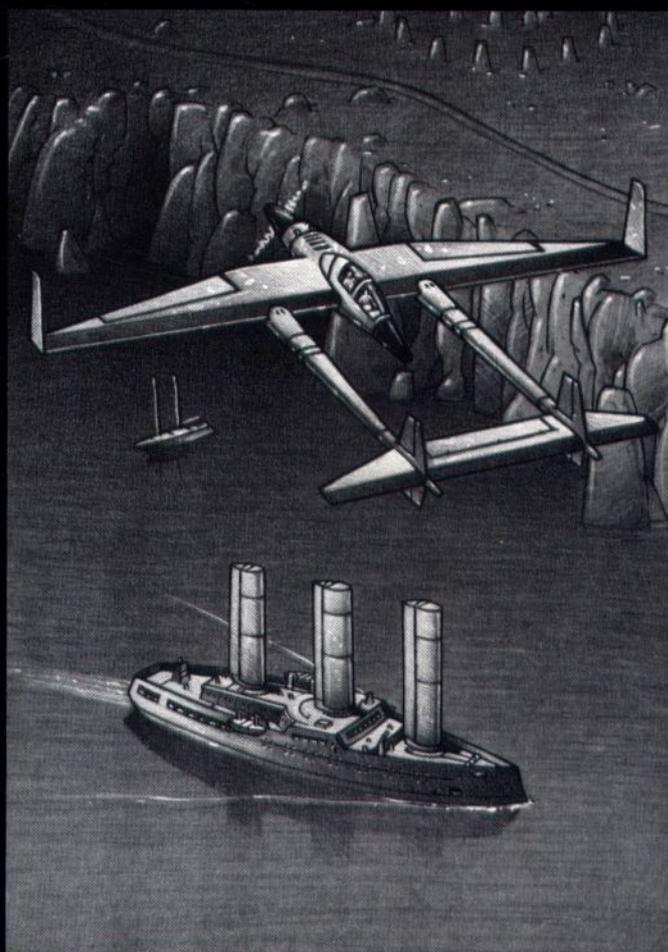


# ATHANOR

LA TERRE DES MILLE MONDES



L'ENCYCLOPÉDIE  
DES MILLE  
MONDES

# **ATHANOR**

**LA TERRE DES** **MILLE MONDES**

Un jeu d'incarnations, d'aventures et de science fiction,  
sur une Terre sujette aux mutations, à l'apparition des pouvoirs  
psychiques et à d'autres phénomènes plus étranges encore.

— II —

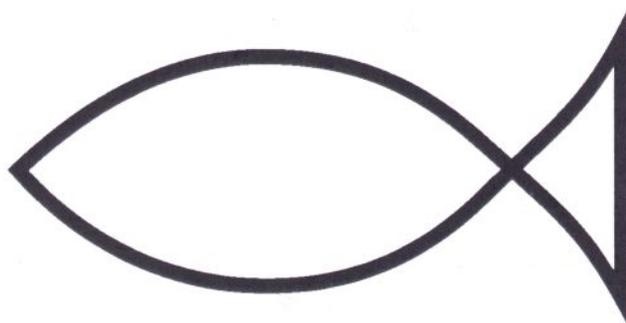
**L'ENCY-  
CLOPÉDIE  
DES MILLE  
MONDES**

**Textes, Cartes & Maquette**

Pierre Rosenthal

**Illustrations & Graphisme**

Frédéric Blanchard



*Je vais vous faire connaître un mystère. Nous ne mourrons pas tous, mais tous nous serons transformés, en un instant, en un clin d'œil, au son de la trompette finale. Car la trompette sonnera, les morts ressusciteront incorruptibles et nous, nous serons transformés. Il faut en effet que cet être corruptible revête l'incorruptibilité, et que cet être mortel revête l'immortalité.*

*(Épître de Paul aux Corinthiens, Nouveau Testament)*

## Système de références de l'Encyclopédie

Cette Encyclopédie est consultable par ordre alphabétique.

A la fin de chaque entrée, vous trouverez une liste de références, indiquée par le signe ➤, et qui se présente comme suit:

➤ *Référence*

Référence est le mot ou le sujet auquel on se rapporte. S'il est écrit normalement, il se réfère à une autre entrée de l'encyclopédie.

S'il est écrit en gras, il se rapporte à un point de règle du Livre des Transformations.

De plus, si l'entrée comporte un astérisque après son nom, c'est qu'il existe des précisions pour le meneur de jeu dans le livret III.

# A

## ACCÉLÉRATEUR

Il existe toute une gamme de produits qui augmentent temporairement certaines capacités physiques ou psychiques de l'individu. Il ne faut pas confondre les accélérateurs avec des drogues qui donneraient seulement des impressions d'augmentation, ces produits sont conçus pour leurrer temporairement le micro-virus du Mu-Tan, et le faire réagir comme s'il devait adapter rapidement le corps à un autre milieu. C'est cette adaptation à un milieu fictif qui provoque les effets d'amplification.

Évidemment, cet effet est compensé par une « descente » des capacités augmentées artificiellement, afin que l'organisme revienne à un niveau d'équilibre normal. Ces substances sont donc très dangereuses à la fois pour l'esprit et pour l'organisme.

↳ *Cervotonic, conscience-2, Convictol, drogues.*

## ACCÉLOR

Ce produit est destiné à augmenter la vitesse de réaction de l'organisme. Il le fait réagir, s'adapter, et vieillir, à un rythme deux fois supérieur à la normale.

↳ *Drogues.*

## ACTION

Ce terme désigne l'un des trois domaines des pouvoirs psioniques qui sont l'Action, l'Intuition et l'Altération. L'Action est le domaine des agissements sur l'extérieur sans consentement autre que de celui qui use de son pouvoir. L'Action a une image de facilité, de destruction et de puissance. Les pouvoirs les plus représentatifs de ce domaine sont la suggestion, l'attaque mentale, l'apparition de blessures sans contact physique.

↳ *Pouvoirs d'action, pouvoirs psis, Psi, psionologie.*

## ADAPTOLIUM

Créé en Union Soviétique le 9 mars 2109 (ou 8 mars, les avis des historiens diffèrent), ce produit est presque semblable au Mu-Tan. Comme lui, il s'agit d'une forme très spéciale de virus, qui s'est implanté sur l'A.D.N. de tous les organismes vivants, modifiant leurs programmes génétiques, et favorisant les mutations. En fait, on ne trouve plus à l'état libre d'Adaptolium ou de Mu-Tan purs, mais un mélange instable des deux produits. Une théorie s'est même développée pour démontrer que le phénomène des mutations n'aurait jamais eu cette diffusion à l'échelle planétaire avec l'apport d'un seul des deux agents viraux, mais que leur action conjuguée a créé un troisième produit, sur lequel l'homme ne pouvait plus intervenir.

↳ *Drogue, histoire, Mu-Tan, micro-mondes, Mutafix, mutations, santé, voyageurs de l'immobilité perpétuelle, stabilisateur.*

## A.D.N.

C'est l'abréviation pour acide désoxyribonucléique. Cet élément organique est contenu dans le moindre être vivant et porte son code génétique. En modifiant l'A.D.N., on modifie le code interne des cellules et on provoque donc des mutations.

Ce code a été déchiffré dans les années 1960 et on énonce son principe comme suit: l'A.D.N. est constitué de codons — sortes de groupements de trois bases azotées parmi quatre: l'adénine (A), la guanine (G), la cytosine (C) et la thymine (T) — mis les uns à la suite des autres. Ce sont ces ensembles de trois bases qui vont diriger la production des acides aminés (au nombre de 20), eux-mêmes entrant dans la fabrication des protéines et donc, de la vie.

↳ *Génétique, mutations.*

## AÉRONAUTIQUE

Il n'existe quasiment plus de gros porteurs et les moyens porteurs sont en petit nombre. Il n'est pas rare qu'une liaison comme Paris-Bâle ne soit assurée qu'une fois par jour ou tous les deux jours. La capacité de ces avions est de l'ordre de 250 passagers. Leur poids est bien inférieur à celui de nos avions actuels, grâce aux matériaux composites développés par les laboratoires de la Cosmotek. Il est ainsi possible avec les moyens porteurs de faire la traversée de l'Atlantique, aidé par la qualité du carburant et des moteurs, mais peu de liaisons existent (il s'agit en général de vols cargo avec une petite cabine passagers).

Par contre, il est assez courant de trouver de petits avions (2 à 12 places) dans les divers aéroports. Location de l'avion ou d'un pilote sont souvent possibles. En fait, le petit nombre de ces avions dépend surtout de la difficulté d'acheminement du carburant.

Le modèle le plus répandu est le Delta-Spiro, un bimoteur à 6 places.

↳ *Avions, I.C.E., véhicule.*

## AGGLOMÉRATION

L'agglomération type est maintenant celle du village (de 500 à 10.000 âmes). On ne crée plus de villes nouvelles, à part quelques unes sous dômes (les cytopoles), et les anciennes cités ont perdu presque 90% de leur population. Les agglomérations les plus importantes possèdent des comptoirs marchands pour importer et exporter les produits plus rares et spécifiques. La majorité des villages vit en autarcie.

↳ *Cytopole, géographie, Manatan, New Angel, Mégapol, village, ville.*

## AGRICULTURE

Les climats peu changeants, l'adaptation des matières vivantes au sol, ainsi que celle des êtres à leur nourriture, ont réhabilités la polyculture à petit niveau. Chaque micro-monde est capable de produire un volume de matières végétales suffisant pour une bonne subsistance de ses habitants.

Il est courant de trouver certains types de « fruits » ou de « céréales » même en milieu désertique.

↳ *Humanité.*

## ALFANGHI (RAJI)

Né dans un petit village de l'Inde, le 17 janvier 1970, ce jeune homme montre vite des dons prodigieux dans les domaines scientifiques. Quoique poursuivant ses études aux USA, il insiste pour ter-

miner ses recherches sur la mécanique des fluides à New Delhi, grâce à des subventions du gouvernement hindou. Celles-ci seront couronnées de succès puisqu'en 2005, il publie sa théorie de la météorologie globale. Il est sûr que, si les événements de Suède ne l'avait pas empêché, le prix Nobel lui aurait été décerné.

Mais ce n'est que 35 ans plus tard, en juin 2040, que la consécration a lieu. Le premier satellite Météomod est mis en orbite, et modifie sensiblement le climat de San Francisco pendant une semaine. Dix ans plus tard, ce sont plus des trois-quarts de la planète dont le climat est soigneusement régulé.

La fin de sa vie est consumée par sa passion des jeux d'argent. Il meurt, pauvre et exilé, à Naples le 25 octobre 2057.

↳ Histoire, météo, météorologie.

## ALIMENTATION

Chaque habitant d'un micro-monde s'adapte au volume et au type de nourriture assimilable dans son micro-monde. Il n'est donc pas rare (sans être commun) de découvrir des populations se nourrissant de produits presque toxiques pour d'autres. L'assimilation de cette nourriture est optimal et nécessite donc de moindres quantités. Dans les zones les plus désertiques, il semblerait même qu'une photo-synthèse animale (et non plus végétale) soit apparue.

Si l'alimentation se déséquilibre vraiment, l'organisme se rend compte de ses carences et suscite alors des «envies» de l'élément manquant. Bien sûr, ceci n'existe pas dans les cytopoles dont les habi-

tants continuent à dévorer des quantités impressionnantes de nourriture, sans beaucoup d'adéquation avec leurs besoins.

↳ Agriculture, humanité.

## ALTÉRATION

Ce terme regroupe toute une classe de pouvoirs psioniques. Les pouvoirs dits de l'Altération sont ceux qui modifient en profondeur les matières organiques. Ils agissent parfois, paraît-il, sur la structure même de l'espace et du temps. Mais en aucun cas ils ne détruisent de la matière vivante. Ce terme d'altération avait au XX<sup>e</sup> siècle une notion péjorative (transformation en mal) qu'elle a depuis perdue. Les pouvoirs typiques sont la lévitation, le contrôle des mutations, etc.

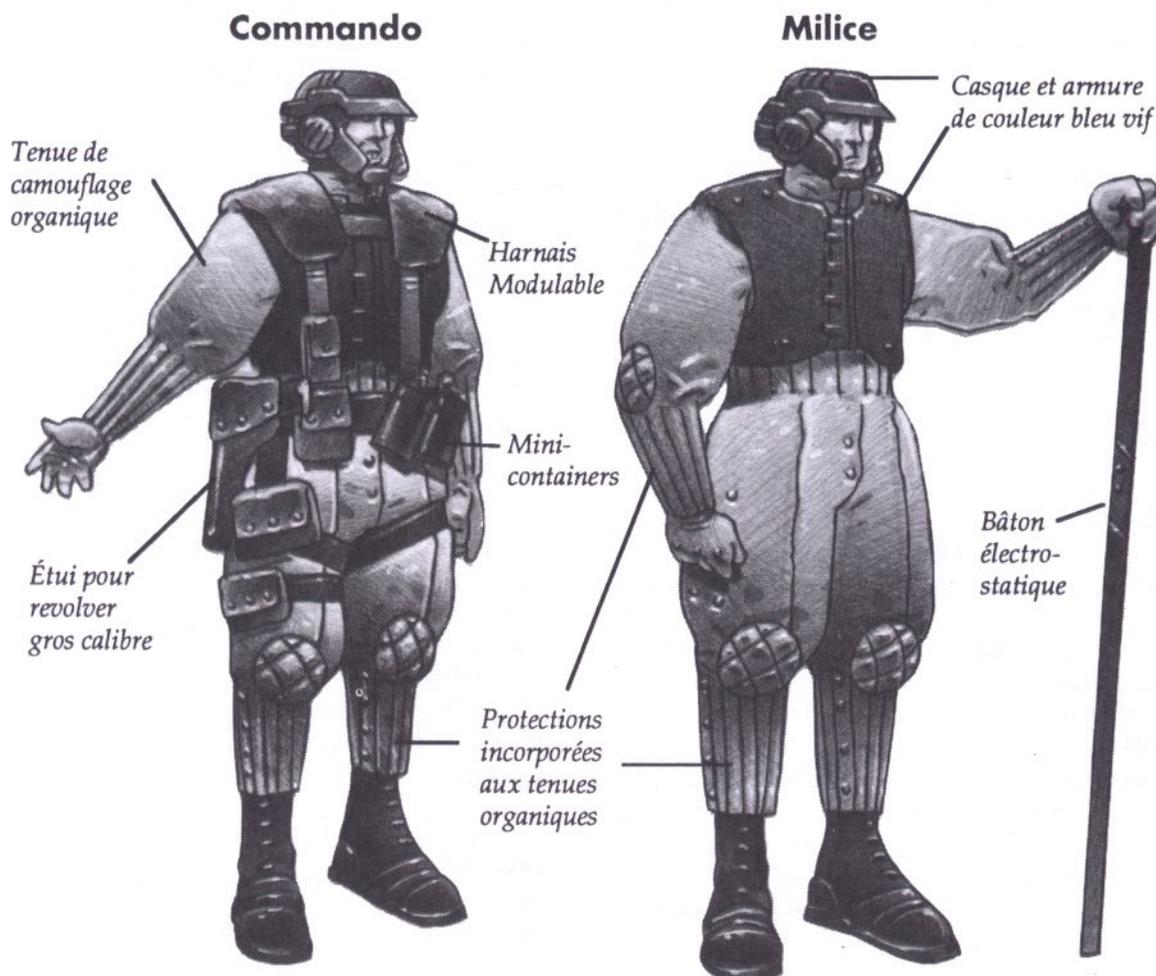
↳ Pouvoirs d'altération, pouvoirs psis, Psi, psionologie.

