lieu entre Raugho et la pierre, qui finit par fusionner avec son corps, pour en remplacer le cœur ! Ils découvrent alors qu'ils sont demi-frères !?!

En effet, la pierre psy est l'enfant né de l'accouplement interspécifique entre le roi d'Isoaïs (père de Raugho) et la reine d'Ivoire (CF Golems)…

Dans la « Mission sur Valir-4 », la base Scout sur cette planète des franges ne répond plus, sur place les mégas, Sarah Haavick, Raugho Dhem Horwen, et Monya Sulliver, découvrent que la planète sauvage est carrément vivante, et qu'elle a appelé les scouts dans la nature par la force hypnotique de son esprit, du coup ils fuient (ne trouvant même pas la seule rescapée en caisson d'hibernation)...
Dans la mission « Des Bleus à Mortepierre », des petits rongeurs bleus surgissent sur Terre, dans le village français de Mortepierre, en provenance de Centaurie, par une faille spatio-temporelle, cachée dans les souterrains du château médiéval, faisant office de QG à l'homme aux chevrons…
Les mégas passeront la faille spatio-temporelle, se retrouvant sur Centaurie, où Gulurian de Moroar, trop curieux envers un océan de mercure, sera fait prisonnier par un météore Tygg.
Dans l'aventure « Porté Disparu », le météore Tygg relâche Gumo sur Dell, mais dans le corps de Den.
Il va s'acoquiner avec les rebelles, mais c'est justement ce que voulait les Tyggs, pour parvenir à les trouver et ainsi les éliminer !
Il est finalement fondu, avec une autre méga attrapée sur Valir-4, dans l'âme du général d'émeraude cornu, car les Tyggs veulent assimiler les pouvoirs mégas (CF Général Cornu)…
Dans son solo « Terre promise », Dave Isher, un humain gardien des symboles sur une planète en voie de développement, dans le secteur de l'araignée, de la galaxie Tygg, se rebelle, et s'enfuit, avec sa famille, pour tenter de retrouver la « Terre originelle », d'où viennent les immortels dirigeant l'empire de Sunrith, son errance lui fera découvrir de nombreux aspects du concept Tygg, ainsi qu'obtenir des pouvoirs psys démentiels et tabous…
Au cours de ce long solo, Dave découvre de nombreux aspects du secteur de l'araignée, mais ne comprend pas que sa terre n'est qu'une parmi de nombreuses terres parallèles !
Il apprend des pouvoirs psy interdits par les Tyggs, sur la planète Sarn Kamon, comme le « mobile astral » qui peut déplacer les astres à l'échelle d'un système solaire…
Dans le solo « Le Trou », une fissure spatiotemporelle apparaît dans le ciel d'une planète en voie de développement, comme un trou vers l'inconnu.

Un astronaute robinson sur cette planète, Korayan, va lancer l'industrie de la conquête spatiale pour partir l'explorer… et découvrir un passage vers le sixième univers et son concept Tygg…
A l'intérieur de ce trou interdimensionnel, il va croiser Raugho Dehm Horwen venu délivrer Ben Tuloï et Trottein (le rêveur de Dell) des Tyggs, et déboucher sur une terre parallèle au cœur du sixième univers !



Dans l'aventure « Protéus » (qui voient le passage de nombreux PJ de Troma à Méga), on comprend que les Whog Shrogs viennent des univers parallèles de l'AG (et plus spécifiquement de la galaxie départementale, pour la plupart), où ils étaient pirates de l'espace.

Lors du démantèlement de l'ordre noir de la piraterie spatiale par la Garde Galactique (GG), et la Police InterStellaire (PIS), un Shrud Whog Shrog a proposé une alliance aux Tyggs, afin d'éviter l'annihilation totale de son ordre.

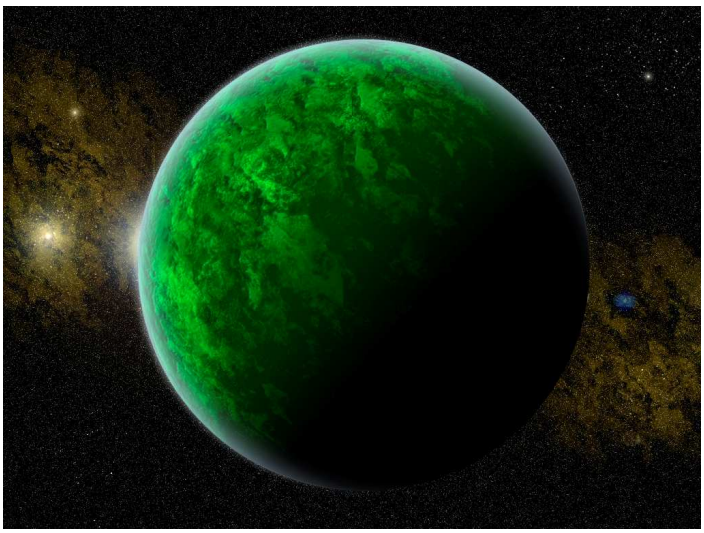
Une rencontre a eu lieu sur la planète Protéus, sous couvert du MduT qui en effacerait toute trace en isolant temporellement la planète 10 ans, entre Whog Shrog et Tyggs, et un accord passé : en échange de leur asile politique, les Whog Shrogs sont devenus la police officielle du Secteur de l'Araignée, quelle ironie !...

Dans les aventures du capitaine Sivana, et de son navire le Nounou, elle trouve dans l'espace un anneau Tygg, séparé de son binôme (CF Tores), avec lequel elle tentera une communication télépathique pacifique, et ramènera finalement au sien…

Par la suite, les mégas (et leurs alliés) furent faits prisonniers du temps par le MduT, et l'influence des Tyggs sur certaines de leurs missions se poursuivit, notons surtout les missions suivantes :
_ 03 « Cyber-Tygg le droïde assassin » (un golem transformé en robot tueur par le RAG),
_ 04 « Vert Crescendo » (un supra-golem sur le monde d'origine des cénobites),
_ 06 « Prison break » (sur Héos dans le secteur de l'araignée, dirigée par des immortels de Sunrith),
_ 07 « Echec et mat » & 08 « Game over » (contre l'ordre des sorciers noirs Whogs Shrogs),
_ 11 « Mission impossible sur Valir-4 » (contact avec Trottein, fin mot du scénario),
_ 12 « Le sanctuaire d'Athéna » & 14 « Dans le royaume souterrain du Duat » (découverte de la dimension mythologique et du cosmos),

_ 18.2 « Bœufs-carottes » (enquête sur Suc dans le secteur de l'araignée, avec influence de l'ordre du temple, de golems, et des whogs shrogs),
_ 22 « L'engrais banni du prince légume » (encore sur Héos, berceau du Shaan, et de la voie de Rhéa qui contrôle les minéraux),
_ 23, 24, & 25 la trilogie égyptienne (avec ses guerriers cosmiques et ses kamuis),
_ 27 « Les savants de la mort subite » (où on pige la multiplicité des terres parallèles),
_ 28 « L'incrédule » (sur Dell, lien avec Valir-4, présence d'un supra-golem divin, de prismes, de gargouilles),
_ 32 « Le serpent se mord la queue » (fin mot du scénario sur Suc),
_ 40 « Challenge spirituel » (le général cornu attaque Kiba car il veut devenir shard caster, grâce à Athuma, le cornu devient moustachu),
_ 42 « Invasion gastrique » (sur Nyarwanda un temple Tygg avec des golems protégeant un cube cénobite),
_ 45 « Passé composé » (cette fois, le général moustachu est bel et bien shard caster, présence de prismes),
_ sans compter que les missions 34, 36, 41, 46, 47 & 48 se sont toutes déroulées sur des terres parallèles Tyggs, et que leurs chevaliers cosmiques ont été liés à des intrigues ayant lieu ailleurs, dans d'autres aventures…
Bref, malgré une présence en retrait, les Tyggs ne nous ont jamais vraiment quitté, et leur concept reste au centre de la campagne de Méga depuis son commencement.
Pour en savoir plus sur les missions des PdT citées ici, je vous propose de vous référer aux résumés de mission détaillés, ou au fiches de synthèses correspondantes.
On peut de toute façon en retenir 2 expériences distinctes, qui on monopolisé l'attention des PduT assez longtemps : le duo Valir-4/Dell, et le duo Terres parallèles/Dimension Mythologique.

Duo Valir-4/Dell :

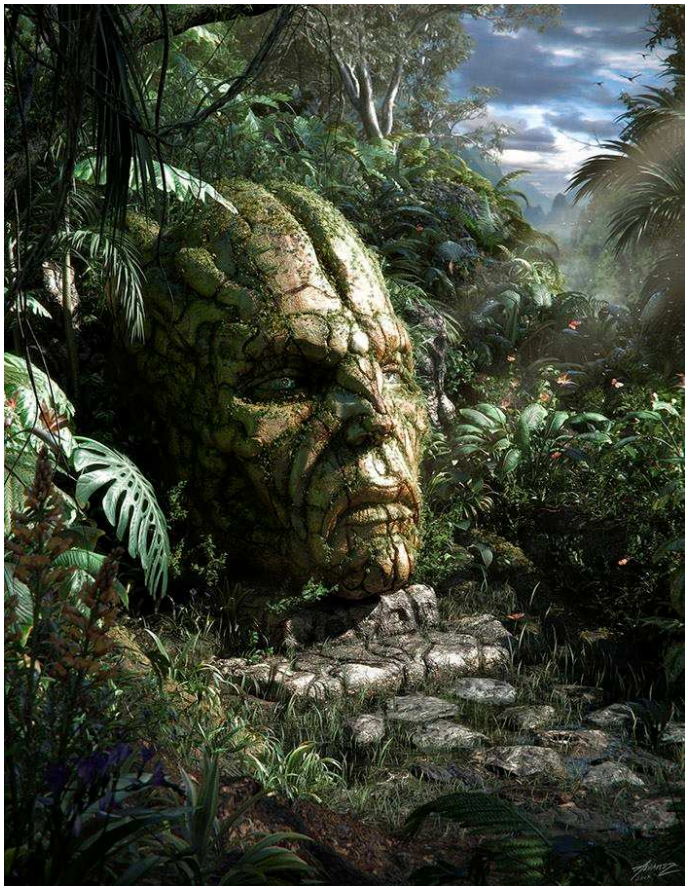


Valir-4 est une planète hors franges de l'AG, dans la galaxie départementale (univers 5).
C'est une planète sauvage, abritant une vie animale et végétale très riche.
Après 50 ans d'observation en orbite, une base des Scouts de l'AG (les explorateurs-cartographes) a été installée au sol, avec une méga, Joah Calvi, dans l'équipe.
Seulement cette planète a été sélectionnée par les Tyggs pour une expérience incroyable, ils en ont fait une planète consciente, un être Tygg géant !