## ANNULATEUR

Alors que l'homme a évolué et que sont apparus des hommes aux capacités nouvelles: les Psis, naissaient en même temps leurs prédateurs: les annulateurs. Ces personnes sont capables de sentir quand l'énergie psionique est utilisée et de l'absorber. Pourtant, les annulateurs ont une grande faiblesse, ils sont obligés d'absorber de l'énergie s'ils veulent survivre.

Il n'y a aucun moyen de détecter physiquement un annulateur en dehors des plaquettes Su Twey.

↳ Annulation, détection Psi, plaquette Su Twey, pouvoirs psis, Psi.



## ANNULATION

L'annulation est l'opération qui consiste à détourner et à absorber l'énergie psionique. Actuellement, la seule méthode connue d'annulation est celle naturelle et organique des annulateurs. De nombreux savants s'y essaient pourtant, le marché des gens voulant se protéger des Psis étant très important.

↳ *Annulateur, détection Psi, plaquette Su Twey, pouvoirs psis, Psi, psionologie.*

## ARCHITECTURE

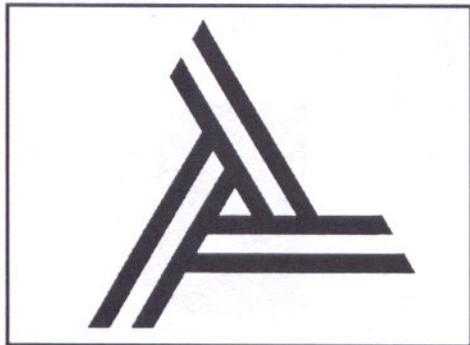
Les habitations, en dehors des cytopoles et des villes rescapées des siècles précédents, sont presque toutes familiales. On ne construit plus d'immeubles et surtout, aucun bâtiment de plus de deux étages. Le facteur qui a entraîné cette évolution est la diminution de population mais aussi le manque d'énergie, défavorisant donc l'installation d'ascenseurs.

Bien que le béton soit encore utilisé, on se sert plutôt de pierres et de briques (parfois de bois). Il existe maintenant des revêtements extérieurs et organiques qui protègent très efficacement contre les dégradations et font de superbes isolants thermiques.

↳ *Blindage, smousse.*

## ARES PROTECTIVA\*

Cette guilde recouvre toutes les activités en rapport avec le maintien de l'ordre grâce à des forces armées. Elle est divisée en trois départements aux relations étroites: Politique, Ressources humaines et Matériel.



○ Le département Politique avalise les envois d'hommes ou de matériel proposés par les autres secteurs. Mais il contient aussi un secteur juridique qui délègue des hommes (juges, avocats, enquêteurs) sur le terrain à la demande de clients.

○ Le département des Ressources humaines envoie des contingents d'hommes de tailles et de fonctions diverses. Il est composé de deux branches: Intervention et Assistance.

Le secteur Intervention est de structure militaire. Les tailles et les appellations des effectifs envoyés sont:

- Commando (10 hommes): opération ponctuelle.
- Point d'ancrage (30 à 50 hommes): soutien temporaire, nettoyage.
- Reconquête (90 hommes): restructuration de zone.

Le secteur Assistance organise des opérations plus longues et proches de la Police. On peut demander les services de:

- Gardes du corps.
- Milice d'entreprise.
- Police municipale (opération à mener de front avec le secteur politique).
- Instructeurs militaires.

Enfin, le secteur Assistance, de front avec le département Politique, peut former des cadres pour des armées indépendantes, ou faire de la consultation stratégique à tout niveau.

○ Le département Matériel possède des laboratoires et des usines. Il fournit non seulement le département des Ressources humaines mais aussi des clients extérieurs affiliés, après examen du dossier par le département politique. On peut se procurer:

— Du matériel semi-lourd: transports blindés et armes genre bazooka, si on est une organisation étatique.

— Du matériel léger: mitrailleuses, armes blanches, si on est un mercenaire indépendant mais néanmoins cotisant.

Les forces militaires ou de police de l'Ares Protectiva sont équipées de matériel en général non disponible dans le grand public: armure souple à très grande absorption de choc, bâtons étourdisseurs, tenues organiques «caméléon».

Toutes les armes et la plupart des autres gadgets proviennent des entreprises Shiller, dont l'actionariat est de 60% pour l'Ares Protectiva, 30% pour la Cosmotek et 10% pour l'I.C.E.

↳ *Armes, guildes, loi, police, politique.*

## ARGENT

L'unité mondiale monétaire est l'uni (∇). Sa valeur est fixée par rapport à une dose d'Uni. Il existe des pièces, des billets, et des cartes bancaires à mémoire électronique, permettant les transactions en unis. Les pièces et les billets ne sont utilisés que dans les grands centres urbains. Dans les comptoirs marchands, des terminaux d'ordinateurs gèrent les comptes stockés sur les cartes à mémoire électronique en prélevant une commission (de l'ordre de 0,5%).

Mais quand on veut avoir de grosses ou de petites sommes, en tout point du globe, on emmène de l'Uni (la substance chimique), du Bi, du Tri ou du Qua. L'échange est toujours accepté en marchandises, sauf par quelques peuplades primitives.

Les valeurs correspondants aux stabilisateurs sont:

|     |           |
|-----|-----------|
| Uni | 1 ∇       |
| Bi  | 100 ∇     |
| Tri | 10.000 ∇  |
| Qua | 100.000 ∇ |

Quant aux valeurs des objets, aux salaires, etc., considérez que les prix sont les mêmes que ceux de 1990, en prenant comme base 1 uni = 1 franc.

↳ *Banque, commerce, I.C.E.*

## ARMÉE

Il n'existe plus de grandes armées organisées. Par contre, certaines structures étatiques possèdent encore de petits corps d'armée ou des milices. Les tailles maximales (en dehors des cytopoles) sont de l'ordre de 1000 à 3000 hommes.

Conséquence inévitable: l'armement spécifiquement militaire et de masse a tendance à disparaître. La seule structure qui regroupe des mercenaires, des forces organisées, des groupes d'action, ainsi qu'une volonté politique fédératrice est la guilde Ares Protectiva.

↳ *Ares Protectiva, guildes, politique.*

## ASHLER (ERNST)

Né en 2060 à Eugene (Oregon, U.S.A.), Ashler fait toutes ses études en Europe. Après plusieurs postes universitaires, il entre en 2100 à l'Institut Pasteur de Paris, en tant que virologue. C'est là qu'il rencontre pour la première fois Jonatan N'Galen, alors jeune laborantin. Mais, sans que personne ne puisse savoir pourquoi, il change totalement de domaine de recherche et s'intéresse alors à la physique des matériaux. Il se forge rapidement une assez bonne réputation en cristallographie.

En 2110, il se réfugie en Suisse et ouvre à l'université de Bâle une

section s'occupant des pouvoirs paranormaux. La confusion est telle qu'il monte ce département sans aucune difficulté.

En 2113, il publie l'article *200 cas paranormaux: Inférences vers la psionologie*. Il arrive à débloquent d'importants crédits pour une recherche fondamentale dans ce nouveau domaine.

En 2118, il découvre que les pouvoirs psioniques dégagent une énergie bien spécifique. Il met cette émission en évidence en faisant vibrer des cristaux tricliniques (qui ont trois axes de symétrie inclinés les uns par rapport aux autres) d'Amazonite. Hors, des pouvoirs psis différents ne font jamais vibrer qu'un seul axe de symétrie à la fois, mais toujours le même axe pour le même pouvoir.

C'est de là qu'il tirera sa théorie sur les trois domaines: Intuition, Action et Altération, encore admise de nos jours; ainsi que la fameuse Loi de Ashler.

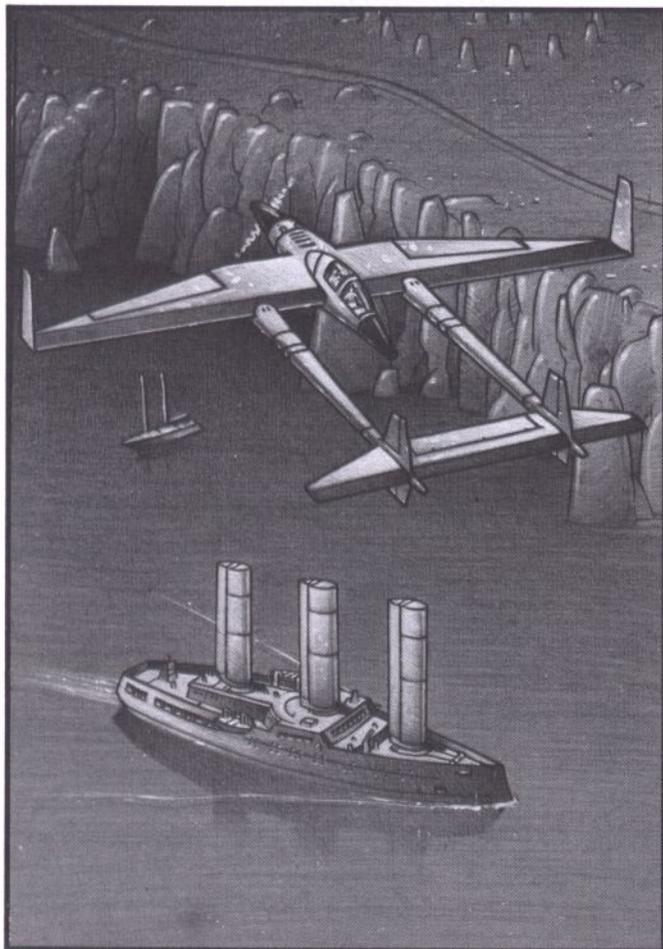
En 2137, il part en expédition vers le pôle nord. Il entoure les préparatifs d'un tel secret que son but en est encore inconnu à nos jours. On ne reverra plus Ashler, alors âgé de 70 ans.

↳ *Détection psi, histoire, N'Galen.*

## ASPHALTE

Le recouvrement des voies autoroutières a changé. Il s'agit d'une substance de base organique inventée par la Cosmotek et dont la durée de vie (grâce à ses capacités d'auto-entretien) approche le millénaire. Sa couleur est vert émeraude et son toucher granuleux. Son prix l'a fait réserver à quelques grands axes autoroutiers seulement mais, avantage incontestable, sa structure magnétique permet la navigation des fuseurs. Le reste des voies carrossables est pavé ou en terre, le bitume a quasiment disparu.

↳ *Fuseurs, routes, véhicule.*



## AUTOMOBILE

A cause de l'état des routes, on ne fait plus que des véhicules tout-terrains (sauf pour les cytopoles). Ceux-ci sont très proches de nos jeeps actuelles. Leur prix est très élevé et il n'est pas facile de trouver du carburant. Les modèles existent en deux catégories: carburant chimique (pétrole) ou propulsion électrique (batterie).

Par contre, sur les autoroutes, il est possible de se procurer des fuseurs, à propulsion et suspension magnétique. Ces véhicules à faible nombre de passagers permettent des liaisons intercontinentales rapides. Dans les cytopoles, certaines voies rapides sont aménagées pour les fuseurs.

Enfin, il existe de nombreux modèles de camions de petite taille avec des compartiments étanches, pour faire de l'exploration de micro-monde, ou transporter des matières premières. La compagnie qui les produit est la Safe Transit Inc.

↳ *Camion, fuseur.*

## AVION

La firme Spiro est le principal fabricant d'avions à petite capacité. Son modèle le plus vendu est le Delta-Spiro, un bimoteur à 6 places. Elle produit aussi l'Alpha-Spiro, un monomoteur biplace et le Cargospire, un moyen courrier à grosse capacité.

Les gros porteurs sont quasiment tous la propriété de la Air-ICE, une filiale de la I.C.E., et sont construits par la Cosmotek. Seuls les cytopoles possèdent quelques compagnies aériennes indépendantes.

↳ *Aéronautique, cytopole, I.C.E.*

# B

## BÂLE

Cette ville est surtout connue pour son université. On y enseigne principalement la biologie et la psychiatrie mais son département le plus connu, parce le premier du genre, est celui de psionologie. C'est ici que le professeur Ernst Ashler découvrit les principes et les lois de détection des pouvoirs psis. Venu retrouver Ashler, N'Galen synthétisa l'Uni dans les laboratoires des industries pharmaceutiques de la région. Avant de partir s'installer en Afrique, il dota richement la section psionologie de l'université.

La ville est pourvue d'un aéroport international. Elle est reliée au réseau autoroutier des fuseurs. L'activité principale de la ville dépend des laboratoires de produits pharmaceutiques (accélérateurs, somnifères), mais ses environs très calmes comprennent aussi plusieurs cliniques psychiatriques.

↳ *Psionologie, université.*

## BALLONS

Terme péjoratif, mais d'acceptation populaire, qui désigne les Éternels. Il vient de leur obligation de vivre en milieu stérile, souvent dans de grosses bulles en plastique.

↳ *Éternels.*

## BANQUE

En dehors des cytopoles, il n'existe pas vraiment d'organismes bancaires. Par contre, une des guildes: L'Inter-Continentale des Échanges (I.C.E.) a des agences centrales sur tous les continents et entretient un réseau de terminaux chargés de créditer et débiter les cartes de crédit. Ces terminaux se trouvent dans les magasins si l'agglomération est importante, ou bien dans un «comptoir d'échanges» s'il s'agit de villages.

Il est conseillé de se déplacer avec du Bi ou du Tri si on veut faire du commerce légèrement en dehors des routes marchandes.

↳ *Argent, commerce, I.C.E.*

## BATEAU

Les années 2200 ont vu la renaissance des transports maritimes et plus particulièrement de ceux à voile. C'est par ce moyen que l'on relie le plus souvent les continents. Grâce aux progrès des matériaux composites et aux ordinateurs, on peut relier l'Europe aux Amériques en 15 à 25 jours.