Pour cela, il fallait une énergie psionnique démentielle, et ils la lui procurent depuis un monde nommé Dell…

Dell est un monde artificiel n'existant que dans une dimension de type E (une dimension onirique, rêvée par un psionnique puissant).
Son créateur, nommé Trottein, est issu d'un peuple d'hommes-vautours totalement détruit par les Tyggs, qui craignaient leurs pouvoirs psy.

Les météores l'ont gardé comme prisonnier, l'obligeant à rêver la dimension dellienne.



Dans cette dimension, il n'y a qu'une planète, nommée Dell, où vivent des humains, dominé par un dieu (un visage de pierre noire), nommé Dell lui-aussi.

Les humains de cette société théocratique vénèrent Dell avec une telle ferveur, que les Tyggs « convertissent » la foi des fidèles en énergie Psy, grâce à leur temple de cristal, un catalyseur énergétique convertisseur de foi !

Cette énergie est envoyée à Valir-4, car Dell et Valir-4 sont reliés en gestalt, et la planète consciente devient progressivement un psionnique d'une puissance démentielle.
Après s'être débarrassé des scouts, et fait prisonnier Joah Calvi la méga (CF Biographie du Général Cornu), Valir-4 se met à voyager à travers l'espace, entraînant télékynésiquement son soleil avec elle !

Cela déclenche une faille spatio-temporelle, une déchirure de l'espace, entre l'univers 5 et 6, et la galaxie Tygg s'infiltre ainsi progressivement dans la galaxie départementale !!!
Plus Valir-4 avance, plus la faille est longue et large, s'ouvrant comme une fermeture éclair… le plan des Tyggs est donc une invasion sans guerre, par fusion des deux galaxies l'une dans l'autre.
Lorsque Valir-4 atteindra un trou noir relié aux autres galaxies de l'AG, le phénomène s'étendra à tous les univers parallèles… heureusement les PduT stopperont ce phénomène, en détruisant le dieu Dell, et en déplaçant le temple de cristal sur Valir-4, stoppant du même coup la progression de la planète consciente…
Les météores Tyggs ont mis des millénaires à concevoir ce plan, et à le mettre en place, annihilant un peuple, créant tout un univers onirique, et une planète vivante pour cela, et les mégas ont détruit leurs projets, les conséquences seront une difficulté à négocier à l'avenir, et

la possibilité d'une attaque militaire directe de l'AG, à la place d'une invasion par « glissement dimensionnel ».

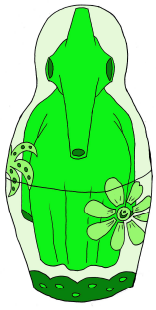
Duo Terres parallèles/Dimension Mythologique :
Ce duo fonctionne un peu comme le précédent, ces entités, les terres parallèles et la dimension mythologique, sont reliées en gestalt, la dimension mythologique servant cette fois de catalyseur énergétique convertisseur de foi pour les terres parallèles !
Les Tyggs ont créé l'intelligence des humains sur Terre, mais sont intrigués par toutes les formes de religions qui s'y sont développées, aussi ils ont décidé de les étudier grâce à leur alliance avec le Maître du Temps.
Comme ils ont, depuis leur installation dans la galaxie du secteur de l'araignée, « vidé » le centre de la galaxie (en le déplaçant dans un bras, nommé « les confins »), et remplacé ce dernier par une barrière infranchissable, un champ de force d'énergie psionnique, dans lequel les météores Tyggs vivent en sécurité, ils vont faire de cet espace inviolable leur collection de « terres parallèles » !

Leur allié, le MduT leur a donc fourgué les énergies Méga et magique pompées pendant le processus des 4 planètes en bulles temporelles, les Tyggs créent avec cela leurs fixateurs temporels planétaires ainsi que leur dimension mythologique (pour y concrétiser les différentes fois terriennes).

Le Maître du Temps leur duplique la Terre à différentes période de son histoire (aidé par leurs puissants pouvoirs psy, et l'énergie Méga volée à Norjane).

Voici comment il s'y prend :

Il se projette sur terre, à chaque époque retenue par les Tyggs (lorsqu'une foi était exacerbée), et fait passer un double de la planète dans une autre trame temporelle, comme si il photocopiait la Terre, en laissant l'originale poursuivre son destin temporel normal.
La « photocopie », qui co-existe alors avec la vraie, mais sur une autre fréquence dimensionnelle, est alors téléportée dans le centre de la sixième galaxie Tygg.
Les fixateurs temporels servent à faire recommencer éternellement l'année choisie à cette planète, afin que les Tyggs puissent profiter éternellement de la foi étudiée.
Toutes ces 30 Terres parallèles, bloquées en la répétition sans fin d'une époque, sont donc stockées dans l'espace inviolable au centre de la galaxie Tygg, et reliées par la foi de leurs habitants à la dimension mythologique de type E. Les diffuseurs magiques sont créés par les Tyggs avec l'énergie magique volée à la Féerie, ce qui rend concret les légendes terriennes de ces Terres multiples. Toutes les légendes et superstitions des cultures terriennes deviennent vraies sur ces Terres, ce qui renforce encore la foi. La dimension mythologique, lié aux terres parallèles par gestalt télépathique, reçoit donc toute cette foi, ces rêves, ces espoirs…



Des dieux prennent réalité dans la dimension mythologique, ces supers guerriers ont la force cosmique (Cf Chevaliers Divins)…
Le cosmos est la fusion des 3 énergies surnaturelles dissociées, une nouvelle puissance défiant les lois de la réalité, ainsi créée de toute pièce par les Tyggs !

INTENTIONS FUTURES :

Il est clair que les intentions des Tyggs ont toujours été d'attaquer l'AG, pour dominer les galaxies galyformées, comme ils le font dans le Secteur de l'Araignée, et ainsi empêcher l'avènement de l'empire Gouluz.

Ils ont toujours fait des expériences pour obtenir des super-guerriers, dotés de nouveaux pouvoirs, dans ce but : grande armée spatiale de l'empire de Sunrith, psionniques sur Miiwan, puis Champion Den sur Dell pour faire le général d'émeraude, et enfin guerriers cosmiques (dont le dieu Amon-Ra libéré dans la réalité depuis la dimension mythologique).

Avec le cosmos, les Tyggs entendent changer la donne, leurs golems vont agir plus vite (on a vu sur Dell des gargouilles cosmiques, et sur Nyarwanda des golems cosmiques), les météores vont réfléchir et réagir plus vite.
De plus, avec ce pouvoir de fusion des 3 énergies surnaturelles, les Tyggs seront plus forts que ceux que les Gouluz sont parvenus à dominer avec leurs pouvoirs mégas dans la chronologie précédente…
Nul doute qu'après ces millénaires passés à attendre patiemment le résultat d'expériences mûrement réfléchies, ils passent à la vitesse supérieure, et avancent enfin leurs « pions » sur l'échiquier du multivers !...

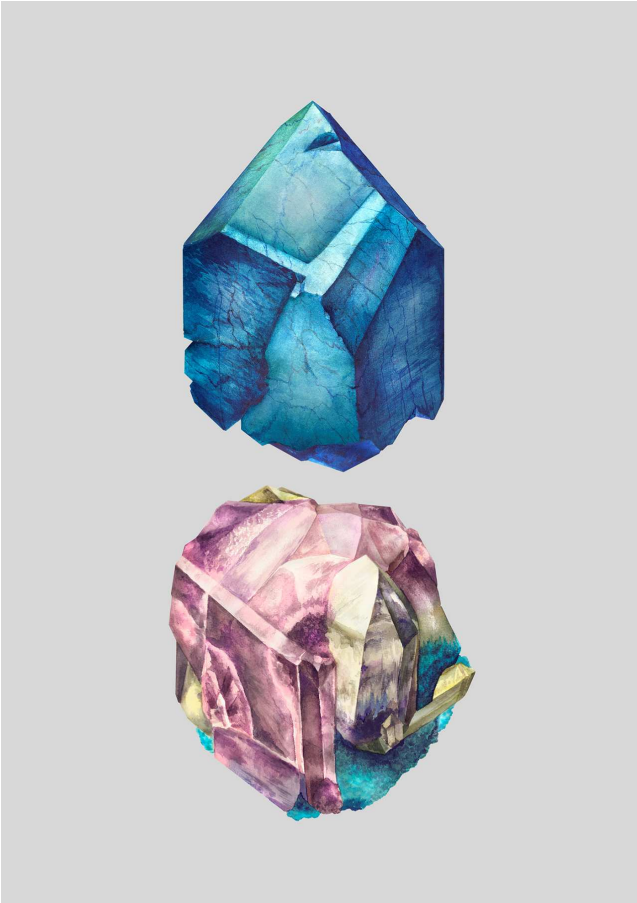
ORGANISATION des Tyggs :

COMPOSITION & HIERACHIE des Tyggs :

Les météores Tyggs sont les seuls véritables êtres Tyggs (originaire du Big-Bang), le reste des êtres minéraux sont ce qu'ils appellent les « créatures-objets » (à mi-chemin entre le robot et l'animal, plus instinctif qu'un robot, plus intelligent qu'un animal, mais avec une conscience individuelle limitée, comme un outil ou un rouage d'un engrenage), sont des créations qu'ils ont engendrés pour servir leur collectif.

Au sein des météores, il y a une hiérarchie basée sur leur composition, mais il y en a une aussi entre les différentes créatures-objets, et au sein de chaque catégorie d'entre elles…
Voici comment est organisée la hiérarchie des Tyggs :

Météores
Général Cornu
Golems
Prismes
Tores
Cubes
Sphères
Oeufs philosophiques
Terre Morte
Tétra-Bloqueur
Kamuis
Traqueurs
Cénobites
Chevaliers Divins
Immortels Terriens
Gardiens des Symboles
Whogs Shrogs
Terriens
Citoyens organiques du Secteur de l'Araignée
Autres espèces organiques



METEORES :

Les météores Tyggs sont donc les seuls véritables êtres Tyggs (originaire du Big-Bang).
Pendant les âges sombres du Multivers primordial (entre 377 000 ans et 150 millions d'années), il se crée une matière que l'on nommera Tygg.
Cet élément Tygg est sentient, conscient d'exister (peut être animé d'un reste de l'étincelle divine d'avant le Big Bang, peut être juste « par hasard », selon la loi du chaos).
En apparaissant plus tard (emporté par le sillage du vaisseau temporel Gouluz), lors de la seconde chronologie, vers 5 milliards d'années, la matière Tyggs s'agglomérera sous la forme de différents météores, en fusionnant de plus avec des éléments chimiques minéraux de cette époque.
Les météores Tyggs (comme la plupart des créatures-objets) ont toujours du gammanium et de l'orichalque en quantités égales au sein de leur alliage, plus un (ou plusieurs) autre(s) élément(s) qui leur donne(nt) une apparence minérale différente.
Il en existe de tailles très variés, allant du simple gros rocher de quelques dizaines de tonnes, au planétoïde de 2 600 Km de diamètre, ce volume n'ayant rien à voir avec leur importance au sein du groupe.

Voici comment est organisée la hiérarchie des Météores Tyggs, en fonction de leur pureté, et des propriétés conductrices énergétiques et surnaturelles de leur troisième ingrédient :

11 Météores en Or

[Un seul élément chimique en plus, le meilleur conducteur énergétique, annulateur surnaturel, symbole religieux dans de nombreuses civilisations, quête alchimique, associé au soleil]

222 Météores en Diamant

[Un seul élément chimique en plus, matériau naturel le plus dur, le diamant est considéré comme un symbole de la réfraction de la lumière en alchimie, symbole du voyage que font nos âmes lorsque nous tentons d'obtenir une plus grande compréhension : marcher sur un chemin sur lequel nos âmes brilleront d'un éclat aussi brillant que les diamants, sur ce chemin, il y aura beaucoup de détours de labyrinthe (représentant des angles et facettes du diamant), le diamant est la métaphore de la pierre philosophale]

3 333 Météores en Platine

[Un seul élément chimique en plus, le platine interagit avec de nombreuses molécules, ce qui en fait un catalyseur très recherché, sous certaines formes, le platine est un puissant toxique (il détruit l'ADN)]

44 444 Météores en Argent

[Un seul élément chimique en plus, très bon conducteur énergétique, associé à la Lune en alchimie, dernière étape avant la transmutation en or]

55 5555 Météores en Mercure

[Bon conducteur énergétique, associé à la planète Mercure en alchimie, considéré comme un « esprit volatil », une substance instable présentes au cœur même du métal (comme le souffre), quatrième étape avant la transmutation en or]

666 666 Météores en Etain

[Bon conducteur énergétique, associé à la planète Jupiter en alchimie, troisième étape avant la transmutation en or]

7 777 777 Météores en Plomb

[Bon conducteur énergétique, associé à la planète Saturne en alchimie, seconde étape avant la transmutation en or]

88 888 888 Météores en Cuivre

[Un seul élément chimique en plus, très bon conducteur énergétique, associé à la planète Vénus en alchimie, première étape avant la transmutation en or]

999 999 999 Météores en Graphite

[Un seul élément chimique en plus]

1 111 111 111 Météores en Fer

[Bon conducteur énergétique, associé à la planète Mars en alchimie, métal alchimique de base]

22 222 222 222 Météores en Aluminium

[Bon conducteur énergétique]

333 333 333 333 Météores en Nickel

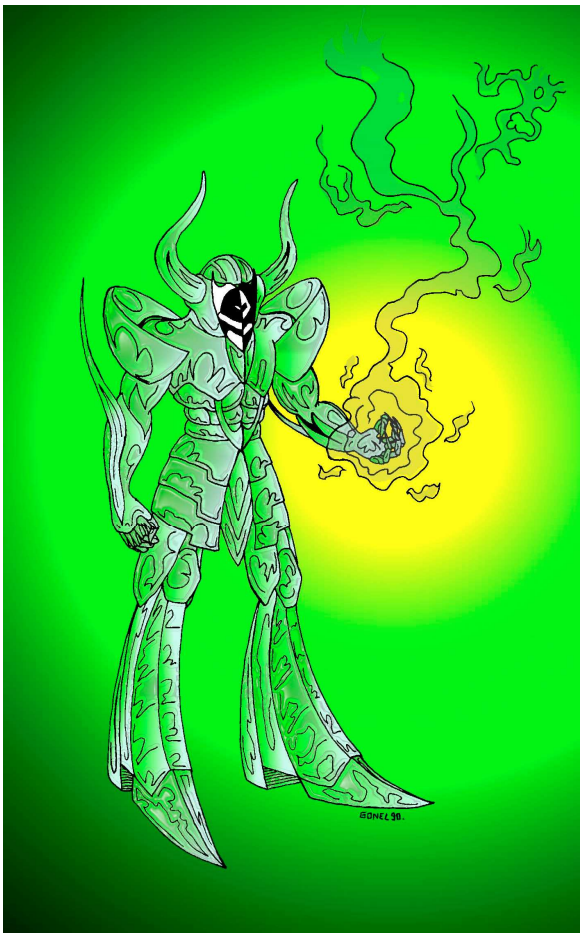
[Bon conducteur énergétique]

4 444 444 444 444 Météores en Quartz
[A base de silice]
55 555 555 555 555 Météores en Topaze
[A base de silice]
666 666 666 666 666 Météores en Magnétite
[Des cristaux de magnétite peuvent être biominéralisés par certaines espèces vivantes]
7 777 777 777 777 777 Météores en Basalte
[Roche magmatique issue d'une lave refroidie rapidement]
88 888 888 888 888 888 Météores en Sel
[En alchimie c'est un élément favorable qui a un effet contraire, et qui contribue à l'équilibre de la matière minérale]

Il n'y a pas de hiérarchie au sein d'une même catégorie de météores, qui se « parlent » d'égaux à égaux, et prennent leurs décisions à l'unanimité.
Le respect s'impose de lui-même entre catégories de minéraux, sans que cela soit ressenti comme de l'autorité forcée.
Chaque « caste » a sa fonction dans le « collectif », pour servir le Concept-Tygg.
Un météore Tygg peut déclencher un éclair d'énergie qui désintègre sa cible organique à tous les coups.

Une fois démolécularisé, la cible de cet éclair est intégré au météore sous forme de molécules minérales supplémentaires, sa pensée enfermée dans une prison psionnique dont elle ne peut s'échapper, quelque soit ses pouvoirs surnaturels…
Un météore Tygg est bien sûr capable de lévitation, de télékynésie, d'électrokynésie, et de tout ce qui concerne la télépathie, de la lecture des pensées au contrôle mental.

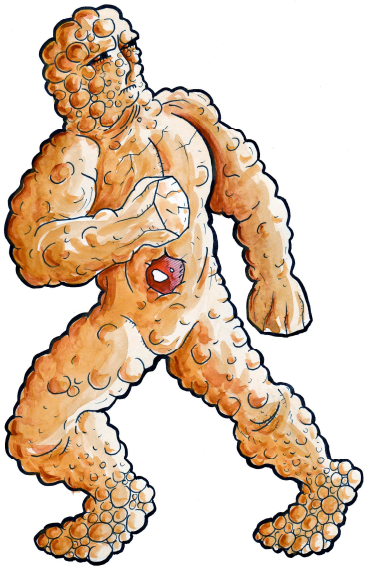
GENERAL CORNU :



Cet être est le résultat d'une expérience (ratée) ayant pour but de créer une créature-objet qui maîtrise les pouvoirs mégas (afin de mieux contrer le plan Gouluz de faire des Tyggs de simples machines fonctionnant à cette énergie).
Les Tyggs ont fait fusionner un Golem d'émeraude avec les esprits de deux messagers galactiques prisonniers.
A la base nommé le « général d'Emeraude », ce sont les mégas qui l'ont surnommé par la suite le « Général Cornu », avant qu'il ne finisse par se baptiser lui-même, plus récemment, le « Général Moustachu » !
Malgré sa folie (due à la difficulté de synthétiser les 3 psychismes), les Tyggs en firent le commandant suprême de leur armée minérale de créatures-objets… seulement, il a fini par tomber en disgrâce, et agit de son propre chef désormais.
Son histoire est si complexe qu'elle fera l'objet de son propre dossier de synthèse (CF Biographie du Général Cornu).

GOLEMS :

Aussi appelés les Tyggans, les golems Tyggs ont aussi, en plus du gammanium et de l'orichalque, un (ou plusieurs) autre(s) élément(s) qui leur donne(nt) une apparence minérale différente.
Leur hiérarchie interne est donc en grande partie à celle des Météores Tyggs, en fonction de leur pureté, et des propriétés conductrices énergétiques et surnaturelles de leur troisième ingrédient : Or, Diamant, Platine, Argent, Mercure, Etain, Plomb, Cuivre, Graphite, Fer, Aluminium, Nickel, Quartz, Topaze, Magnétite, Basalte, & Sel.



Ils peuvent être de tailles diverses, titanesques comme des montagnes, ou à échelle humaine comme de simples statues ou gargouilles animées.

Leur fonction est généralement le combat contre les organiques, ils servent de troupes, ou de gardiens, mais certains golems particuliers ont fait exception à cette règle (comme Galatée la « Reine d'ivoire » d'Isoaïs, mère de la pierre psy), dont le rôle était la reproduction interspécifique, le métissage entre minéral et organique !

Généralement, ils ont donc des pouvoirs psys (et désormais cosmiques) agressifs et défensifs.