Il n'est pas rare de trouver des marins aux mutations étranges sur les longs courriers.

↳ *Train, véhicule.*

## Bi

Nom du deuxième stabilisateur mis au point par Jonatan N'Galen en 2147. Il est le produit idéal au point de vue efficacité/prix pour son action de ralentissement des mutations. Sa synthèse nécessite une installation relativement complexe mais donne l'avantage de créer de l'Uni dans une proportion de 100 contre 1 comme sous-produit. C'est ce phénomène qui a permis la production massive et à faible prix de l'Uni.



↳ *Drogues, histoire, stabilisateur.*

## BIOLOGIE\*

Science de la vie et des êtres vivants, son champ d'application a subi de nombreux bouleversements après les Années du Chaos. Actuellement, elle se compose principalement de deux branches.

La première est l'étude des nouvelles formes de vie produites par les mutations, elle s'intéresse plus aux résultats des mutations qu'à leur cause.

La seconde branche est plutôt appelée bio-technologie. Elle se sert des découvertes biologiques et génétiques pour produire des matériaux vivants à multiples usages. Les applications les plus connues sont l'isolation des maisons et les revêtements des autoroutes. La Cosmotek regroupe au sein de sa guilde les chercheurs les plus performants en bio-technologie.

Une des rumeurs les plus persistantes sur leur avance technologique est celle des rongeurs assassins. Le principe est le suivant: on produit un clone d'un rongeur, en milieu stérile, à partir d'un A.D.N. «nettoyé» de toute trace de Mu-Tan. On implémente ensuite un programme génétique monstrueux qui ne se déclenche qu'avec les premières mutations de l'animal. En général, la mignonne créature bourrée de Bi est sensée être offerte à la femme d'un grand dirigeant. Quelques jours plus tard, le Bi ne faisant plus effet, le rongeur mute en quelques minutes pour se transformer en une bête aux dents de rasoir, et à l'instinct sanguinaire. Une autre variante de cette rumeur met en scène des guêpes se servant d'humains comme nids pour leur progéniture.

↳ *A.D.N., Cosmotek, génétique.*

## BLINDAGE

Avec l'avènement des bio-technologies, il est apparu de nouveaux types de revêtements, en grande partie organiques. Ils ne sont pas capables en général d'absorber des dommages importants et répétitifs d'armes lourdes mais, si on leur laisse le temps, ils peuvent se reconstruire après un choc violent et unique.

Les blindages classiques n'ont pas beaucoup changé. On notera seulement l'existence du smousse, une substance peu efficace contre les attaques de percement ou de tranche, mais avec un taux d'absorption des chocs gigantesque. On se sert aussi du smousse pour l'isolation sonore.

Les contingents armés de l'Ares Protectiva possèdent une armure à la fois souple et très absorbante, dérivée du smousse.

↳ *Smousse.*

## BOTANIQUE

Science qui traite des végétaux. Comme la biologie, elle répertorie et essaye d'expliquer les nouvelles formes mutantes de son domaine.

Les mutations les plus fréquentes en botanique sont le mimétisme (changement de coloration), l'augmentation du rendement de la photo-synthèse, la résistance à certaines espèces animales.

— L'arbre charognard: au moment de la reproduction, cet arbre est capable de sentir la présence de mammifères. Il explose alors en projetant avec force ses épines tout autour de lui. Celles-ci, plantées en grand nombre dans la chair, donneront naissance à un nouvel arbre.

— Les lianes carnivores: des lianes se sont transformées en véritables boas ou pythons d'origine végétale. Leurs fibres leur procurent une force énorme mais elle sont sensibles au feu.

— Etc.

↳ *Flore.*



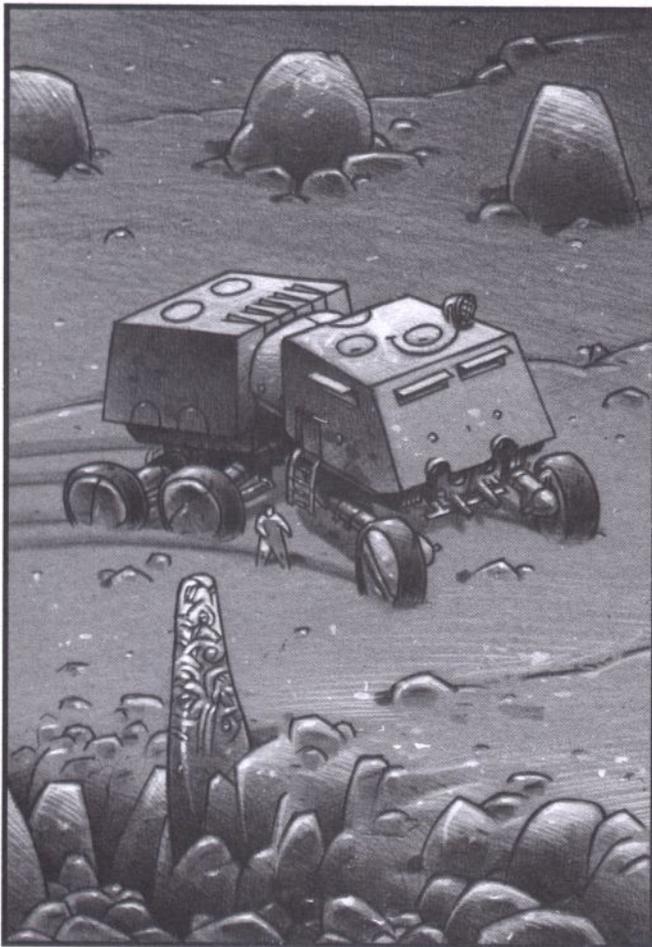
# C

## CAMION\*

La plupart des camions sont produits par la compagnie Safe Transit Inc. Ses modèles sont principalement de deux types: atmosphérique ou à compartiments étanches.

La première gamme comporte des camions allant du van jusqu'au petit semi-remorque. Ce sont principalement les marchands de l'Inter-Continental des Échanges qui les utilisent, des usines, ou bien quelques gros agriculteurs.

La deuxième gamme va de la camionnette à un gros bahut. Multi-blocs, ils comportent un assez gros blindage, des roues solides, des compartiments séparés et étanches, un sas. Leur intérieur est équipé de combinaisons, de respirateurs et la mécanique est accessible de la cabine. Ils sont principalement utilisés pour les explorations scientifiques ou commerciales dans des zones mal connues, et où la peur de nouvelles mutations se fait sentir. La plupart du temps, ils ne sont pas nécessaires mais la peur de l'inconnu permet la continuité de la production. Ils fonctionnent sur batterie (de deux à six blocs en ligne, avec un jeu de secours).



Les principaux modèles sont les:

**S.T.-E1:** deux places, couchettes, petit compartiment transit. 15 tonnes (200.000 ∇).

**S.T.-E2:** même modèle que S.T.-E1 mais avec quatre places. 20 tonnes (310.000 ∇).

**S.T.-E3:** deux places conducteurs, plus quatre passagers. Équipement radio, informatique et possibilité de petit laboratoire biologique. Soute séparée ouvrant sur l'extérieur. Possibilités d'armement extérieur. 30 tonnes (520.000 ∇).

**S.T.-E4:** dérivé du S.T.-E3, la soute laisse place à un laboratoire biologique complet. Le blindage a été renforcé, des équipements hygiéniques de longue durée sont incorporés. Il s'agit d'un petit sous-marin terrestre. 35 tonnes (860.000 ∇).

↳ *Automobile, véhicule.*

## CARTOGRAPHIE

La cartographie est une entreprise relativement importante. Il est en effet intéressant de connaître les frontières de micro-mondes, leurs variations en fonction des saisons. Il existe des cartes écologiques, climatiques, de langue et de populations. Ces cartes sont assez facilement disponibles auprès de la guilde Telia Cognitiva, mais le relevé de la plupart des données sur le terrain est l'œuvre des Compagnons de Janus.

↳ *Compagnons de Janus, géographie, Telia Cognitiva.*

## CERVOTONIC

Cette drogue augmente temporairement les facultés de raisonnement. Elle ne développe pas l'intelligence mais permet de se servir à un plus haut rendement de ses facultés intellectuelles.

↳ *Accélérateur, drogues.*

## CÉCITÉ (PERTE D'UN SENS)

La perte d'un sens principal ne provoque pas de baisse notable des perceptions: tous les autres sens sont exacerbés jusqu'à remplacer la fonction déficiente (aussi appelé syndrome Daredevil). Il arrive même dans certains cas extrêmes, qu'un autre sens soit créé en remplacement (perception de la masse par exemple). Évidemment, ce processus de remplacement est assez long avant d'être effectif.

↳ *Mutations.*

## CHIRURGIE

Cette branche de la médecine est intensivement pratiquée, mais elle n'est quasiment plus que réparatrice (pour les grandes catastrophes) et est rendue beaucoup plus facile par l'absence du phénomène de rejet. On se sert, pour la plupart des greffes, de tissus fabriqués grâce aux biotechniques (notamment la Fibriline), à l'exception de certains organes vitaux qui sont clonés à partir des cellules du malade même.

↳ *Clonage, Fibriline, prothèses, santé.*

## CIMETIÈRES\*

Il n'y a pas de mutations spécifiques aux cimetières, ils font partie de la même niche écologique que le micro-monde au sein duquel ils se trouvent. A moins bien sûr qu'il s'agissent de charniers gigantesques ou de catacombes. Néanmoins, il semble que nombre de phénomènes étranges se déroulent dans ces lieux... Superstition?

↳ *Micro-monde.*

## CLONAGE

Technique consistant à produire un duplicata d'un individu à partir d'une de ses cellules. Elle nécessite un lourd investissement et elle est légalement interdite. En fait, la production d'un clone sert en théorie à produire la réplique d'un individu. Mais comme celui-ci va subir des mutations, le clone sera en fait très différent du modèle original. Ceci n'était pas vrai avant les Années du Chaos, comme l'a prouvé le célèbre cas de Nick Palmer.

La secte des Gardiens du Gène Véritable proclame que l'on peut retrouver l'état de pureté originel des races en produisant des clones à partir d'un A.D.N. «nettoyé» du Mu-Tan. Actuellement, la seule application légale du clonage est la production d'organes sains pour la chirurgie réparatrice. Pour les tissus, on préfère utiliser la Fibriline.

↳ A.D.N, chirurgie, Mu-Tan, Palmer, santé.

## COMMERCE

Le commerce est le lien le plus fort qui existe entre les diverses communautés de la Terre des Mille Mondes. Sans la nécessité d'échanger des matières premières contre des produits finis ou semi-finis, la civilisation aurait périçité depuis plus d'un siècle. C'est sur cette base que se fonde la puissance de l'Inter-Continentale des Échanges.

↳ Argent, banque, I.C.E, politique.

## COMMUNICATION

On trouvera les descriptions des moyens de communications physiques aux noms suivants: automobile, aéronautique, camion, fuséur et hovercraft.

Les moyens de communications de l'information sont: le téléphone, la radio, la télévision, les liaisons informatiques. Les réseaux classiques sont très dégradés et il n'est pas rare qu'un village n'ait qu'une seule liaison avec le réseau national. Ce sont les guildes marchandes qui ont le monopole de ces lignes.

Les liaisons terrestres sont la propriété de la Telia Cognitiva mais leur exploitation est souvent laissée aux comptoirs de l'Inter-Continentale des Échanges, lorsqu'un bureau de la T.C. n'existe pas. Quant aux liaisons satellites, elles sont régies par la Cosmotek. Tous ces services sont payants et privés.

Lorsqu'un village veut se relier au réseau mondial de communications (WorldCom), il a le choix entre une liaison spécialisée ou une liaison satellite, chacun d'entre elle permettant le passage de 16 à 64 communications simultanées.

Il existe un seul *network* de radio important sur la Terre. Il s'agit de Rock City, qui diffuse principalement de la *muzak* sur Rock City A. Elle produit aussi quelques programmes plus culturels (*hard-rock*, *new-wave*, musique folklorique, chanson) sur ses canaux R.C.B à R.C.F. La totalité de la production vient de la nouvelle Mecque de la musique: Rock City, implantée sur l'ancienne Nashville (Tennessee, U.S.A.). On trouve des radios locales, à l'échelle de villes ou de régions.

Quant à la télévision, elle est l'apanage de WorldTV, réseau mondial qui produit les mêmes émissions sur les six continents. L'essentiel de la production vient des studios d'U.S.A.TV, dans le quartier Hollywood de New Angel. Les autres émissions viennent d'EuropeTV (Londres), d'AsiaTV (Tokyo), de DreamTV (Sydney) et AfricaTV (Kinshasa) en faible quantité. Il existe aussi des télévisions locales, à l'échelle de pays, mais peu efficaces. La plus efficace est Infocom (Mégapole), limitée aux territoires soviétiques.

↳ Cosmotek, Ordinateurs, radio, téléphone, télévision, Telia Cognitiva.

Il n'y a pas d'images sans

# World TV

Il n'y a pas de musiques sans

# Rock City

### Les meilleures séries holos

(Les mariés du Pacifique, L'inconnu du conapt 56, Belle et toujours fragile, La brigade des mutations...)

### Les reportages les plus percutants

(Les hommes-oiseaux des Andes, La filière des semi-morts, L'espionnage Psi...)

### Les musiques les plus hip

(Groovez avec Fat Walrus, Jonctez-vous sur le High Spirit avec Swibop Uptake, Néo-crushez au volume maximum...)

### Les jeux les plus fous

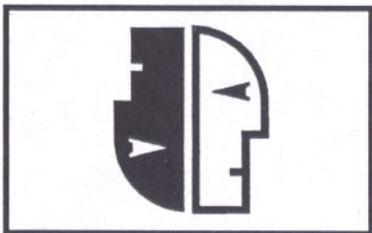
(La roue des mutations, La bourse aux monstres, Le tour du monde, Un fuséur pour deux...)

### Et sans oublier

L'actualité non-stop, les émissions culturelles, l'astrologie statistique, la religion et vous, le sport, les films 2D...

## COMPAGNONS DE JANUS\*

Les Compagnons de Janus sont parfois considérés comme étant une guilde car ils ont souvent des rapports avec la Telia Cognitiva et la Cosmotek. Mais d'autres les prennent pour une vulgaire secte d'illuminés, dont le délire peut être utilisé de façon commerciale.



Il faut dire que contrairement aux autres guildes, il y a peu de hiérarchie au sein des Compagnons. Un conseil restreint siège à Lhassa (Tibet), des abbayes existent aux USA (parc de Yosemite), en Europe (Venise), Afrique (Karnak) et en d'autres endroits.