PRISMES :

Premières créatures-objets créées par les météores Tyggs, les prismes sont en purs matériaux tyggs (gammanium & orichalque en proportions équilibrées), avec une enveloppe externe faite d'un revêtement de gammanium, et un cœur-cerveau en orichalque, en leur centre de gravité.

Ils sont donc particulièrement sensibles aux dérèglements de cet équilibre (par ajout d'une des deux matières à l'aide d'un explosif puissant par exemple).

Il existe 3 types de prismes, aux pouvoirs bien différents, les prismes de téléportation, les prismes symboliques, et les prismes de l'âge, dont nous allons détailler les spécificités, mais tous ont exactement la même apparence : un parallélépipède de 2 mètres de haut, 1 mètre de large, et 30 cm d'épaisseur, fait d'un pierre polie, noire, réfléchissante, et semblant inaltérable.

Il n'y a pas de hiérarchie entre eux, juste des fonctions différentes.

Tous les prismes ont des pouvoirs de base, en plus de leurs spécificités, ils lévitent, ils peuvent devenir invisibles (5 minutes 5 fois par jour), ils peuvent passer au travers de la matière, brouiller les ondes radio à échelle planétaire, avaler de l'énergie (électrique, lumineuse, etc…), recracher de l'énergie avalée en éclairs, et recevoir des ordres par télépathie comme tous bons serviteurs du Concept-Tygg.
La référence pour les prismes est le film « 2001 L'Odyssée de l'espace », qui m'a fait inventer le concept Tygg dans son ensemble.

Prismes de téléportation :
Ils servent à téléporter psionniquement les autres créatures-objets d'un point à un autre, il faut pour cela les traverser comme des portails (on ne peut donc passer que d'un prisme à un autre).
Ils peuvent s'auto-téléporter, la matière organique meurt, par minéralisation, en les traversant, donc ça ne marche qu'avec les Tyggs.
La portée est interdimensionnelle, mais les plus gros golems ne peuvent les emprunter, aussi ils se font alors téléporter directement par les Tores ou les pouvoirs surnaturels des météores.

Prismes symboliques :

Plus couramment appelés « Réservoirs des Symboles », ces prismes servent à contrôler l'évolution des peuples organiques, en influençant leur psychologie à l'échelle historique (par exemple en diffusant le « symbole » de la soumission, ou bien de la dévotion, ou encore de l'agressivité).

Un « symbole » est une tendance psychologique, un penchant, qui agit comme un ordre hypnotique, à l'insu des cibles.

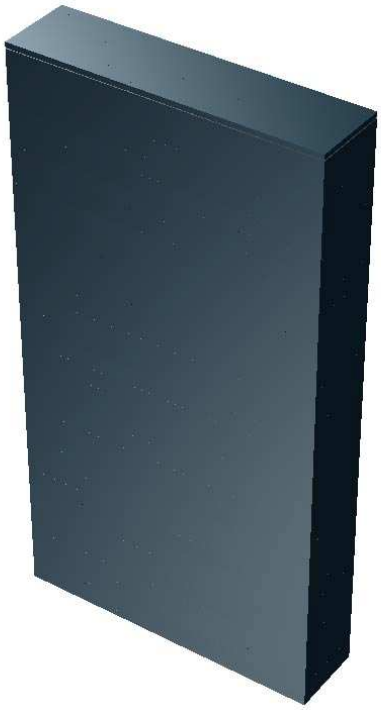
Ça ne changera pas complètement la personnalité d'un individu donné, mais ça donnera une direction générale à l'ensemble des êtres conscients d'une planète.

La portée en est donc planétaire.

Pour atteindre la psyché d'une race organique donnée, le prisme a besoin de la médiation d'un individu de la race en question (ou au pire d'un humain, particulièrement accordé à son fonctionnement, Cf Historique), qui deviendra alors son « Gardien des Symboles » (CF Hiérarchie).
Les réglages ou changements de symboles devront être exécutés par ce gardien (sorte de

collaborateur avec les Tyggs donc), qui se branchera pour cela quotidiennement avec le prisme, à l'aide d'une interface nommée les « points d'ignition ».
Les points d'ignition sont de simples cailloux poreux (autant que de doigts du gardien), posés sur plaque de cuivre, contre la base du prisme.
Cette tâche de gardien des symboles est très addictive, elle agit comme une drogue.
Si on touche les points d'ignition d'un tel prisme, sa force hypnotique nous appellera ensuite pour l'activer, avec une intensité des sensations de séduction/répulsion proche de celle de l'Etincelante Menace (CF Cube).

Prismes de l'âge :



Plus couramment appelés « Prismes viellisseurs », ces prismes servent à vieillir les êtres organiques, sans les tuer.

Comme les Tyggs n'apprécient pas de tuer quelque forme de vie que ce soit, ils préfèrent toujours une méthode plus « douce » pour parvenir à leurs fins.

Ainsi, ils ont remarqué que contrairement à eux, immortels physiologiquement, les êtres organiques craignent les effets du temps, qui les affaiblissent et les rapprochent de leurs morts.
Aussi, les vieillir peut souvent être très dissuasif, et suffire à imposer leurs volontés, sans qu'il y ait besoin d'aller plus loin.
Ainsi, les prismes de l'âge furent la première force armée des Tyggs.

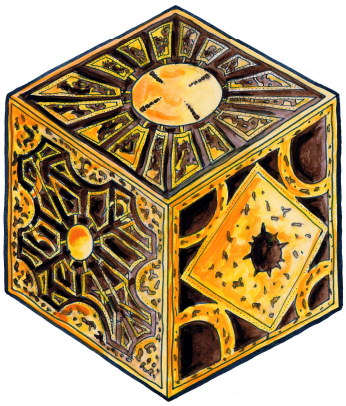
Ils agissent en avalant en eux leurs cibles, par une face, les recrachant par la face opposée, avec souvent un vieillissement accéléré qui se compte en décennies.
En cas de nécessité, ces prismes peuvent aussi « effacer » leurs cibles.
Etre effacé est comme une maladie, qui s'aggrave avec le temps.
Un être effacé est d'abord invisible, puis insonore, inodore, avec chaque étape qui peut durer entre une journée et un mois.
Ensuite il a « l'ombre qui tue » : son ombre projetée enflamme ceux qui la traverse, comme du napalm qui continue de brûler.
Puis, il devient immatériel, pouvant traverser les murs, les gens et les choses, comme un fantôme, mais ceux, au travers de qui il passe, deviennent des effacés à leur tour !
Ensuite, le son de sa voix fait exploser les tympans, par ultrasons, à ceux qui sont à portée d'écoute.
Enfin, c'est le coma et la mort, mais le cadavre de l'effacé contamine la zone où il tombe, en une surface de « Terre Morte ».

TORES :

Un tore est un solide géométrique représentant un tube courbé refermé sur lui-même.
Les Tores Tyggs fonctionnent par deux, l'un sert de base, l'autre lévite, perpendiculaire à cette base, en tournant sur lui-même.
Le duo de tore est constitué comme un prisme (apparence noire, mais équilibre gammanium/orichalque à l'intérieur), et en a exactement la même fonction, agissant comme un portail de téléportation entre duos de tores.
De tailles bien plus phénoménales que les prismes, les tores servent à la téléportation des golems-montagnes, ou des vaisseaux-mondes et autres croiseurs de guerre du secteur de l'araignée.

Le tore est donc une créature-objet Tygg psionnique, par ailleurs capable de télépathie et de lévitation.

CUBES :



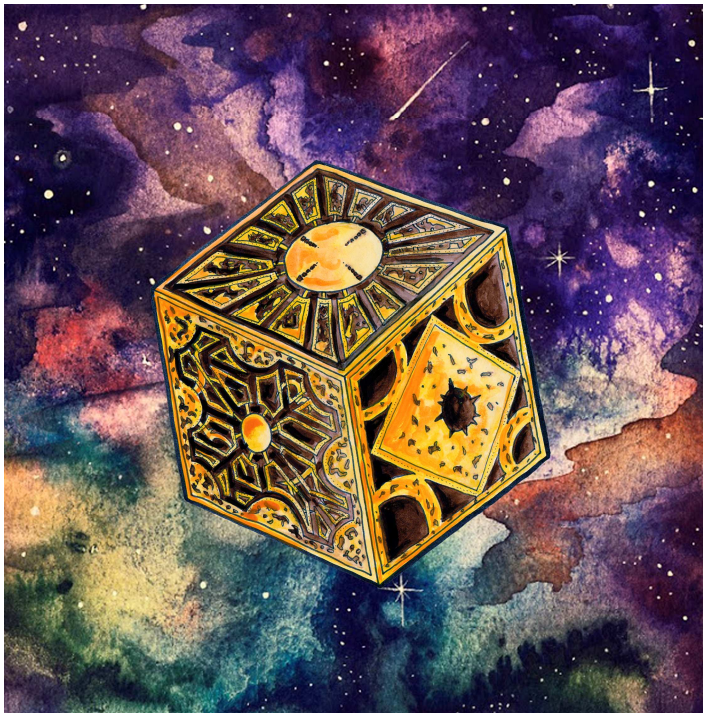
Un cube Tygg, parfois appelé « cube cénobite », est un cube de 10 cm d'arrête, conçu comme un prisme (apparence noire, mais équilibre gammanium/orichalque à l'intérieur), mais avec des dorures cabalistiques en or.
Il s'avère que sa forme cubique n'est qu'un leurre, car ses coins tétraèdriques sont amovibles, et en fonction des combinaisons de positions qu'on leur assigne (8 coins à chacun 3 positions, soit 40 320 possibilités), le cube prend une toute autre configuration et peut déclencher un pouvoir (pour une minorité d'entre elles).

Avec la fameuse « configuration des lamentations », cela fait sortir le cénobite qui y est enfermé, pour passer un pacte avec lui (CF Cénobite)…
Cette créature objet est donc à la fois un catalyseur de pouvoirs psys, et une prison.
Elle permet d'obtenir les pouvoirs du prisonnier cénobite, contre sa volonté, fonctionnant un peu comme une lampe magique avec un mauvais génie.