Les Compagnons de Janus sont des voyageurs solitaires (on trouve parfois des couples) qui vont de micro-monde en micro-monde, subissant les mutations, apprenant les us et coutumes de chaque région avant de les répertorier dans leurs carnets de voyage. Il n'y a pas de particularité qui permette de reconnaître à coup sûr un Compagnon de Janus, à part une certaine propension à avoir les cheveux tressés.

On dit qu'un dogme est en vigueur chez les compagnons: il existe pour chaque homme et chaque femme sur terre, un micro-monde qui lui correspond et qui pourrait devenir son paradis.

↳ *Cartographie, cristaux de passage, géographie, guildes, porte de passage.*

## CONSCIENCE-2

Cette drogue augmente temporairement la stabilité mentale du preneur. Ce dernier est tout entier dans sa tâche, perd sa versatilité, ses hésitations. Comme pour toutes les drogues il faut se méfier du phénomène de redescente qui, particulièrement dans le cas du Conscience-2, amène à un comportement violent.

↳ *Accélérateur, drogues.*

## CONTRACEPTION

Il n'est plus possible de recourir à la contraception chimique classique (pilule) à cause de la destruction du mécanisme inhibiteur par le Mu-Tan. Certaines femmes ont recours à la «pilule du lendemain» associée à un stabilisateur. Le prix de celle-ci est raisonnable (45 V) mais il faut lui ajouter celui du stabilisateur. Voici les statistiques officielles d'efficacité suivant les produits associés.

|     |     |
|-----|-----|
| Uni | 60% |
| Bi  | 70% |
| Tri | 90% |
| Qua | 98% |

Néanmoins, on remarque un phénomène étrange qui se produit à

## Tenue de pays chauds



Sacoches à cartes

Bâton de marche

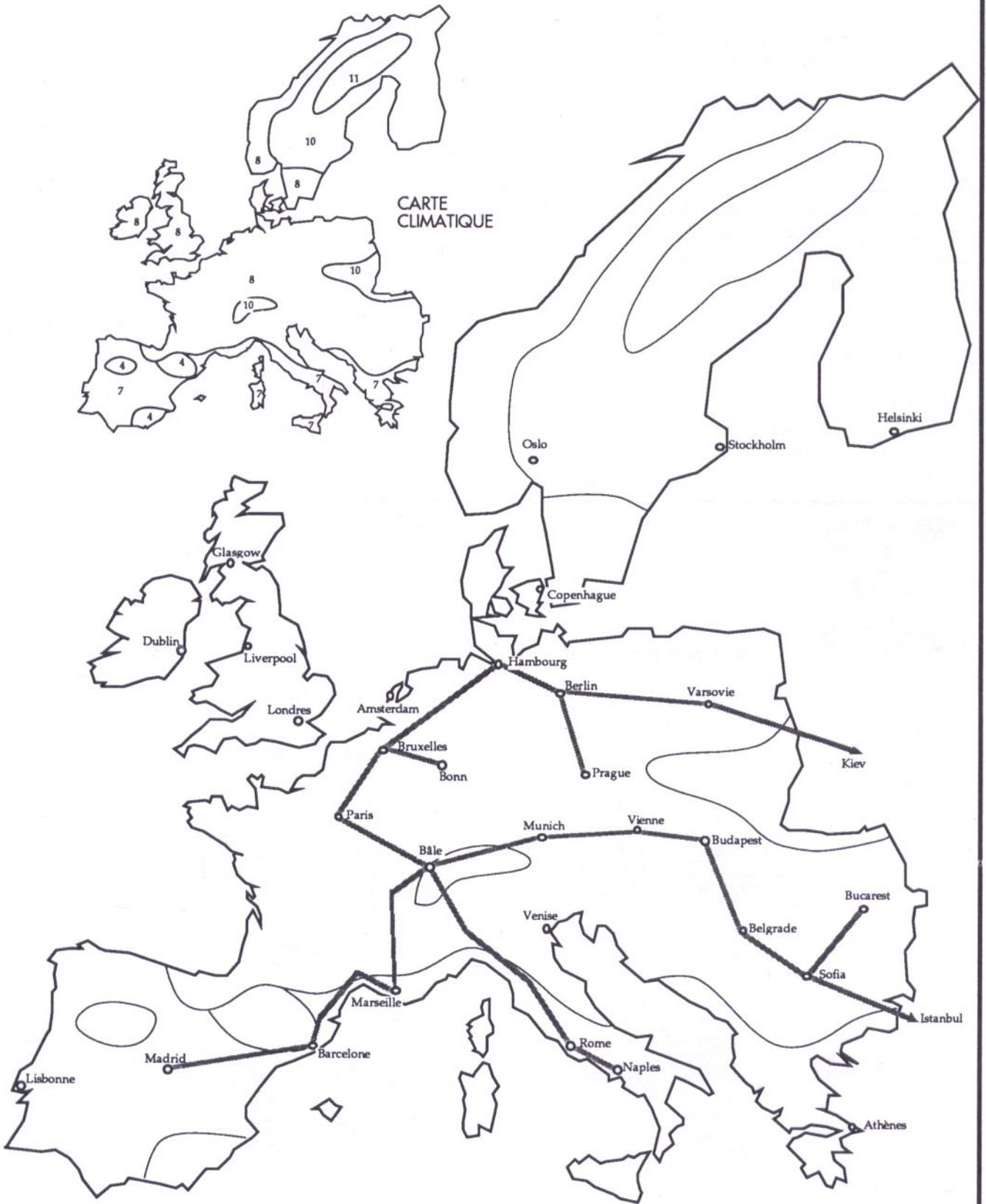
## Tenue de grand froid



Sacoches étanches

## EUROPE

CARTE CLIMATIQUE



partir de 50 ans pour les femmes et 60 ans pour les hommes: la lutte de l'organisme contre la contraception si la personne n'a pas déjà eu au moins un enfant. Chez les femmes cela se traduit par une augmentation du taux de fécondité et la perte d'efficacité de la «pilule» (l'Uni et le Bi n'ont plus aucun effet). Chez l'homme, le liquide séminal acquiert un coefficient de perméabilité plus important (lui permettant de passer certains barrières plastiques), ainsi qu'une durée de vie hors de l'organisme allongée. Pour les deux sexes, il y a une augmentation notable du désir sexuel. Tous ces phénomènes diminuent avec la naissance d'enfants et sont variables suivant la densité locale de population.

↳ *Drogues, santé, stabilisateur.*

## CONVICTOL

Cette drogue augmente temporairement le charisme du preneur. Celui-ci voit ses convictions acquérir plus de force à ses propres yeux. Il saura mieux les défendre, trouvera des arguments plus justes qu'à l'accoutumé. Son énergie sera même visible dans son aspect physique et dans sa voix. Une fois l'effet estompé, le preneur a intérêt à ne pas se montrer en public pendant un certain temps.

↳ *Accélérateur, drogues.*

## COSMOTEK\*

Cette guilde fédère de nombreux industriels et finance des laboratoires de recherche personnels. Pour bénéficier de bulletins d'informations, de droits de licence, les industriels payent une cotisation à la

Cosmotek. Son siège principal est situé à Kourou (Guyane Française) mais elle possède des agences continentales et nationales, bien que ne vendant pas directement de produits au grand public. Parmi ses actionnaires ont retrouvé les laboratoires N'Galen, la firme D.T.P. (Détection des Talents Psioniques) ou la société Safe-Transit. Elle possède une part importante des entreprises Shiller (armements).

La Cosmotek est divisée en trois départements: Fondamentaliste, Technologie et Espace.

Le département Fondamentaliste est entièrement subventionné par la Cosmotek et regroupe des chercheurs en mathématiques et physique théorique. Elle a une part importante dans les universités et attribue de nombreuses bourses.

Le département Technologie est lui-même divisé en secteurs d'activités: bio-technologie, génétique, communication, informatique, bâtiment, etc.

Le secteur Espace est sensé mettre en place les satellites de communications mais des observateurs ont remarqué que le niveau technologique de la Cosmotek est insuffisant pour la couverture spatiale existante, et les fusées envoyées inadéquates.

↳ *Biologie, Guildes, politique, Teli Cognitiva, université.*

## CRISTAUX DE PASSAGE\*

Les Compagnons de Janus sont souvent à la recherche de structures cthoniennes particulières: cromlechs, zones volcaniques, etc. Il leur arrive de laisser échapper à ce sujet le terme de cristaux de passage. En rassemblant les diverses rumeurs, on pense qu'il s'agit de lieu



### Cadre commercial

Le col large est distinctif de la Cosmotek



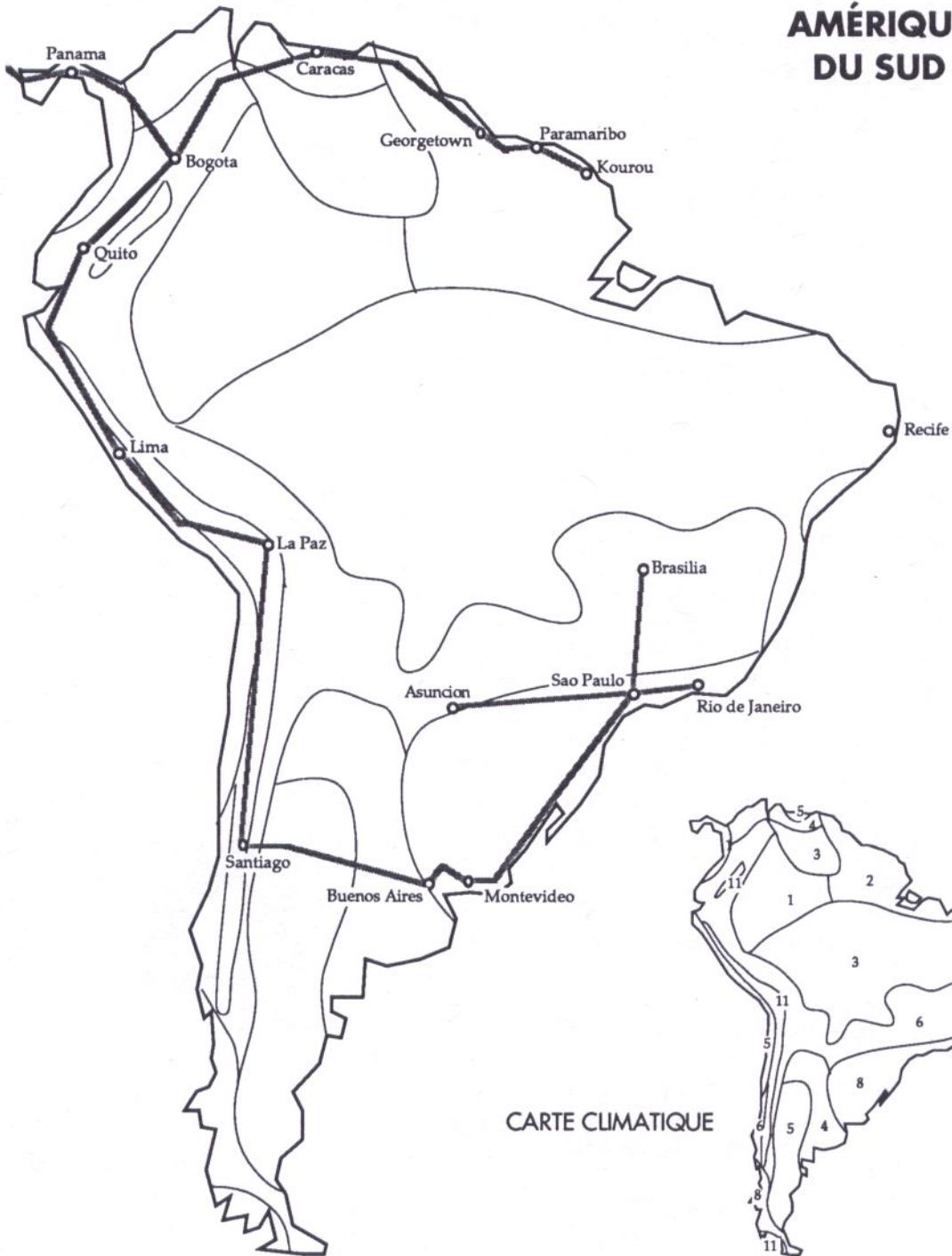
### Génie Génétique

Haut-parleurs

Contrôle Thermique



## AMÉRIQUE DU SUD



CARTE CLIMATIQUE

d'intense activité électro-magnétique. D'après ceux qui croient que les Compagnons de Janus sont une secte, les cristaux de passage sont le symbole d'une transfiguration vers un au-delà.



Certaines informations récentes laissent à penser que les entrées des univers parallèles qui défrayent tant les chroniques scientifiques sont justement ces cristaux de passage.

↳ *Compagnons de Janus, porte de passage.*

## CYTOPOLES

Dès l'invention de l'Uni, des hommes politiques lancèrent l'idée de villes protégées des agressions biochimiques. Bien sûr, il était trop tard pour éviter les mutations et il était impossible de revenir en arrière. Mais il jouèrent sur le désir de protection, la peur qu'avaient encore beaucoup de personnes.

Cette construction n'aurait pas été possible sans la technologie des membranes semi-perméables. Cette matière artificielle est un filtre qui laisse passer dans les deux sens les composants naturels de l'atmosphère (azote, oxygène, argon et autres gaz rares) mais empêche les composés organiques de la traverser. Elle est donc imperméable à l'Uni comme au Mu-Tan. On la pulvérise assez régulièrement d'un composé qui détruit les dépôts en la consolidant, à des fins de nettoyage et de préservation.

Les lieux de New York, Los Angeles et Leningrad ont été choisis pour des raisons de densité de population et du nombre de bâtiments vides réutilisables. Avant de bâtir les cytopoles (étymologiquement: villes-cellules) on a rasé les buildings les plus élevés, on a gardé ceux qui étaient en bon état en réaménageant les intérieurs.

Les cytopoles ne sont pas à proprement parler des villes sous dôme, mais un ensemble de cellules de plastique interpénétrées. Certaines cellules sont plus grandes et plus hautes, d'autres épousent soigneusement les formes des bâtiments en dessous.

Toutes les cytopoles ont des points en communs:

— Il existe une zone de transit à l'entrée de la ville pour les voyageurs et les marchandises, où l'on subit une quarantaine. Les formalités d'accueil sont toujours longues, bureaucratiques et pénibles, même pour les simples visiteurs, pour décourager les éventuels immigrants. Il va de soi que seule une personne à l'aspect «normal» peut espérer s'établir dans une cytopole.

— En dehors de la ville, des usines hydroponiques produisent de grosses quantités de nourriture, afin de réduire la part des aliments importés.

— L'air est constamment saturé d'Uni. Tous ses effets y sont donc permanents, ce qui donne aux habitants une certaine hétérogénéité. Il y a des gros et des maigres, des pâles et des bronzés, et moins de Psis que partout ailleurs.

— La paranoïa envers l'extérieur est soigneusement entretenue par des organismes publics ou privés. Des campagnes de publicité montrent tous les dangers des mutations. Le péril extérieur est symbolisé par les mutations extrêmes (les êtres-cauchemars par exemple) et est le sujet de nombreux feuilletons télévisés. Le péril intérieur est celui

des Psis. On les accuse de lire dans les pensées, d'empêcher les gens «honnêtes» de gagner leur vie en leur prenant leur travail. De nombreux organismes de protection font de la publicité pour des protections passives (stabilisateurs) ou actives (annulateurs).

— Les deux cytopoles américaines sont dirigées par un maire élu au suffrage universel, pour un mandat de 10 ans. Il a en charge les pouvoirs administratifs et législatif de la cité. Le cas de Mégapol est décrit dans l'entrée qui lui est consacrée.

## Manatan

Mise en chantier en 2148, achevée en 2160, c'est la première des cytopoles. Elle s'étend sur toute l'île de Manhattan (New York). Plus sale et peuplée que les autres villes cellulaires, la vie artistique y est fortement développée et de nombreux acteurs, écrivains, dessinateurs, demandent l'immigration.

## New Angel

Mise en chantier en 2149, elle n'a jamais été tout à fait achevée puisqu'elle s'étend encore parfois de quelques unités cellulaires. C'est la ville de la télévision et des plaisirs faciles. La paranoïa y est moins forte que dans les deux autres cytopoles.

## Mégapol

On a longtemps hésité entre Moscou et Leningrad comme lieu de la cytopole soviétique. La peur des rayonnements atomiques dans la région moscovite a fait choisir l'autre site. A Mégapol, on prône la culture par les livres, les musées, la peinture, mais on choisit plutôt la conservation que la production. La vie y est plus moralisée qu'ailleurs, sans que les libertés individuelles soient réellement menacées.

↳ *Agglomération, droit international, hydroponique, Manatan, Mégapol, New Angel, radiation.*

# D

## DEADLY-3

C'est le plus puissant des poisons connus. Son action est très rapide, pour pouvoir contrer les adaptations éventuelles.

↳ *Drogues, poisons, stabilisateur.*

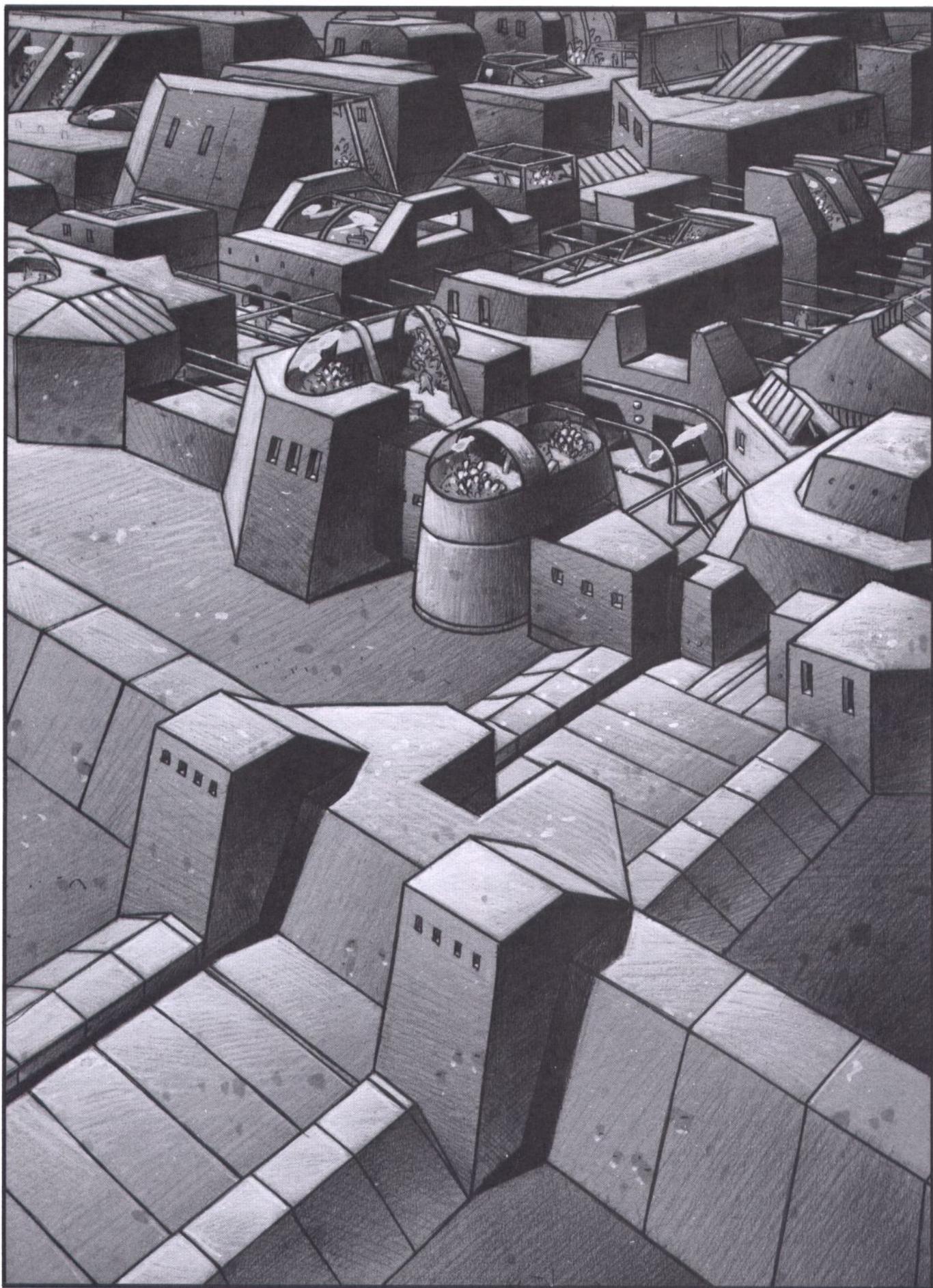
## DÉFENSE\*

Se dit de l'aptitude qu'ont les Psis pour se défendre des attaques psychiques.

Avoir des pouvoirs psis n'est pas toujours une bénédiction. Si on n'est pas très puissant, on est plus sujet qu'une personne sans pouvoirs à des attaques psis.

↳ *Pouvoirs psis, Psi, psionologie.*

# ATHANOR



## DÉTECTION PSI\*

Dès 2113, les preuves irréfutables de l'existence des phénomènes psioniques ont été apportées. Néanmoins, les scientifiques ne pouvaient s'en tenir à de simples constats, statistiques et études anthropologiques. Ils voulaient arriver à la construction d'appareils de mesure capable de quantifier ce phénomène.

Il est aussi important de noter que l'on ne prit conscience des pouvoirs d'annulation psionique que bien plus tard. On ne retrouve pour la première fois cette hypothèse qu'à la conférence internationale de 2120 à Bâle.

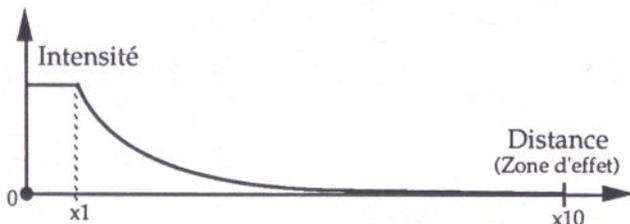
La situation changea radicalement à partir de 2121. Dans tous les pays africains, ainsi que dans toutes les zones fortement contrôlées par les Éternels, la recherche et l'expérimentation sur les pouvoirs psis fut interdite. Les sanctions sont suffisamment sévères pour que peu s'y risquent. Actuellement, ces phénomènes sont surtout étudiés en Europe (Suisse) et en Indo-Chine (Pékin).

Les progrès en psionologie (science des pouvoirs psioniques) sont surtout l'œuvre de trois hommes: Ernst Ashler, Jonatan N'Galen et Li Su Twey.

## Lois de détection

### Émission

La première loi de Ashler indique que la production d'énergie psionique est constante sur une zone fixe, pendant un temps donné, même si elle n'est destinée qu'à une personne bien particulière. Cette zone est sphérique autour de l'individu qui la produit, et son rayon dépend à la fois du pouvoir et de la force de la personne. Autour de cette zone se trouve une zone secondaire où cette fois, l'énergie se dissipe suivant le carré de la distance (voir schéma). Elle atteint le centième de sa valeur à une distance dix fois supérieure à la zone d'effet.



Les appareils de mesure sont donc étalonnés pour détecter des intensités qui vont de 0,01 à 15 points psis. En fait, la précision en-dessous de 0,05 points psis est souvent assez douteuse.

La deuxième loi de Ashler indique que chacun des pouvoirs, bien que se classant forcément dans une des trois catégories principales, émet une forme d'énergie qui lui est propre. Aussi, en modifiant les appareils, ainsi qu'en utilisant d'autres cristaux, il est possible de savoir si un pouvoir en particulier a été utilisé.

Il est important de dire que l'on ne sait pas encore différencier tous ces pouvoirs.

### Annulation

L'annulateur Psi possède une sorte de sixième sens qui lui permet de détecter les émissions d'énergie Psi sur une distance de 100 mètres normalement (1 km en état de manque). Cette détection se fait par une absorption infime de l'énergie dégagée. Il s'agit ici d'un réflexe, dont l'annulateur peut se débarrasser s'il le désire.

C'est en partant de cette particularité qu'ont les annulateurs que Li Su Twey a inventé ses bactéries. Il s'agit de micro-organismes qui dégagent de l'énergie psionique à très faible taux (1/10.000<sup>e</sup> de points par heure, dans une sphère d'un rayon d'un millimètre). Et leur sur-

vie dépend de la régularité de cette émission. Or un annulateur absorbe un peu plus que cette quantité naturellement. La bactérie se trouve alors dans un situation de «pompage», sans pouvoir fournir la quantité, et elle meurt. Le côté ingénieux a été de doter en plus ces bactéries d'une caractéristique utile: en vie, elle sont de couleur jaune; mortes, elles vivent au noir.

Les premières Su Twey émettaient les trois types d'énergie en même temps. Il existe maintenant des Su Twey propres à chaque type: Intuition, Action et Altération. On a aussi changé les couleurs respectivement en vert, rouge et jaune. La couleur finale étant toujours le noir.

## Le matériel

### Appareils de détection

Depuis les premiers temps, on a essayé de fabriquer des appareils de détection à la fois efficaces et transportables. Les plus grandes difficultés sont venues dans les premiers temps de la suspension nécessaire. Il n'était alors pas rare de devoir utiliser un détecteur dont le socle avait un poids supérieur à la tonne.

Il existe maintenant des appareils abordables, bien que difficiles à trouver dans le commerce. Pour les prix, reportez-vous au chapitre du magasin.

○ Le détecteur Multi-P a un encombrement de 1,80 x 1,20 x 1 m et son poids est de 110 kg. Il lui faut une alimentation électrique peu importante (batteries). Il est capable d'indiquer le type d'énergie émise, sa puissance locale. Par un processeur inclus, et grâce aux micro-variations de champ, il arrive avec une bonne probabilité (87%) et une bonne précision (5%), à donner la distance à laquelle est le Psi. Deux de ces détecteurs permettent donc de faire un repérage assez précis. (Prix indicatif: 25.000 ₣).

○ Les détecteurs de la firme D.T.P. (Détection des Talents Psioniques) de type Intuition, Action ou Altération (Références 100, 200 et 300) permettant bien entendu de mesurer les champs propres à chacun de ces domaines Psi. Ils mesurent 60 x 10 x 30 cm, pèsent 7 kg et fonctionnent sur batterie à faible voltage. (Prix indicatif: 30.000 ₣ [intuition], 14.000 ₣ [action] et 18.000 ₣ [altération]).

○ La firme D.T.P. fabrique d'autres détecteurs Psi encore plus spécifiques. Leur encombrement est le même que ceux de la série précédente. Il n'existe par contre pas encore de détecteurs pour tous les pouvoirs. (Prix variant de 7.000 à 80.000 ₣).

### Plaquettes Su Twey

Elles sont vendues dans un emballage qui garde les bactéries en état d'hibernation jusqu'à ce qu'on les utilise. On peut conserver des plaquettes pendant 1 an, leur durée de vie maximale est de 15 jours une fois en activité. Les prix varient en fonction du modèle.

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Modèle général (jaune) | 300 ₣ |
| Intuition (vert)       | 600 ₣ |
| Action (rouge)         | 900 ₣ |
| Altération (jaune)     | 700 ₣ |

➤ Annulation, Ashler, N'Galen, plaquette Su Twey, pouvoirs psis, Psi, psionologie.

Ne vous laissez pas espionner  
pensez

**D.T.P.**

## DROGUES

Dans la Terre des Mille Mondes, on nomme drogues les produits destinés à diminuer les mutations (stabilisateurs) ou à les augmenter (accélérateurs).

Il n'existe plus d'anciennes drogues (haschich, héroïne, cocaïne) non pas à cause d'une évolution des mœurs mais à cause de la perte de tous leurs pouvoirs spécifiques. Quelques riches snobs prennent parfois du cannabis mélangé à du Tri pour accentuer les sensations.

Signalons aussi que toutes les substances chimiques ingérées par l'organisme sont assez rapidement éliminées. C'est le cas pour les boissons alcoolisées, qui font un effet de courte durée et de courte intensité même avec une proportion d'alcool forte. Pour donner un exemple, une personne normalement constituée élimine totalement un litre de vodka en moins d'une heure. Il faut mélanger l'alcool au moins avec du Bi pour rester soûl un bon moment. Le côté positif (pour les alcooliques) est la disparition de la gueule de bois. Le tabac ne produit pas de cancer ou d'engrassement des poumons, mais n'a plus son pouvoir anxiolytique. Enfin, les antibiotiques, l'aspirine, les contraceptifs, bref: tous les médicaments, ont perdu leur pouvoir actif.

↳ *Drogues, santé, stabilisateur.*

## DROIT INTERNATIONAL

Le droit se résume très souvent au droit international, qui lui-même est surtout consacré aux problèmes de taxes, de séjour, de commerce. Les applications les plus pratiques du droit international sont la connaissance des formalités d'entrée et sorties des cytopoles, et les peines encourues pour les délits courants.

Le droit local est presque partout revenu à la coutume. Dans les zones rurales, la loi du talion est presque uniformément appliquée, quoique l'indulgence soit grande. On applique les peines sévèrement, mais justement la plupart du temps. La peine capitale existe presque partout.

Dans les zones urbaines à forte densité de population, la loi est assurée la plupart du temps par des représentants de l'Ares Protectiva. Les amendes sont relativement courantes et importantes. Les peines de prison dépendent plus de l'espace carcéral disponible que de la gravité du délit ou du crime.