Les différentes runes sur les coins du cube symbolisent les concepts suivants : Végétal, eau, air, or, pierre, feu, chair et mort.
En les combinant, on obtient différents effets qui vont du pouvoir mineur à l'arme casse-monde (étincelante menace).
Certaines combinaisons du cube ne servent à rien, d'autres sont essentielles, comme la positions de référence (qui avale le manipulateur dans l'univers de type E à l'intérieur de cube), la position de la « Suprême Dualité » (qui annule l'énergie du double négatif), ou la position dite des lamentations (qui fait sortir le cénobite).
Les cubes cénobites sont capables de générer une matière cristalline qui recouvre tout sur son passage, appelée « étincelante menace », mais ce type de cristal fond comme de la glace au contact d'une « pierre psy » (CF Matériau).

Ces Cubes sont aussi une porte d'entrée pour l'Hellraiser (un micro-univers intégré dans le Cube), pour ceux qui arrivent à résoudre son mécanisme.

Ces Cubes ont d'autres pouvoirs comme celui de provoquer toutes sortes de facultés psy, de transformer progressivement des hommes en cénobites, de faire surgir des chaînes, et sont aussi appelés Cubes des Lamentations.
Au bout de chaînes qui peuvent surgir d'un cube, on trouve des crochets qui s'attaquent aux victimes pour les écorcher, les dépecer, les écarteler, les transformer en cénobites ou les emmener dans l'Hellraiser.



L'Hellraiser ressemble à l'intérieur d'un gigantesque cube, où la gravité nous attire vers les faces du cube, recouvertes d'un labyrinthe infernal.
Tout ou presque semble fait de pierre noire, la seule source de lumière vient d'un cristal tournant au centre, éclairant aléatoirement, comme un phare, ou plutôt comme le projecteur d'un mirador dans une prison.
De hauts murs en Gammanium noir s'entrecroisent donc en un dédale de couloirs sans issue, tandis que le sol est couvert d'un dallage noir et blanc, dessinant comme un échiquier, où la blancheur de nacre de l'Orichalque déteint sur l'obscurité environnante.
Le cristal tournant au centre, éclairant le labyrinthe, est appelé Léviathan.
Aux yeux des cénobites, Léviathan est le maître de l'Hellraiser.
Il ressemble à une entité Tygg trapézoïdale, couverte de runes, qui surplombe le Labyrinthe, quelque soit la paroi interne où on se trouve.
Pour les cénobites, c'est le Seigneur de la faim, des désirs et de la chair.

Certains d'entre-eux pensent qu'il est le créateur des cénobites, mais il n'en est rien, ce sont les météores Tyggs qui les ont créés et enfermés dans ses cubes, Léviathan n'est qu'une illusion de gardien de prison, ce n'est même pas une créature-objet.
Il peut néanmoins émettre des rayons de lumière noire, qui font revivre les pires souvenirs (souvenirs de mort des proches, des péchés passés, des crimes commis...).
Le cube est donc une créature-objet Tygg psionnique, par ailleurs capable de télépathie et de lévitation.
La référence pour les cubes est la saga des films & romans « Hellraiser ».

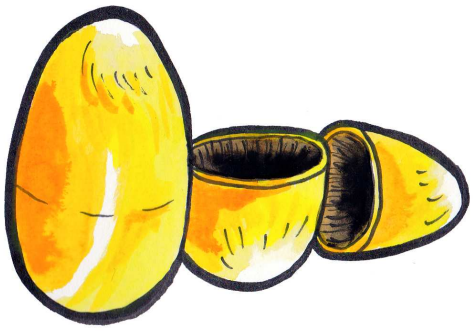
SPHERES :

Grosse boule noire luisante, aux reflets argentés, la sphère est conçue comme un prisme (apparence noire, mais équilibre gammanium/orichalque à l'intérieur), et sa taille est variable (entre 10 et 100 mètres de diamètre, en lien direct avec sa portée, de régionale à mondiale). Elle agit comme un réservoir des symboles, mais uniquement pour déranger l'équilibre mental des êtres organiques ciblés.
Elle rend fou en faisant croire à la réalité des pires peurs phobiques des cibles.
La concrétisation de ses peurs leur parait si réelle qu'ils en viennent souvent à se tuer eux-mêmes, ou à s'entretuer par paranoïa.

La sphère est donc une créature-objet Tygg psionnique, par ailleurs capable de télépathie et de lévitation.
La référence pour les sphères est le film du même nom « Sphère ».

ŒUFS PHILOSOPHIQUES :

Forme ovoïde en or (renforcé d'orichalque), aussi surnommé « Kinder surprise » par Gmurk, elle peut s'ouvrir en deux demi-coques par une télékynésie fine, mais est quasiment inaltérable autrement.



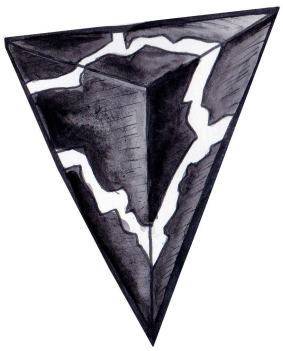
L'œuf philosophique sert à enfermer une autre créature-objet (par exemple un cube), dont on veut bloquer les pouvoirs (CF Matériau Tygg), par la forme ronde en or.

Il en existe donc de toutes tailles (même pour météore !), l'œuf servant de système de répression interne (ce qui prouve qu'il peut y avoir des dissensions entre Tyggs, ou alors c'est pour les éviter).
L'œuf philosophique est donc une créature-objet Tygg psionnique, par ailleurs capable de télépathie et de lévitation.

TERRE MORTE :

La terre morte est une zone de terrain sur une planète où ne peut vivre aucune vie organique.
Il n'y pousse aucun végétal, et toute vie animale (consciente ou non) qui y mettrait le pied meure aussitôt, comme d'une attaque foudroyante.
On la repère facilement à sa teinte sombre, comme de cendres volcaniques, aux squelettes d'oiseaux parsemés dessus, et aux cadavres animaux à ses frontières.
Les météores Tyggs créent ces zones pour cacher leurs bases, à l'aide de leurs pouvoirs psys, mais ça peut aussi se créer aléatoirement au décès d'un effacé (CF prisme de l'âge).

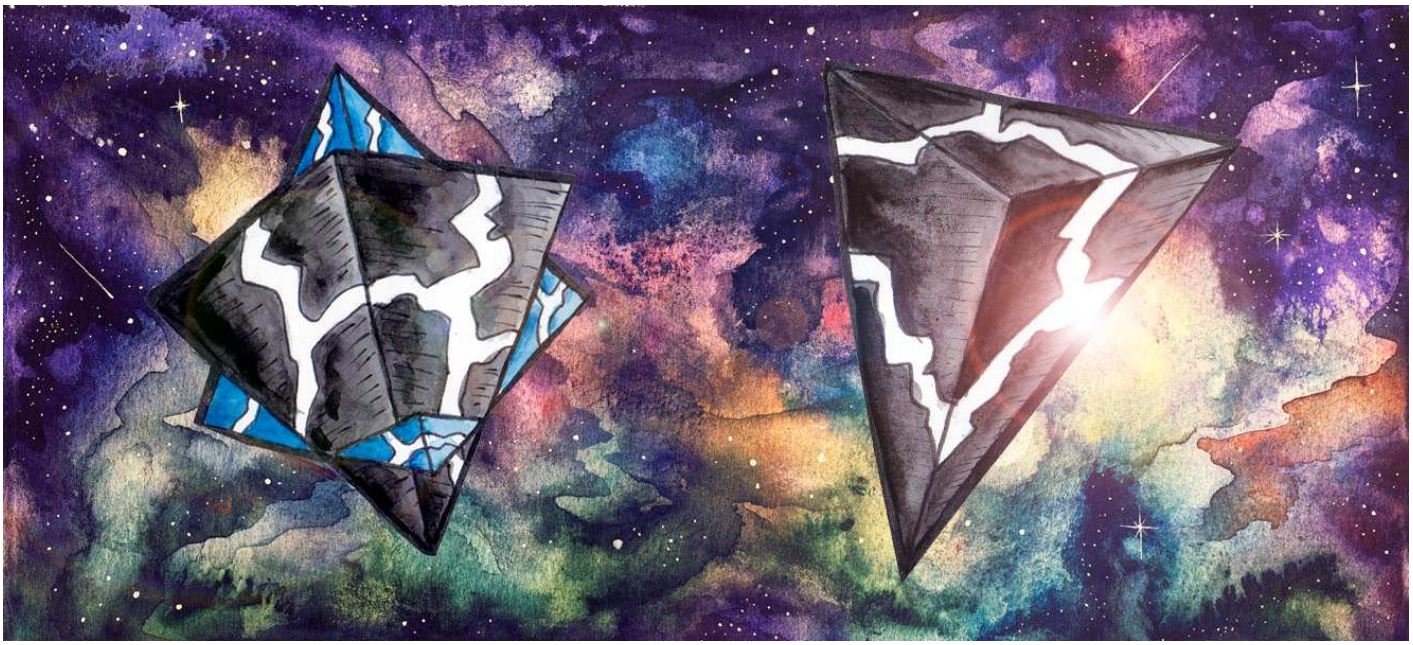
TETRA-BLOQUEUR ;



Un Tétra-bloqueur Tygg est une créature-objet constitué comme un prisme (apparence noire, mais équilibre gammanium/orichalque à l'intérieur), et se présentant comme un tétraèdre inversé (le sommet en bas, la base en haut).
Le tétraèdre (du grec tétra : quatre), est un polyèdre composé de quatre triangles, de la famille des pyramides.
Chaque sommet du tétraèdre (non régulier) est relié aux autres par une arête.
Le tétraèdre régulier, formé de quatre triangles équilatéraux, est l'un des cinq polyèdre réguliers, ou « solides de Platon ».