La seule loi véritablement internationale promulguée après les Années du Chaos, en 2121, est la loi Stone. Tous les Psis sont obligés de se faire recenser et doivent faire un service civil d'une année durant laquelle ils «font la chasse» aux réfractaires. Les Psis recensés sont laissés en paix, quoique n'ayant pas le droit de fonder des associations, les autres sont passibles de la peine de mort. En fait cette loi n'est véritablement appliquée que dans deux ou trois pays africains. La plupart du temps, elle est utilisée comme épouvantail et évite que les Psis occupent trop de postes importants dans les hiérarchies commerciales ou politiques.

↳ *Cytopole, histoire, Psi.*



## ÉNERGIE

La Terre des Mille Mondes vit sur un paradoxe: on peut y produire des gigantesques quantités d'énergie, mais la plupart des habitants de la planète vivent avec peu de celle-ci. Il faut dire que la production ne suit pas les règles du XX<sup>e</sup> siècle.

### Production

— La production d'énergie vers les années 2100 était essentiellement axée sur la fusion de l'hydrogène. C'était normal puisque la production par le charbon, le pétrole ou l'uranium coûtait de cent à trois cent fois plus cher. Mais le contrôle de la fusion nécessitait de gros moyens techniques associé à de très lourdes infrastructures. Il existait donc peu de pôles de production à cette époque.

— Heureusement, l'utilisation de nouveaux conducteurs associé aux capacités des supraconducteurs favorisa le stockage et l'acheminement sur de longues distances de l'électricité.

En 2300, il y a à peu près une usine de fusion par continent, et le réseau d'acheminement de l'électricité à haut voltage existe encore en grande partie grâce à la Teli Cognitiva qui a besoin d'électricité pour ses ordinateurs. Néanmoins, comme les nations ont disparu, il faut payer l'énergie directement aux producteurs, l'acheminement étant compris dans la facture, ce qui donne des prix assez élevés. On évite donc de se servir de l'électricité pour des choses comme les ascenseurs ou les gigantesques enseignes lumineuses (sauf dans les cytopoles bien sûr, qui ont leurs propres générateurs à fusion).

Quant aux véhicules, leur traction était passée en partie à l'électrique quand on pouvait recharger rapidement des batteries à grande capacité et à moindre frais. On en est revenu au pétrole ou à des substituts biologiques mais les problèmes d'approvisionnement font que les transports individuels sont un luxe.

### Stockage

L'énergie se stocke différemment suivant les divers lieux du globe et l'utilisation de cette énergie.

Dans les régions peu fréquentées, on se sert encore des générateurs fonctionnant au charbon ou au pétrole pour les équipements collectifs. Les batteries sont utilisées à titre individuel.

Dans les régions proches des centres de civilisation, on dispose des

**VOTRE FUTUR VOUS APPARTIENT**

***Organisme de Protection Anti-Psi Rucinter***

Block 45, 6th Avenue Manatan

lignes directes de courant, mais aussi de grands centres de stockage de l'électricité (grâce aux supraconducteurs et à la régulation thermique).

La batterie de type standard a une taille de 50 x 30 x 65 cm, et une capacité de 1300 Mégajoules (soit 3,6 Mégawatts/heure). Le débit et la puissance sont réglables grâce à des contrôles incorporés. Elle permet pour un modèle automobile standard roulant normalement une autonomie de 300 km (les camions en branchent plusieurs en ligne). On peut recharger cette batterie sur une ligne ou une borne spéciale. Près d'une ville, le temps de recharge est de 5 à 10 mn, et coûte environ 5 V. A grande distance, comme un petit village de montagne par exemple, le temps de recharge est d'environ deux heures, et le prix de 150 V. Une batterie coûte 2000 V.

↳ *Fission, fusion, supraconducteur.*

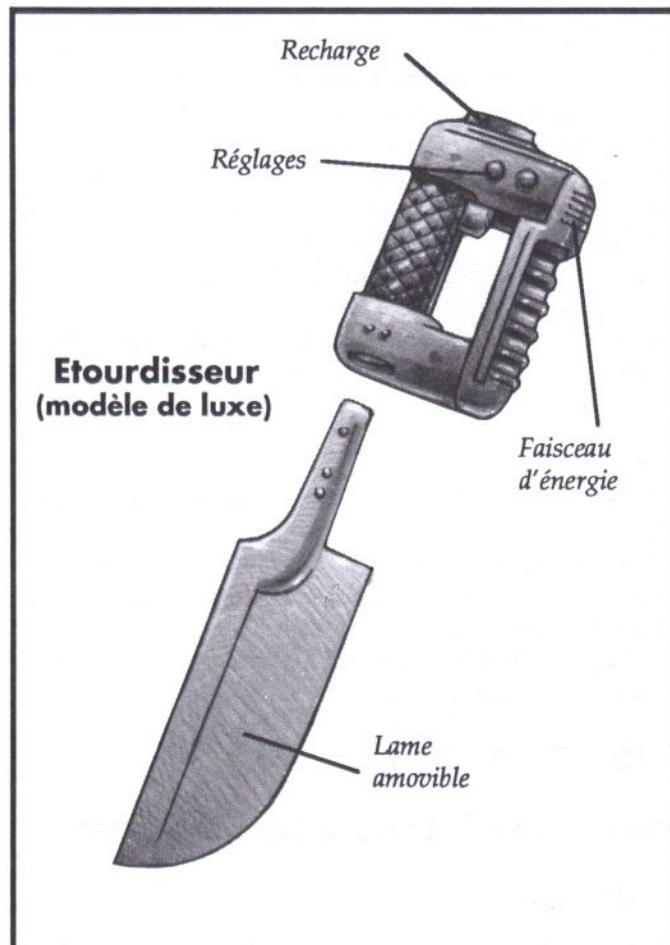
## ÉTERNELS\*

Ils furent parmi les premiers à avoir voulu essayer un traitement destiné à stopper les mutations. Ils sont devenus virtuellement immortels (en fait on suppose que leur espérance de vie est de l'ordre du millier d'années) mais, sujets à la moindre maladie, ils peuvent périr à tout moment.

Ils sont souvent très riches ou très influents politiquement. Ils ont un fort contrôle dans l'Ares Protectiva et l'Inter-Continentale des Échanges, moyen dans la Cosmotek, très faible dans la Telia Cognitiva et nul dans les Compagnons de Janus.

Comme ils ne peuvent en aucun cas avoir de pouvoirs psis et que leur isolement les a rendu paranoïaques à l'extrême, ils ont fait voter la loi Stone sur les pouvoirs psioniques, visant à les répertorier.

↳ *Ballons, politique.*



## ÉTOURDISSEUR

Cette petite arme de poing envoie une décharge électrique étourdissante. Une fois l'énergie électrique épuisée, on peut aussi s'en servir comme poing américain ou manche de poignard (la mise en place d'une lame est facile et prévue). C'est l'arme d'auto-défense typique du voyageur.

↳ *Armée, armes, combat.*

## ÊTRE-CAUCHEMAR\*

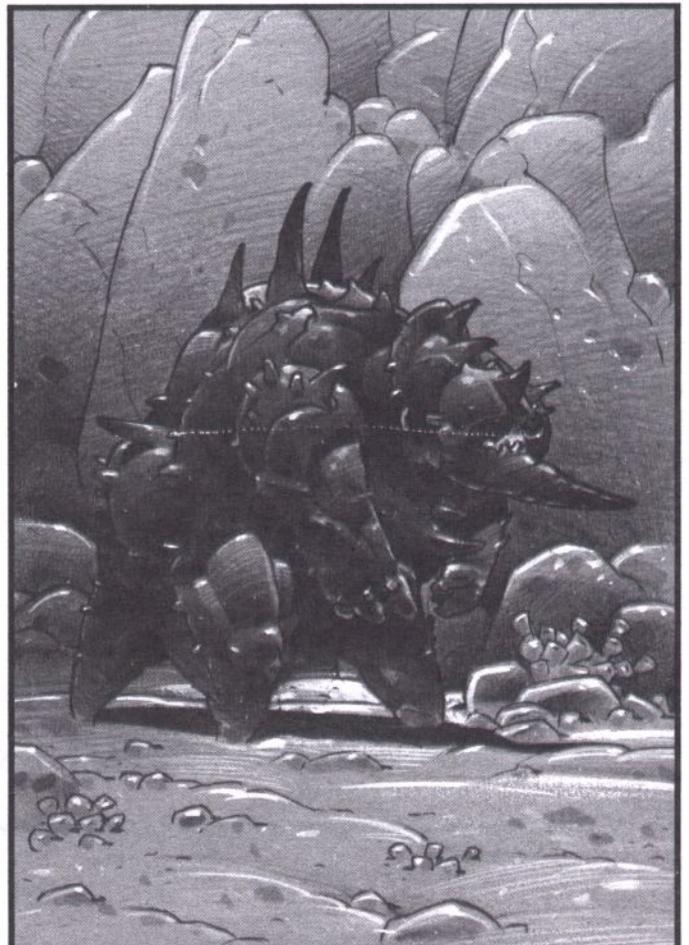
Il existe des êtres que même les mutations les plus extrêmes ne pourraient concevoir. Du moins c'est ce qu'en rapporte les gens qui ont vu ces phénomènes. L'image la plus souvent décrite est celle de créatures vaguement humanoïdes, mais avec une carapace aussi solide que celle d'un rhinocéros, aux crocs impressionnants, aux griffes capables de creuser l'acier. Comme peu de récits sont de première main, on a appelé ces êtres des êtres-cauchemar, mais une autre appellation populaire est celle de «dragons».

↳ *Monstre.*

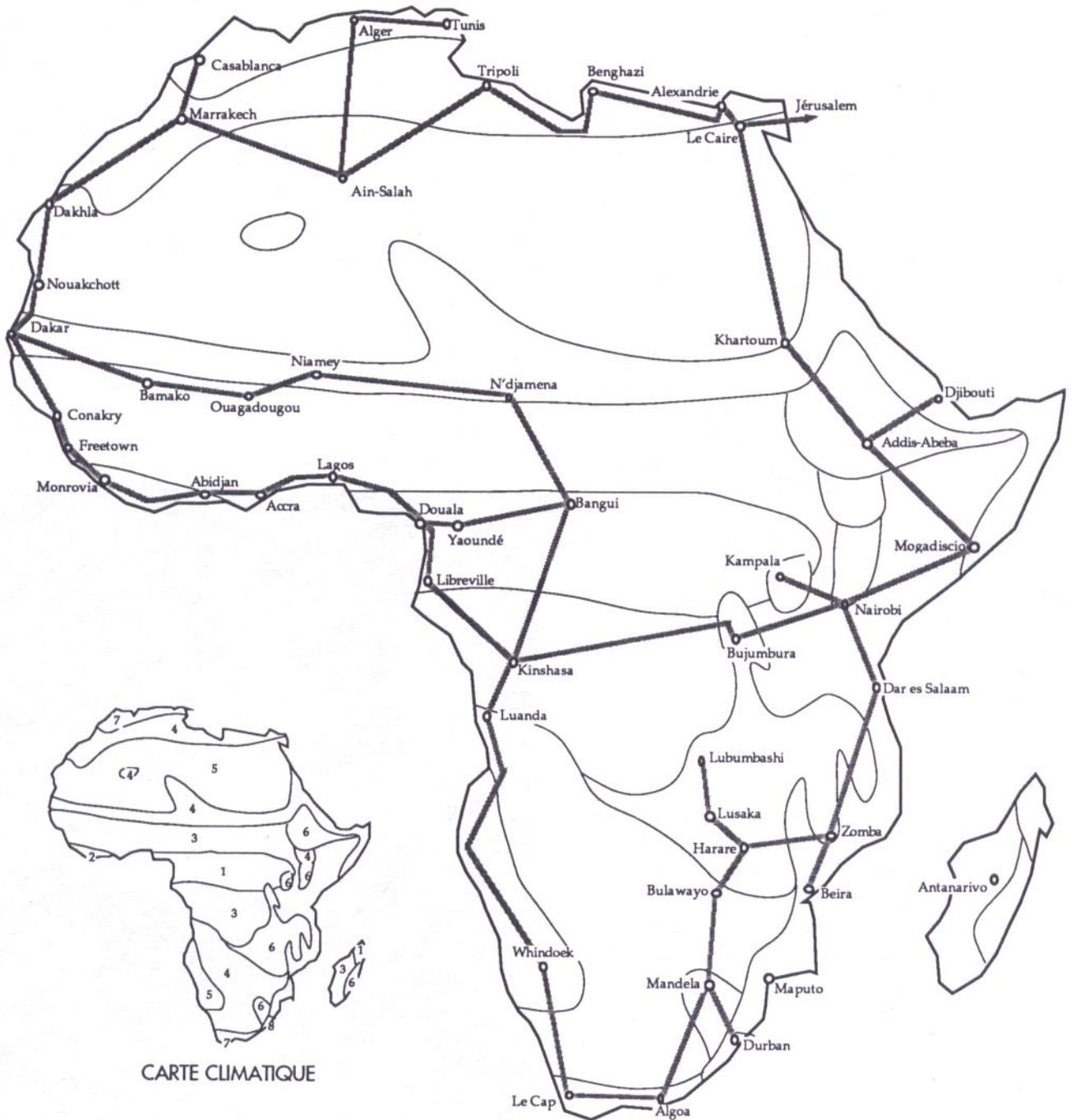
## EXPLOSIF

Il n'y a quasiment aucun progrès fait dans le domaine des explosifs depuis la fin de XX<sup>e</sup> siècle. Le plastic est toujours très employé.

↳ *Armée, armes, combat.*



## AFRIQUE



# F

## FAUNE

Comme pour l'homme, les mutations chez l'animal sont nombreuses mais de peu d'amplitude. Dans la plupart des cas, les mutations se sont résumées à des adaptations mineures aux conditions climatiques. Ceci est principalement vrai dans les cycles écologiques possédant peu de super-prédateurs.

Mais il existe aussi quelques zones où des compétitions farouches ont eu lieu entre prédateurs et victimes. Cela a commencé par des méthodes de dissimulation plus sophistiquées chez les victimes (principalement par disparition des odeurs et mimétisme) aussitôt compensées par de nouvelles méthodes de traque des prédateurs (parfois jusqu'à la création de sens «radar»).

— Il existe un petit serpent, le flash-snake, habitant en plein centre du Sahara. Le jour, il se repose au soleil, absorbant l'énergie lumineuse à la fois pour son alimentation et pour une activité nocturne spécifique. En effet, la nuit, il part chasser les quelques rongeurs qui équilibreront son régime alimentaire. Dès qu'il est en vue d'un de ceux-ci, son corps irradie un éclair lumineux très violent et très bref. Le rongeur ne voit plus rien et se laisse attraper sans mal.