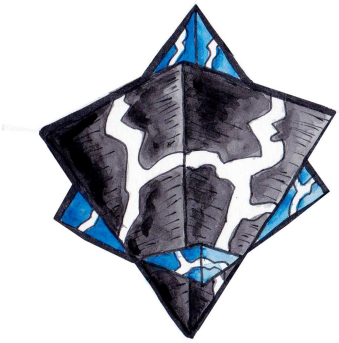
La fonction du Tétra-bloqueur Tygg est de bloquer les portes de transit méga (des tétraèdres d'énergie méga).
Pour cela, le tétra-bloqueur se place dans l'espace occupé par le point de transit, enchâssé dans celui-ci, avec les pointes et les coins qui dépassent (comme un « incal »).
On se retrouve alors avec 2 tétraèdres, l'un pointé vers le haut, l'autre vers le bas.
C'est un double tétraèdre, une figure importante chez les humains de la Terre, qui a été mise en évidence par Johannes Kepler en 1609, qu'il a nommée Stella Octangula, en français octangle étoilé.
On la nomme parfois tétraèdre étoilé.
En géométrie, l'octangle étoilé est le plus simple des cinq composés polyédriques réguliers.
Il peut être regardé soit comme un composé polyédrique, soit comme une stellation :
Comme composé, il est construit comme l'union de deux tétraèdres.
L'arrangement de sommet de deux tétraèdres est partagé par un cube.

L'intersection de deux tétraèdres forme un octaèdre interne, qui partage les mêmes faces planes que le composé.
Il peut être vu comme un octaèdre avec des pyramides sur chaque face.
Il a la même topologie que le solide de Catalan convexe nommé triakioctaèdre, qui possède de plus petites pyramides.
Comme stellation, c'est la seule forme étoilée de l'octaèdre.
Sa correspondance à deux dimensions (sur une surface) est l'étoile de David (symbole cabalistique des rituels d'embiose).
Avant Kepler, elle a été décrite dans la Proportion Divine de Luca Pacioli, en 1509.



On retrouve aussi sur Terre, dans les croyances occultes, le symbole de cet octangle étoilé dans la Merkabah.
La Merkabah (ou Merkavah) est un terme hébreu qui signifie char (de la racine R-K-B signifiant chevaucher).
C'est un des plus anciens thèmes du mysticisme juif.
Il s'agit pour le mystique d'accéder à la contemplation de ce trône céleste.
Le terme a été repris et le concept révisé par le mouvement du New Age, lequel en parle pour désigner une prétendue propriété secrète de l'être humain à s'affranchir de la matérialité pour voyager dans l'espace et le temps !
Iconographiquement, la Merkabah est souvent représentée sous la forme d'un halo vague de lumière entourant un être, mais aussi comme dans les ouvrages de Drunvalo Melchizedek sous la forme d'un volume d'énergie transparent (cylindre ou polyèdre – le plus souvent une double pyramide (double tétraèdre) imbriquée l'une dans l'autre ou un prisme ayant plus ou moins la forme d'un cristal) à l'intérieur duquel est représentée la personne ou l'entité.
En chimie, une géométrie moléculaire tétraédrique est la géométrie des molécules où un atome central et lié à quatre atomes aux coins d'un tétraèdre régulier, en dynamique moléculaire, l'inversion du tétraèdre a aussi son importance…

Donc, cette forme chargée de mythes surnaturels est d'une puissance psionnique suffisante pour totalement bloquer la porte de transit en son sein.
On ne peut plus s'y transiter depuis un autre point de transit, on ne peut plus l'activer pour y entrer, tant que le tétra-bloqueur est ainsi installé.
Le tétra-bloqueur est donc une créature-objet Tygg psionnique, par ailleurs capable de télépathie et de lévitation.
La référence pour les Tétra-bloqueurs est la BD « l'Incal » de Moebius.



KAMUIS :

Les Kamuis sont les armures sacrées des chevaliers cosmiques.
Leur fonction est de les protéger, mais aussi de servir une notion philosophique précise, lié à la constellation qu'il représente, par le choix de son Aésir principal (lié à l'étoile fournissant la poussière d'étoile composant en partie le Kamui).
Ces armures sont constituées de gammanium, d'orichalque, et de poussière d'étoile (CF Matériaux Tyggs).
Ils sont capables de se régénérer, et possèdent leur propre cosmos interne (provenant de l'Aésir qui lui est lié). Ils résistent à des températures et pressions extrêmes, et sont d'une solidité quasiment à toutes épreuves, si ce n'est celles d'attaques cosmiques.

Un kamui peut prendre deux formes, soit celle d'un totem (une statue représentant le symbole de la notion à défendre), soit celle de l'armure proprement dite, sur le corps de son porteur.
Il existe une symbiose entre le chevalier et son kamui, mais ce dernier conserve son autonomie et son libre-arbitre, il peut par exemple se détacher de son porteur, même en plein combat, s'il considère que les règles de chevalerie ne sont pas respectées (attaque surprise, adversaires d'un rang cosmique inférieur, ou pire n'ayant pas la maîtrise du cosmos, etc…), et sont assez stricts et obtus sur ce point.
Les Tyggs ont créé les kamuis pour les « dieux » de leur dimension mythologique, afin d'apprendre à contrôler le cosmos, pour mieux en disposer eux-mêmes… mais ces guerriers cosmiques sont désormais dans la réalité physique du Multivers, certains PduT portent même des kamuis, aussi leur création leur a un peu échappé (comme souvent) !
Le Kamui est donc une créature-objet Tygg psionnique, par ailleurs capable de télépathie et de lévitation. La référence pour les kamuis est l'animé manga « Saint Seya », pour en savoir plus se référer au jeu de rôle « Saint Seyia Legend ».

TRAQUEURS :

Parfois appelés « Vampire Sidéraux », les traqueurs sont des chasseurs de primes, mi-organiques, mi-minéraux.
Ce sont à la base des êtres d'une race organique colonisée par l'empire de Sunrith, recrutés par les Tyggs pour faire partie d'une unité d'élite de chasseurs de primes / tueurs à gages, dotés de pouvoirs exceptionnels.
La plupart du temps ce sont des humains, mais pas toujours.
Ces organiques subissent une mutation génétique, par altération psionnique de leur ADN, qui les fait se minéraliser en partie.
Bien avant les chevaliers cosmiques et leurs kamuis en osmose avec leurs corps, bien avant la fusion de messagers galactiques dans le général d'émeraude, bien avant même la pierre psy née de la reine d'ivoire, les Tyggs ont toujours recherché une forme de métissage organique/minérale.

Les traqueurs en sont la preuve concrète.

Mi humanoïde de chair et de sang, mi golems de pierre et d'acier, les vampires sidéraux ne sont pas des créatures-objets.
Ils ont leur propre libre-arbitre, mais servent souvent le Concept Tygg par appât du pouvoir.
Leurs maîtres les ont dotés de pouvoirs sur la matière minérale, ils peuvent fusionner avec elle, modifier leurs corps pour transformer leurs membres en armes tranchantes, ou recouvrir leurs organes vitaux d'une gangue protectrice de pierre.
Ils se déplacent dans le sol, surgissent brusquement en de vastes explosions de terre, ou ne font sortir que leurs bras mutés en de longues lames, pour trancher leur cible par en dessous !
Combattants d'exception, les traqueurs sont craints dans tout l'empire de Sunrith, mais on dit qu'ils ne sont pas nombreux.
C'est vrai, cette expérience de métissage organique/minérale fut souvent fatale pour les sujets, aussi les traqueurs eurent-ils une vie glorieuse mais brève, la plupart du temps.
Ceux qui restent sont quasiment invincibles !
Un traqueur, ou vampire sidéral, est amphibie, il a une grande résistance aux gaz, il peut faire fondre le métal (dans une superficie équivalente à la sienne), ces yeux sont luminescent, il peut avoir une aura faite d'étincelles, et certains traqueurs puissants peuvent « sucer » la force vitale : après un tir d'éclair, la cible subit une décalcification, son sang rentre en ébullition, et ses graisses fondes.

La référence pour les traqueurs est un mélange entre le T-1000 de Terminator 2 et le vampire sidéral de Lifeforce.

CENOBITES :

A l'origine, il s'agissait d'un peuple humain opposé à la colonisation Tygg de leur planète, Olmèkatl (Cf Mission 04 Vert Crescendo), qui représentait une menace pour l'empire de Sunrith avec leurs pouvoirs psy puissants.
Mais, non seulement les Tyggs les ont exterminés, mais en plus ils les ont transformés en serviles esclaves servant leurs intérêts, en les emprisonnant dans leurs cubes.
Leurs rituels de sacrifice humains, leur science des tortures, leur vénération des arts occultes de la nécromancie, ainsi que leur passion morbide pour le SM, ont fait de ces cénobites des êtres fascinants pour les Tyggs, qui ne comprennent même pas les notions de souffrance ou de désir.
Ils sont donc, depuis leur asservissement, chacun enfermés dans « le Hellraiser », un labyrinthe infini, qui est en réalité un micro-univers contenu dans un cube (Cf Cube).

Ils peuvent sortir néanmoins dans la réalité, temporairement (comme un PduT se réincarnant brièvement puis retournant dans sa bulle, ou un mauvais génie dans sa lampe), par une manipulation précise sur un cube, appelé la Configuration des Lamentations.
Les Cénobites ont d'horribles mutilations et d'abominables équipements, ainsi que des piercings dérangeants.
Ils sont tous habillés de cuir noir, et sont armés de dagues et d'instruments chirurgicaux.
Ils vénèrent un sado-masochisme, à mi-chemin entre jouissance sexuelle et torture sadique.
Ils sont identifiés comme des démons par la plupart des peuples du secteur de l'araignée, mais ils se considèrent eux-mêmes comme des « explorateurs de la souffrance ».
Les Cénobites, selon les transformations du cube par manipulation de ses configurations, ont des pouvoirs spécifiques, que le cube lance à l'extérieur, comme un catalyseur psy.
Ils partagent cependant des pouvoirs communs :
_ Téléportation ;
_ Télékinésie ;
_ Métamorphose ;

_ Invincibilité de morts-vivants ;
_ Ils peuvent voir, même s'ils sont dépourvus d'yeux, et entendre, même s'ils sont dépourvus d'oreilles.
Autrement dit, ils ont tout pouvoir dans leur monde, le hellraiser de leur cube, comme par exemple Freddy Krueger dans les rêves.
Manipulateurs et vicieux, ils chercheront toujours à passer des pactes avec ceux qui les invoquent, leur promettant de résoudre tous leurs problèmes, de faire d'eux des êtres plus puissants, pour mieux les dévoyer, les corrompre, et faire d'eux progressivement des apprentis cénobites (CF Duke & Kob à Thaggara).