— Le dard des abeilles ne recèle plus de substance irritante (elle n'aurait plus d'effet) mais en revanche, une piqûre n'entraîne plus la mort de l'animal. L'insecte a appris à écorcher ses victimes plutôt qu'à les piquer et son dard, bien que petit, est devenu très tranchant.

— La plupart des animaux qui injectaient des substances paralysantes ont dû se réadapter, etc.

↳ *Biologie, monstre, zoologie.*

## FIBRILINE

Ce tissu organique, dont la découverte date de 2026 a été bien perfectionné depuis. Grâce à lui, on est capable de produire des peaux ou des parois qui s'intégreront à l'organisme sans aucun rejet. Depuis les mutations d'ailleurs, la Fibriline est complètement assimilée par l'organisme qui la transforme en tissu organique vivant indiscernable du reste du corps. On s'en sert aussi pour faire des équivalents artificiels du cœur ou d'autres organes. Mais alors on doit intégrer des parties mécaniques non organiques. Si on veut vraiment remplacer un organe, il faut recourir au clonage.

↳ *Chirurgie, santé.*

## FISSION

La fission nucléaire consiste en la division d'un atome lourd en atomes plus légers. Cette division produit une grande quantité d'énergie. La fission non contrôlée est celle des bombes atomiques (bombe A); contrôlée c'est celle des centrales nucléaires. Le plus grave problème de la fission est celui des déchets, hautement radioactifs.

↳ *Énergie, fusion.*

## FLORE

Le règne végétal n'a pas non plus été épargné par l'action du Mu-Tan. Les plantes, les arbres, les mousses, les algues, tous s'adaptent aux conditions ambiantes, bien que de façon souvent moins visibles que la faune.

↳ *Botanique.*

## FUSEURS\*

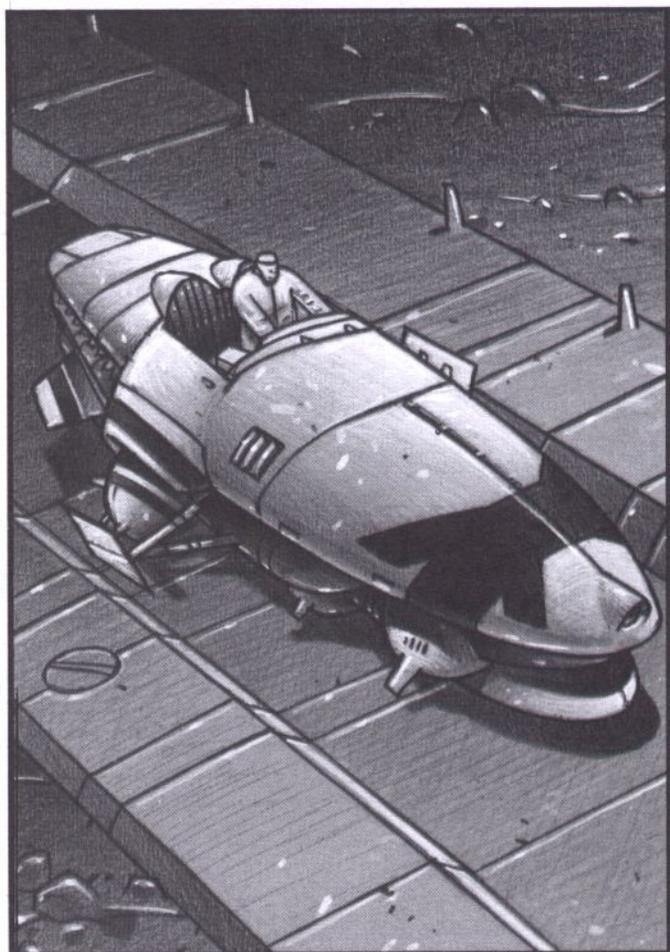
Ce sont des véhicules à suspension et propulsion magnétique. C'est la technique des supraconducteurs qui a permis cette réalisation. Malgré tout, la nécessité d'un support magnétique et la forte consommation électrique ont fait réserver ce genre de transport aux autoroutes.

Il existe donc à chaque sortie importante des autoroutes des relais de fuseurs, que l'on loue pour un trajet, l'équivalent des anciennes diligences, mais de manière plus souple et individuelle. Les fuseurs existent principalement en trois types: biplace de plaisance, quatre places et bagages, et mini-cargo. Le deuxième type peut être complètement isolé de l'atmosphère extérieure (on trouve ce modèle sur l'axe New Angel/Manatan). La vitesse de déplacement est proche des 600 km/h (quelque soit le type, seul le temps d'accélération et de freinage varie), des zones de dépassement sont prévues environ tous les 100 km sur les voies à fuseurs. Le tarif de location est d'environ 1 ∇/km.

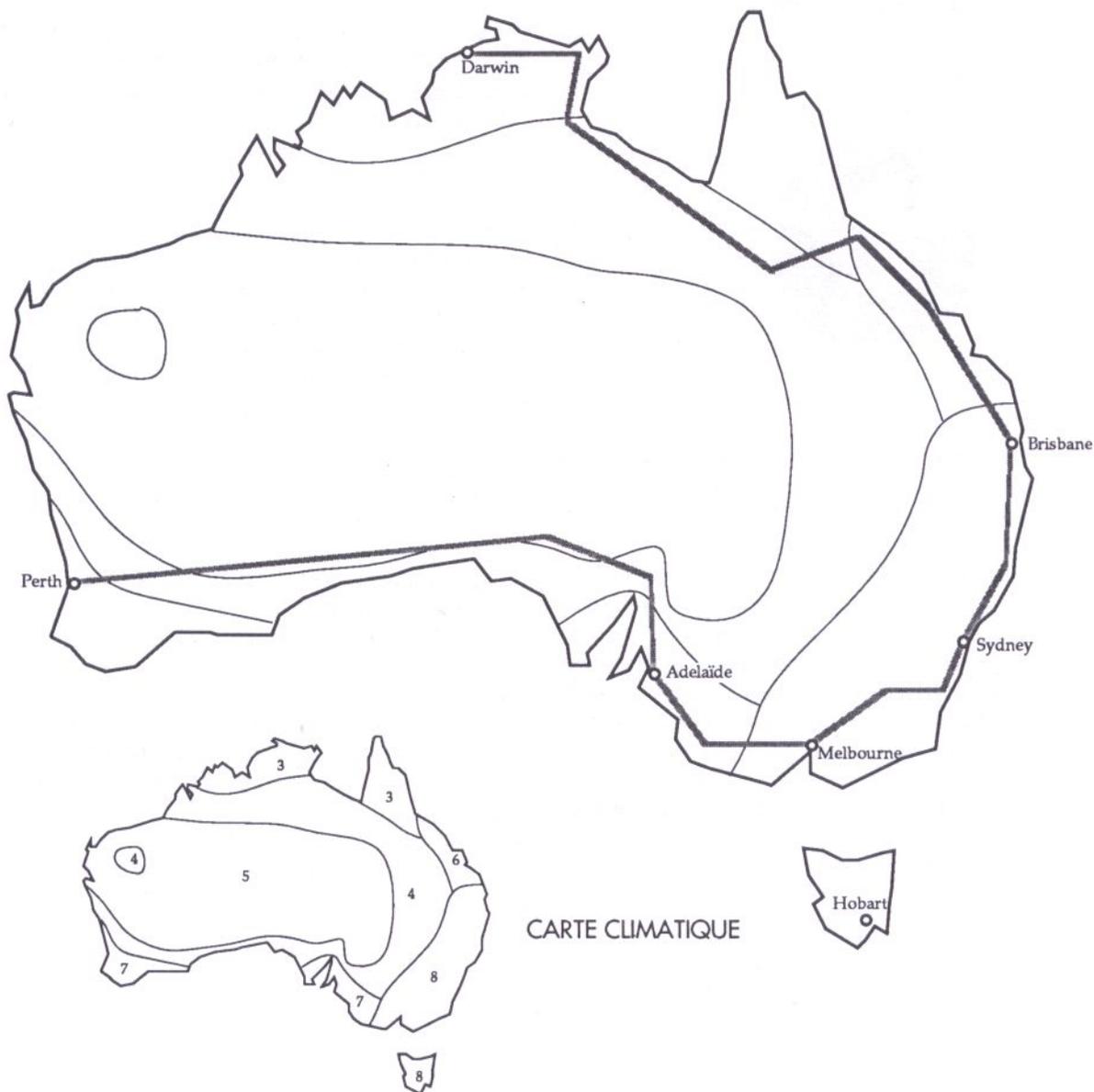
↳ *Asphalte, route, véhicule.*

## FUSION

La fusion nucléaire consiste à réunir des atomes légers pour aboutir à un atome plus lourd, de masse inférieure à la somme de la masse totale des atomes de départ. C'est ce défaut de masse qui produit la libération d'une énorme quantité d'énergie. La fusion est le mode



## AUSTRALIE



CARTE CLIMATIQUE

Autoroutes avec fuseurs

|                         |    | Couleur           |  |
|-------------------------|----|-------------------|--|
| Climats tropicaux       | 1  | Forêt équatoriale |  |
|                         | 2  | Forêt de mousson  |  |
|                         | 3  | Savane            |  |
| Climats secs            | 4  | Steppe            |  |
|                         | 5  | Désert            |  |
| Climats tempérés chauds | 6  | Hiver sec         |  |
|                         | 7  | Été sec           |  |
|                         | 8  | Sans saison sèche |  |
| Climats tempérés froids | 9  | Hiver sec         |  |
|                         | 10 | Sans saison sèche |  |
| Climats froids          | 11 | Toundra/ altitude |  |
|                         | 12 | Polaire           |  |

d'énergie que l'on trouve dans les étoiles. Elle produit des radiations très dangereuses comme la fission mais pas de déchets radioactifs.

Réalisée pour la première fois en 1952 au États-Unis (bombe H, dite à hydrogène), ce n'est qu'en 2019 que l'on contrôlera la fusion de façon industrielle. Elle devient alors la principale source d'énergie mondiale.

↳ *Énergie, fission.*



## GÉNÉTIQUE\*

C'est l'étude des phénomènes de l'hérédité, mais aussi des mutations. Actuellement, trois voies de recherche sont privilégiées: la compréhension théorique des phénomènes biologiques, la prévision des mutations, le contrôle des mutations.

Des études ont montré que le passage d'une génération était équivalent à une dizaine de mutations successives (de huit à douze plus précisément, suivant les conditions extérieures). Il y a donc une dérive de plus en plus grande des génotypes des espèces. Le rythme des mutations est donc différent suivant l'espérance de vie (mais sans être tout à fait corrélé, voir à ce sujet le chapitre sur le Mu-Tan). Ce sont les insectes qui ont subi le plus de mutations, et des animaux comme les tortues qui en ont subi le moins. En général, on peut noter que l'homme a moins évolué que les animaux, ou même que la flore (si on excepte les arbres).

Des ordinateurs O.M.O.S. sont utilisés pour prévoir les mutations. Mais pour qu'ils soient efficaces, il faut les plonger dans le milieu à étudier, ce qui n'est pas toujours possible.

Le contrôle des mutations se fait actuellement essentiellement par l'usage des stabilisateurs (Uni et autres). Néanmoins, de grand espoirs sont nés depuis que l'on a réussi à «nettoyer» des A.D.N. d'animaux simples (dans les années 2270).

Le principe est le suivant: on prend une cellule et on en extrait l'A.D.N. Puis par chirurgie moléculaire, on extrait les implantations de Mu-Tan des zones où il se niche. On obtient alors un A.D.N. propre, qui peut servir à la production par clonage d'un animal qui sera vierge de toute mutation. Évidemment, il n'est pas possible de nettoyer un organisme entier, et pour le moment, les expériences les plus avancées ne permettent pas de dire si cette technique sera opératoire sur l'homme. De toute façon, le clone doit vivre dans un milieu stérile s'il ne veut pas être contaminé à nouveau par le Mu-Tan.

↳ *A.D.N., biologie, botanique, Cosmotek, monstre, zoologie.*

## GÉOGRAPHIE

La géographie générale de la Terre n'a pas changé grandement depuis plusieurs millénaires, et il en est toujours de même. Par contre, on ne peut pas en dire autant des structures politiques, des données démographiques ou même des climats.

Vous trouverez au sein des pages de l'encyclopédie des cartes de l'Europe, de l'Afrique, des Amériques, de l'Asie et de l'Australie. Elles

sont vierges à l'exception des noms de villes importantes, des structures autoroutières modernes (voies avec fuseurs) et des zones climatiques.

Vous êtes invités à photocopier ces cartes pour y porter vos données. Il ne nous était malheureusement pas possible d'y porter toutes les indications, car il aurait fallu disposer de la couleur. Mais nous allons vous donner ici toutes les indications nécessaires. Vous devrez bien sûr disposer d'un Atlas, mais il en existe de nombreux à des coûts tout à fait acceptables. Et après tout, il peut toujours vous être utile par ailleurs.

L'usage des cartes n'est pas indispensable mais il vous permettra de mieux cerner les divers types de micro-mondes.

## Climats

Grâce au réseau de satellites Météomods, le climat sur Terre est remarquablement stable. Bien sûr, il est seulement régulé, pas modifié. Les températures et les niveaux de précipitations sont donc toujours égaux à ceux attendus (ce qui est une bénédiction pour l'agriculture). On peut définir 12 types principaux de climats, regroupés en cinq classes. A côté de chaque carte, vous trouverez une réduction de celle-ci, avec les zones climatiques indiquées par un numéro. Il ne vous restera donc plus qu'à colorier la grande carte, en choisissant de préférence des couleurs allant du rouge ou jaune pour le chaud au bleu ou gris pour le froid.

Climats tropicaux: forêt équatoriale (1), forêt de mousson (2), savane (3).

Climats secs: steppe (4), désert (5).

Climats tempérés chauds: hiver sec (6), été sec (7), sans saison sèche (8).

Climats tempérés froids: hiver sec (9), sans saison sèche (10).

Climats froids: tundra/ou climat d'altitude (11), polaire (12).

## Végétation

Bien que souvent en relation avec le climat général, la végétation a parfois des variations. En voici les différents types: tundra, désert froid, glaces; forêt de conifères; forêt tempérée à feuilles caduques; forêts méditerranéenne, garrigue, marais; prairie tempérée, savane arborée; savane herbeuse et forêt-galerie; forêt subtropicale; brousse et bois à épineux; forêt de mousson; forêt tropicale humide; brousse, steppe, semi-désert; désert.