Voici la liste et la description des cénobites les plus célèbres :

Angélique :

Angélique fut le premier cénobite enfermé dans un Cube par les Tyggs.
C'est un météore qui la baptisa ainsi.
Angélique signifie "ange", nom mal approprié pour un démon.

Barbie :

Barbie est un ancien alcoolique d'Olmékatl .
Il a des barbelés autour de la tête.

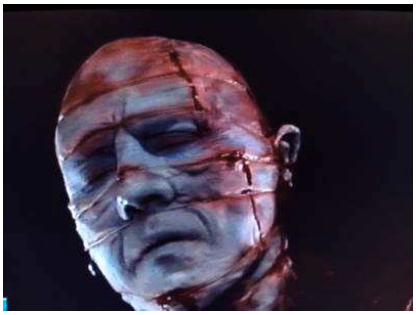
Bound :

Bound était une cénobite mariée à un homme meurtrier, voleur et qui commettait bien d'autres infractions aux lois (en réalité le futur Bound II).
Elle fut transformée en cénobite par Pinhead, qui transforma alors Bound II en même temps.
Elle est grosse.
Deux sangles de cuir recouvrent ses yeux et sa bouche.
Elle a aussi des barbelés autour de la tête et un cercle de clous sur le sommet de son crâne.

Bound II :
Bound II était le mari de Bound. Il était un voleur, violeur et meurtrier.
Il ouvrit le Cube des Lamentations et fut transformé en Bound II.
Bound II est la version masculine de Bound.
Comme celle-ci, il a deux sangles de cuir qui lui couvrent les yeux et la bouche, et des fils de fer autour de la tête.
La seule différence avec Bound est qu'il n'a pas de clous sur la tête.
Il est armé d'une lame en forme de croissant de lune qui se balance au bout d'une chaîne. Cette arme est la même que celle de Chatterer III.

Butterball :

Le plus gros péché de Butterball était la gourmandise.



Channard :

Channard est un shaman d'Olmékatl.
Channard est un terrifiant antagoniste qui tue même des cénobites, aussi appelé Docteur cénobite.

Chatter Beast :

Chatter Beast est le chien de l'Enfer ou cénobite canin.

Chatterer :
Chatterer est le second lieutenant de Pinhead.
Il était un enfant avant de devenir cénobite.
Chatterer peut se traduire par "bavard" ou "moulin à parole".
Il est armé d'énormes larmes au bout de chaînes, qui découpent tout en morceaux.

Chatterer III :

Chatterer III est une reproduction de Chatterer qui fut créée juste après lui, aussi appelé Melted Face.
Avant d'être transformé en un cénobite, Chatterer III était un brigand, qui utilisait la prostitution et la vente de champigons hallucinogènes pour survivre.
Comme Chatterer, Chatterer III a la peau du visage découpée et agrafée sur son visage de manière à ne plus voir ni ses yeux ni son nez, et sa bouche est tirée par six crochets. Il claque constamment des dents.
Comme Bound II, il est armé d'énormes lames en forme de croissant de lune qui se balancent au bout de chaînes.

Camerahead :

Camerahead était un shaman fou sur Olmékatl, il est aussi appelé Doc cénobite.
Il était borgne, car il s'était lui-même arraché un œil pour le plaisir !
En tant que cénobite, il a une caméra insérée dans la tête.

CD :

Lorsqu'il était un humain, CD s'appelait Pandrevo et était un musicien. Il a maintenant cinq CD encastrés dans la tête, un dans chaque oeil, un dans la bouche et un dans le menton. Il est chauve et est entouré de chaînes. Il porte un masque en cuir. Il peut faire sortir des CD de son estomac et les lancer comme des shurikens. Il a beau être aveugle, il peut parfaitement voir.

Clowns cénobites :

Un groupe de quatre (huit au départ) cénobites sont des pitres des enfers.

Ils ont été créés par Angelique avec des saltimbanques.

Dreamer :

Spécialiste des cauchemars !

Female :

Female est une ancienne religieuse du nom de Nikoletta, aussi appelée Deep Throat.

Female Chatterer :

Female Chatterer ressemble à une fusion de Wire Twins et de Chatterer.
C'est la cinquième variation de Chatterer (avec Chatterer II, Chatterer Beast, Torso et
Chatterer III).

L'Ingénieur :

C'est un tueur qui devient un cénobite pour perpétrer ses crimes.

Il est une incarnation de la cruauté, de l'appétit de souffrance.

Certains le nomment Dark Figure.

Little Sister :

Elle fut nommée ainsi car elle devait être une petite soeur des Wire Twins.

Pinhead :
Pinhead était le chef des cénobites pendant les batailles contre les Tyggs.
Il est nommé ainsi à cause des aiguilles sur sa figure.
Aussi appelé Lead cénobite, “le meneur”.
C’est lui qui corrompu Duke & Kob, jusqu’à en faire presque des cénobites, en leur faisant croire à son impossible rébellion au concept Tygg.
Dématérialisé dans l’espace par les moutons noirs lors de leur enquête à Thaggara, il peut encore se réincarner…

Pistonhead :

Il est nommé ainsi à cause du piston dans sa tête.

Pseudo-Pinhead :

Il ressemble fortement à Pinhead, mais n’est pas aussi puissant.

Spike :

Il est nommé ainsi à cause de la pointe lui transperçant la tête.
C’est un cénobite centaure, aux membres remplacés par des bâtons de fer et pourvu de nombreux sacs de sang et d'urine attachés à son corps.
Il s’appelait Stilt avant sa mort.

Stitch :

Gabriella était la fille d'un prêtre, elle fût condamnée à être brûlée comme sorcière.

Après sa mort, elle devient le cénobite Stitch, elle est nommée ainsi à cause de sa figure, qui semble cousue.

Surgeon :

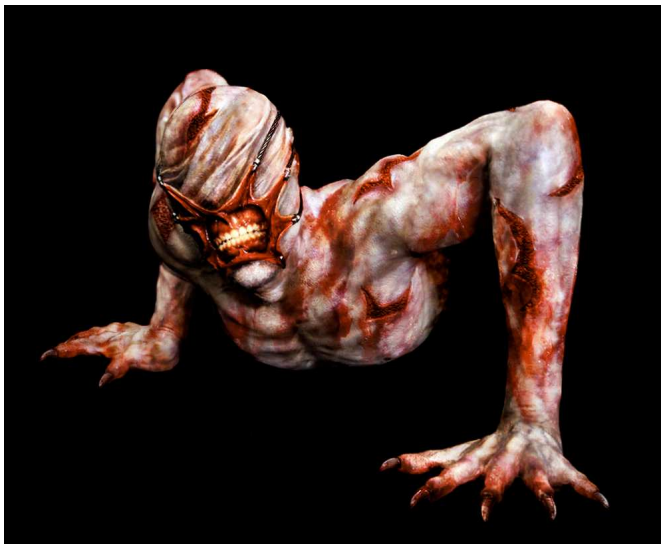
Vraniano était un soigneur habile mais il tua sa femme à la suite d'une opération ratée.
Il est nommé ainsi en raison de son travail passé.

Torso :

Torso est une âme torturée qui est perpétuellement à la recherche de son maître Chatterer.
Il fut créé en cénobite par l'Ingénieur et Chatterer.
Il est l'exemple de l'effroyable dextérité de l'Ingénieur à créer des atrocités, toujours à la recherche d'âmes et de chair pour les Tyggs, leurs maîtres.

Torso est atrocement mutilé : il est coupé en deux à partir du ventre.
On voit un bout de sa colonne vertébrale.
Il a la bouche tirée par six crochets, sa peau a été découpée et rattachée sur son visage de manière à ne plus voir ni son nez, ni ses yeux, et il est couvert de brûlures.
Torso communique par des reniflements et des grognements.

Torso souffre horriblement.
Son appétit d'horreur n'a d'égal que l'horreur et le dégoût qu'il suscite.
Il est le plus corrompu des cénobites.
Il se meut difficilement dans le couloir de l'enfer labyrinthique de son cube cénobite à la recherche vaine de son créateur.
Il se délecte de l'horreur et de la peur sur le visage des humains.
Il a beau être aveugle, il peut parfaitement voir.
Son nom vient du fait qu'il n'est qu'un torse.



Siamese Twins :
Vivants, ils étaient deux jumeaux inséparables à jamais.
Twins le cénobite est nommé ainsi à cause de son double corps fusionnant par la tête et sa ressemblance avec des siamois.

Wire Twins :

Elles sont nommées ainsi à cause des fils les traversant de part en part.

Il y a des tas d'autres cénobites moins célèbres, car on dit qu'une centaine de psionniques d'Olmékatl furent transformés en ces morts vivants sadiques.
Il existe des « thèmes » qui se retrouvent toujours dans les mutilations des cénobites : des blessures à la poitrine (Pinhead, Chatterer, Barbie, Camera Head, Pseudo-Pinhead…), la gorge ouverte (Female, Dreamer, Pseudo cénobite Alison), des aiguilles sur le visage (Pinhead, Pseudo-Pinhead), des fils de fer dans le visage, fermant les yeux, servant parfois de chevelure (Wire Twins, Little Sister, Chatterer Girl) et la bouche maintenue ouverte et tendue (Chatterer, Chatterer III, Chatterer II, Chatterer Girl, Torso et Surgeon)…
A la base, les Cénobites sont des êtres extradimensionnels qui apparaissent dans l'oeuvre du romancier-réalisateur Clive Barker, Hellraiser, et dans les huit films Hellraiser, la référence pour les cénobites est donc la saga des films & romans « Hellraiser ».

<u>CHEVALIERS DIVINS :</u>

Les chevaliers divins sont les guerriers cosmiques porteurs de Kamuis, représentant des divinités terriennes dans la dimension mythologique.
Selon leur rang, ils portent une armure de bronze, d'argent ou d'or.

Ils agissent à la vitesse du son, voire de la lumière pour les chevaliers d'or.

Leurs techniques spéciales de combat à mains nues sont particulièrement dévastatrices, car ils utilisent le cosmos (la fusion des 3 énergies surnaturelles) pour déformer les lois de la réalité.

Les premiers chevaliers divins à quitter la dimension mythologique furent les guerriers cosmiques égyptiens, Amon-Ra et sa clique, à la demande du Général Cornu, pour diffuser le cosmos dans la réalité…
Jusqu'à peu, Horus entraînait des chevaliers cosmiques sur différentes terres parallèles, il fut vaincu par la PduT Corina, elle-même chevalier du culte d'Athéna.

Si Amon-Ra souhaite envahir toutes les terres parallèles avec ses pouvoirs, d'autres chevaliers cosmiques sont par contre du bon côté, celui des mégas, comme le Sphinx, ou Mahaf et sa barque funéraire, des alliés de poids !
La référence pour les chevaliers divins est l'animé manga « Saint Seya », pour en savoir plus se référer au jeu de rôle « Saint Seyia Legend ».

IMMORTELS TERRIENS :

Ils dirigent l'empire de Sunrith (nom donné au secteur de l'araignée par les organiques y vivant).
Ce sont des chefs d'état terriens sélectionnés par les météores Tyggs pour devenir leurs dirigeants fantoches aux yeux des organiques.
Ils les rendent immortels physiologiquement, par manipulation psionnique de leur ADN, mais ces « immortels » ne sont pas invincibles, ils peuvent mourir de mort violente.
Ils vieillissent, mais se régénèrent régulièrement les cellules (un peu comme Gmurk), seulement au bout de quelques millénaires, ils finissent quand même par ressembler à de vieilles momies parcheminées.
En dehors de cet âge énorme, ils n'ont aucun pouvoir surnaturel particulier, ce sont des dégénérés se prenant pour des dieux vivants, mais en fait totalement corrompus et décadents.
Pour en savoir plus, il faut se référer au jeu de rôle « Shaan – Extension sur les colons humains – Nobles & Prêtres », ou bien aux missions 06 & 22 sur Héos.

GARDIENS DES SYMBOLES :

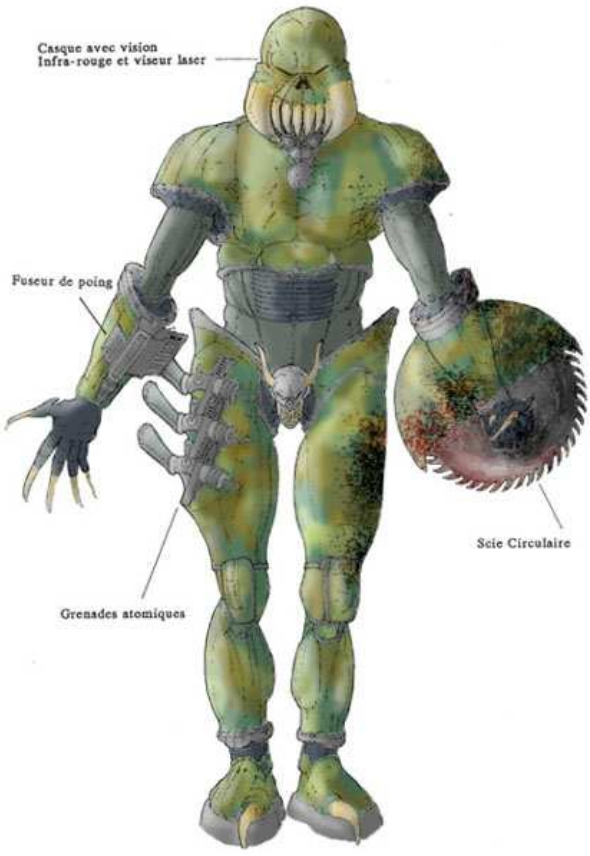
Un gardien des symboles est l'organique qui manipule secrètement le prisme réservoir des symboles (CF Prisme), au nom du concept Tygg, à l'aide de l'interface appelée « points d'ignition », afin d'influencer l'évolution de la planète où il vit !

C’est donc un collaborateur, conscient de la dictature minérale, souvent comme par hasard favorisé par le pouvoir en place, un rouage du système fascisant du secteur de l’araignée.
Le PJ Dave Isher fut le seul gardien des symboles qui se rebella contre les vrais dirigeants Tyggs, car on lui avait fait un lavage de cerveau pour le recruter… du coup, cette méthode n’a plus cours, les Tyggs ne choisissant plus que des volontaires pour cette tâche, et à cause de la nature profondément individualiste des humanoïdes organiques, il y aura malheureusement toujours des volontaires pour cette responsabilité de collaborateur.

WHOGS SHROGS :

Les Whog Shrogs viennent des univers parallèles de l’AG (et plus spécifiquement de la galaxie départementale, pour la plupart), où ils étaient pirates de l’espace.

Lors du démantèlement de l’ordre noir de la piraterie spatiale par la Garde Galactique (GG), et la Police InterStellaire (PIS), un Shrud Whog Shrog a proposé une alliance aux Tyggs, afin d’éviter l’annihilation totale de son ordre.
Une rencontre a eu lieu sur la planète Protéus, sous couvert du MduT qui en effacerait toute trace en isolant temporellement la planète 10 ans, entre Whog Shrog et Tyggs, et un accord passé : en échange de leur asile politique, les Whog Shrogs sont devenus la police officielle du Secteur de l’Araignée, quelle ironie !...
Les Whog Shrogs portent des armures de combat terrifiantes, avec des casques ressemblant à des têtes de mort, des crânes aux dents proéminentes, ils ont de plus des armes intégrées, comme leurs fameuses scies circulaires en guise de poings.
Ces féroces guerriers de la division Whog Shrog sont au service de Talkérus, dit le Boucher de l'Univers.



Ils doivent donc affronter ses ennemis, conquérir des planètes, raser des mondes, grâce au formidable arsenal à leur disposition (scies circulaires attachées au bras, fuseur de poing, grenades atomiques...), ainsi que grâce à l'entraînement hors du commun qui fait d'eux des surhommes.
Le Boucher de l'Univers ne veut rien de moins que mettre l'univers sous sa coupe, et faire respecter les lois de l'empire de Sunrith par la terreur, puisque ces pirates sont devenus des flics !
Leur flotte est une force de répression, elle ne sert pas à la colonisation d’autres secteurs de la galaxie, ça c’est le rôle de l’armée régulière de Sunrith (CF Force militaire).

Les légions Whog Shrog ne comportent que dix mille soldats, mais ils forment les troupes les plus terribles, et redoutées dans tout le secteur de l'araignée.
Entre deux missions, les guerriers se consacrent uniquement à leur entraînement, et à leur harem, qui permet d'élever de nouveaux petits Whog Shrogs au service de Talkérus.
Donc le Whog Shrog c'est un soldat d'élite, la terreur des champs de bataille.
La tripaille, le sang chaud et gluant il aime ça !...
...car c'est pas souvent le sien !!!
Et quand il n'est pas au boulot, il coule des jours tranquilles sur un parcours du combattant ou dans un jacuzzi en charmante compagnie (le repos du guerrier)…
Pour en savoir plus, il faut se référer au jeu de rôle « Whog Shrog », de Croc, dans la gamme Universom.

TERRIENS :

Fascinés par les terriens, dont ils ont créé l'intelligence, les Tyggs ont permis à ceux des terres parallèles les plus modernes de quitter le centre de leur galaxie, pour coloniser tout le secteur de l'araignée, en faisant l'empire de Sunrith.
Pour en savoir plus, il faut se référer au jeu de rôle « Shaan – Extension sur les colons humains », ou bien aux missions 06 & 22 sur Héos.

Citoyens organiques du Secteur de l'Araignée :

Les autres races, non humaines, évoluent dans un contrôle par les Tyggs (CF Prisme réservoir des symboles), limité technologiquement, et n'ont pas accès à la conquête de l'espace.
L'évolution de leurs cultures est sujet à des expériences Tyggs, qui aident le concept Tygg à mieux comprendre les organiques, pour mieux contrer les Gouluz le moment venu.
Les météores considèrent le plus souvent ces espèces comme des insectes, ou au mieux des rats de laboratoire.
Une race qui aurait développé des pouvoirs surnaturels dangereux pour eux, car liés au contrôle du minéral, ou leur faisant de l'ombre sur le plan psionnique, est immédiatement éradiquée, comme par exemples celle des cénobites d'Olmékatl, la voie de Rhéa sur Héos, le

mobile astral de Sarn Kamon, les planètes d'origine de l'homme vautour Trottein (prisonnier rêveur de Dell), ou de Yag Kosha (réfugié sur Hyboria)…

Autres espèces organiques :

Les organiques vivant hors du secteur de l'araignée comptent encore moins au yeux des Tyggs, sauf bien entendu les races galyformées des galaxie 3 & 4 de l'AG, parmi lesquelles naîtra bientôt la race Gouluz, dont l'empire futur fabriquera des machines en matériaux Tyggs, les asservissant jusqu'au dernier…

CYBER-TYGG-ASSASSIN:

Malgré son nom, cette créature-objet n'est en rien au service du concept Tygg, car il s'agit à la base d'un simple golem Tygg tombé entre les mains du RAG (contrôlé par la Loge Polymorphe)…

Des chercheurs l'ont transformé en cyborg, mi-robot mi-golem, le Cyber-Tygg donc, programmé pour leur servir d'assassin.
Cette créature-objet est donc au service de la Loge Polymorphe, une fois reprise en mains par les Gouluz, ce qui est tout le contraire des intérêts du Concept Tygg.
Mais par la suite, le Cyber-Tygg-Assassin subira des tas de modifications, et de reprises en main, passant sous le contrôle d'autres forces, comme celle de l'IA Nagylone, puis du système Virus et sa révolte des robots…

Son histoire est si complexe qu'elle fera l'objet de son propre dossier de synthèse (CF Biographie de Nagylone).

FIN DU DOSSIER DE SYNTHESE CONCEPT TYGG