## Population

La population totale du globe est maintenant stabilisée aux alentours de trois milliards d'individus. Les grandes villes se sont dépeuplées (même les cytopoles n'ont pas le nombre d'habitants qu'il y avait sur place en l'an 2000). Pour connaître la population d'une ville, utilisez un atlas d'entre 1980 et 1990.

Divisez le nombre d'habitants par 20 pour toutes les agglomérations supérieures à 200.000 habitants. Divisez ce nombre par 10 pour toutes les agglomérations ayant de 50.000 à 200.000 habitants. Divisez ce nombre par 5 pour toutes les villes ayant de 5.000 à 50.000 habitants. Les villes ayant moins de 5.000 habitants n'ont pas tellement diminué.

La densité de villages sur la surface de la Terre est devenue comparable à celle des villages de France au XIX<sup>e</sup> siècle.

↳ *Cartographie, Compagnons de Janus.*

## GUILDES

On désigne sous ce terme plusieurs groupements spécialisés, fonctionnant à l'échelle planétaire. Chacun d'entre eux à une fonction particulière, et une hiérarchie propre, même si leurs rapports sont parfois étroits. Les hommes des diverses guildes portent tous une tenue, un insigne ou un symbole propres à leur appartenance. Il existe une dizaine de ces groupements, nous vous présentons ici succinctement

## AMÉRIQUE DU NORD



les quatre guildes principales. Vous trouverez des descriptions plus détaillées aux noms correspondants.

## L'Inter-Continentale des Échanges (I.C.E.)

Cette guilda s'occupe de toutes les opérations possibles à réaliser avec l'argent. C'est à dire les échanges, les prêts, les assurances, les convois, les financements, etc. Son action fédératrice vient surtout de sa mise à la disposition du public et des collectivités des cartes de crédits. Celles-ci sont la véritable monnaie de la Terre des Mille Mondes.

## Telia Cognitiva

Le but fédérateur de cette guilda est la communication, la connaissance et donc, la communication de la connaissance. Toutes les liaisons spécialisées entre ordinateurs et bases de données du globe transitent par les lignes de la Telia Cognitiva. Sa devise: «il n'est pas de réponse que nous ne puissions retrouver».

Bien que possédant les canaux de diffusion de Rock City ainsi que de WorldCom et WorldTV, la Telia Cognitiva a la réputation d'une guilda austère, l'équivalent des bibliothécaires du moyen-âge, une humanité au-dessus de la plèbe du fait de ses connaissances.

## Ares Protectiva

«Si vis pacem, para bellum (si tu veux la paix, prépare la guerre)» pourrait être l'idée-force de cette guilda. Bien que l'intérêt des conquêtes territoriales se soit amoindri à cause du phénomène des micro-mondes, il existe encore quantité de gens belliqueux. L'Ares Protectiva est là pour imposer la paix, en général quand on la paye. Et la notion de paix dépend parfois de l'employeur. Néanmoins l'activité principale de la guilda, en dehors de la production d'armes avec sa filiale Shiller, est la protection des entreprises et des collectivités.

## Cosmotek

La Cosmotek est un regroupement sous un même label de diverses entreprises de très haute technologie. De l'ensemble des personnes employées à titre divers par la Cosmotek, seuls 5% appartiennent effectivement à cet organisme. Alors que les entreprises fédérées travaillent dans des domaines très différents, les laboratoires de la Cosmotek sont orientées vers la génétique dans les milieux extrêmes, et les communications à longue distance.

La Cosmotek n'a que quelques bureaux ouverts au public. Elle vend ou loue son savoir directement aux entreprises. Les liaisons satellites de toute nature lui appartiennent mais elle a cédé l'exploitation sous licence à la Telia Cognitiva.

↳ Ares Protectiva, Cosmotek, I.C.E., politique, Telia Cognitiva.

Faites carrière

Entrez dans  
une Guilda

un message commun à l'Inter-Continentale des Échanges, à la Cosmotek, à la Telia Cognitiva et à l'Ares Protectiva.



## HABILLEMENT

Les applications des biotechnologies ont quelque peu modifié la structure des tissus mais pas grandement leur aspect. De plus, l'adaptation des humains aux milieux où ils vivent, associé à la stabilité climatique des Météomods, fait qu'il est peu nécessaire de se couvrir et se découvrir sans arrêt. L'habillement est donc essentiellement une question de mode dans les villes, et a un caractère très utilitaire dans les campagnes. De cette dualité, l'industrie textile a tiré deux catégories de tissus.

La première catégorie a donné naissance à des tissus extrêmement légers, perméables à la chaleur et à l'humidité (ils ne se «mouillent» quasiment pas, l'eau ne se fixe pas et les traverse, les laissant secs). Leur couleur change en un instant par l'application d'un tampon spécial sur un des coins du tissu, la teinte se propageant par réaction chimique rapide.

La deuxième est constituée au contraire de textiles très solides, assez souples, résistant à la traction et aux objets pointus. L'aspect le plus intéressant est leur capacité à absorber la sueur et à utiliser celle-ci pour se consolider et ainsi résister à l'usure du temps (comme le font les bandes autoroutières).

Certaines tenues de camouflage de l'Ares Protectiva possède à la fois les qualités de robustesse et le changement de couleur (qui dans ce cas se fait par mimétisme).

↳ Mode.

## HISTOIRE\*

La suite d'événements est celle qui a pu être reconstituée à partir des archives diverses retrouvées en 2300. C'est pourquoi il faut beaucoup se méfier des dates, notamment au sujet des découvertes scientifiques (il n'est pas rare d'avoir une approximation d'une dizaine d'années sur une découverte, et leur ordre réel est peut-être inversé pour quelques unes). Quant aux données politiques, elles ont été volontairement regroupées en vastes périodes. En effet, sur un événement précis, on a souvent cinq ou six récits, tous différents et donc sujets à controverse.

De toute façon, l'important est de savoir ce qui nous a mené vers notre univers actuel: la Terre des Mille Mondes, et ce qu'il est actuellement.

## Géopolitique

1990-2050: Formations d'entités économiques continentales.

De grands mouvements de regroupement s'effectuent à l'échelle des continents. Ils sont tout d'abord soutenus par les intérêts économiques avant d'être acceptés par les populations.

**2050-2060:** Accords politiques de regroupements continentaux.

L'officialisation des conglomérats est ratifiée. L'Europe regroupe 19 pays divers (y compris la Yougoslavie, la Turquie, l'Albanie, la Finlande, la Suède et le Danemark). Les alliés du pacte de Varsovie sont rassemblés sous le sigle et la houlette de l'U.R.S.S. Le Canada, ainsi que le Mexique, rejoignent ce qui devient la Confédération Américaine. La Chine et l'Inde se partagent l'Asie. Le Brésil abandonne la langue portugaise et rejoint les autres pays sud-américains. L'Afrique se divise en deux territoires: une étroite bande moyen-orientale au nord, et tous les pays noirs au sud. L'Australie récupère toutes les îles environnantes.

Il existe finalement peu d'isolationnistes. Régulièrement l'Angleterre menace l'Europe de son départ, mais sans conséquences notables. Par contre, le Japon est resté isolé, et le Groenland a acquis son indépendance. Israël est considéré sous un statut de zone franche.

**2060-2110:** Consolidation des alliances. Résurgence de conflits.

En 2089, un accord est conclu entre l'Inde et la Chine pour unifier leurs territoires sous la direction d'un seul parlement. En 2100 commence une série de guérillas de frontière entre l'Indo-Chine et l'U.R.S.S. Elles ne dépasseront jamais le stade local, bien que meurtrières. En 2105, les états sud-américains réclament le rattachement du Mexique, qui pratique encore pour une part la langue espagnole.

**2110:** L'accident.

La propagation et les paniques, à la suite des premiers phénomènes de mutations, culmineront durant le mois d'août. Le 28 novembre 2110, à la suite d'une décision de l'état major américain, un envoi de missiles nucléaires tactiques est effectué sur le territoire russe. La riposte est immédiate mais heureusement, de peu d'importance. Deux jours après, les responsables sont lynchés des deux côtés. L'exode des scientifiques vers l'Europe, mais aussi surtout l'Afrique Occidentale, est très important. Le 18 décembre, la presque totalité des blocs continentaux abolissent les accords de regroupement. Les séparations se font souvent suivant les vieilles frontières.

**2112:** L'éclatement.

Tous les mouvements nationalistes, régionalistes, racistes (au sens: appartenir à la même race), partent en guerre pour l'appropriation de territoires. La base de population lunaire, ainsi que les stations orbitales votent le retour sur Terre. Leur autonomie n'est pas suffisante pour permettre la survie à long terme (manque d'énergie et de population). Par contre, les bases martiennes proclament leur indépendance et déclarent qu'elle rompent toutes relations avec la Terre pour éviter la propagation du virus.

**2113:** Les déchirements, l'exode.

Les villes se sont vidées de leur population, les gens errent sur les routes à la recherche d'un endroit, fuyant les nausées qui les tiraillent et qu'ils attribuent aux pollutions chimiques. A part dans les régions tempérées, tous les mouvements violents et guerriers s'arrêtent d'eux-mêmes, brisés par les mutations et la formation de micro-mondes.

**2114-2115:** L'équilibre.

Stabilisation des micro-mondes, ainsi que de la plupart de leurs structures politiques. De très nombreux villages se créent, mais avec extrêmement peu de moyens matériels. En fait, les gens se fixent dès qu'ils se sentent à peu près bien dans un endroit. Les luttes armées se passeront maintenant dans des zones très localisées, pour la recherche d'un pouvoir, et non plus pour la revendication de territoires.

**2116-2300:** Les marchands.

La situation d'isolat de tous les micro-mondes, ainsi que leur nécessité d'échanges avec l'extérieur a contribué à former toute un réseau

international d'échanges. Il s'agit de marchands, de vendeurs de services, qui organisent ce que seront les futures guildes. C'est la naissance de toute une force économique et politique nouvelle. Malgré tout, vers 2150, on voit un léger affaiblissement de l'influence des petits marchands après la construction des trois cytopoles.

**2121:** Loi Stone sur les pouvoirs psioniques.

## Technologie

**Avant 2000:**

— Les nouveaux matériaux composites servent à la construction des premières stations sous-marines à moyenne profondeur. Applications nombreuses aux fermes de la mer.

— S.U.D.D.: Standard Universel de Données Digitales (U.S.D.D. en anglais). Il existe maintenant un format identique pour la représentation et le stockage des données informatiques, audio ou vidéo. Le support le plus commun est le disque à lecture et écriture optique (laser).

— Nouveaux progrès dans le contrôle de la fusion de l'atome, mais à grande échelle, et encore non rentable.

— Energie encore: les supraconducteurs permettent la production et le stockage de l'électricité à moindre coût.

— Médecine: progrès constants dans les luttes contre les grandes maladies, mais aussi la sénescence. Malheureusement, de nouvelles maladies font toujours leur apparition.

**2002:** Premier ordinateur à base organique. Peu fiable, finalement plus rigide d'emploi que les processeurs à base silicium.

**2005:** Première théorie unifiée de météorologie globale par Raji Alfanghi.

**2010:** Stations orbitales de grande taille russes et américaines, capables d'assurer l'assemblage de vaisseaux dans l'espace.

**2019:** Fusion contrôlée de l'atome à l'échelle industrielle.

**2020:** Premières unités agro-alimentaires de synthèse à grande échelle.

**2025:** Premier clone humain: Nick Palmer. La difficulté n'a pas tant été la technologie que l'acceptation éthique du clonage, qui souleva une vive polémique, en dehors de l'affaire judiciaire qui suivit.

**Novembre 2026:** Invention d'un nouveau tissu permettant la construction d'organes artificiels à taux de rejet presque nul: la Fibriline.

**Juillet 2030:** Vern Hörtz se voit attribué le prix Nobel de bio-génétique pour ses recherches sur les enzymes programmables.

**2035:** Premier film holographique réellement utilisable en dehors de laboratoires. On intègre ce changement au S.U.D.D (voir plus haut) pour qu'il puisse aussi stocker cette information.

**18 décembre 2038:** Première base fixe lunaire. Elle a une capacité de 32 personnes. Son extension à 112 places va encore prendre 3 ans.

**Juin 2040:** Modification effective du micro-climat sur San-Francisco pendant une semaine entière, grâce au réseau de satellites Météomods.

**16 octobre 2060:** Première base fixe sur Mars. Elle est le résultat d'accords entre la Confédération Américaine, l'U.R.S.S., l'Europe et le Japon.

**3 février 2062:** Coup d'éclat et surprise. La Chine va s'implanter sur Mars avec une colonie d'un millier d'habitants, en moins de quatre ans. La colossale entreprise est restée secrète presque jusqu'au bout.

**8 mars 2109:** Invention des virus Mu-Tan et Adaptolium.

**14 avril 2110:** Propagation du virus.

**2117:** Invention du Mutafix. Premières expériences produisant les premiers Éternels. On ne connaît pas les inventeurs du procédé. Celui-ci devient secret et sa divulgation est punie de la peine de mort en 2121.

**2118:** Détection des Psis par cristaux grâce aux travaux du professeur Ernst Ashler.

2126: Invention de l'Uni par Jonatan N'Galen.

2128: Premières versions des drogues comme les somnifères et les accélérateurs. Mise au point du premier ordinateur O.M.O.S.

2130: Mise en chantier des 3 cytopoles.

2147: Bi mis au point par Jonatan N'Galen.

2148-2165: Fin de la construction de Manatan, New Angel et Mégapol.

2160: Fabrication de molécules Su Twey indifférenciées pour la détection des annulateurs Psis.

2168: Tri synthétisé par les laboratoires N'Galen.

2193: Qua synthétisé par les laboratoires N'Galen.

2200-2300: A part dans quelques domaines très précis, tous en rapport avec la génétique («nettoyage» de l'A.D.N. — voir génétique —) ou les psioniques (les détecteurs), le niveau moyen de technologie régresse sur la Terre entière. Le manque de communications, de pays organisés fait que les structures pouvant produire les équipements de très haute technologie diminuent constamment. Mais si le niveau moyen diminue, quelques laboratoires africains, asiatiques ainsi que les trois cytopoles font de grands progrès. Ceci veut dire que le voyageur parcourant la Terre se retrouvera dans des zones dont le niveau technique variera la plupart du temps entre ceux de 1960 et de 1995.

↳ *Le franchissement du Rubicon.*

## HOVERCRAFT

Ce moyen de transport est très employé le long des côtes, en bordure de lacs, ou même maintenant sur terre. La solidité, la flexibilité et l'adaptation des jupes plastique au terrain est extrêmement importante, permettant la flottabilité de l'engin avec un minimum de pertes d'énergie.

Certains modèles sont même blindés (on les appellent alors des hover-tanks). La société Safe Transit propose plusieurs modèles à divers prix.

↳ *Véhicule.*

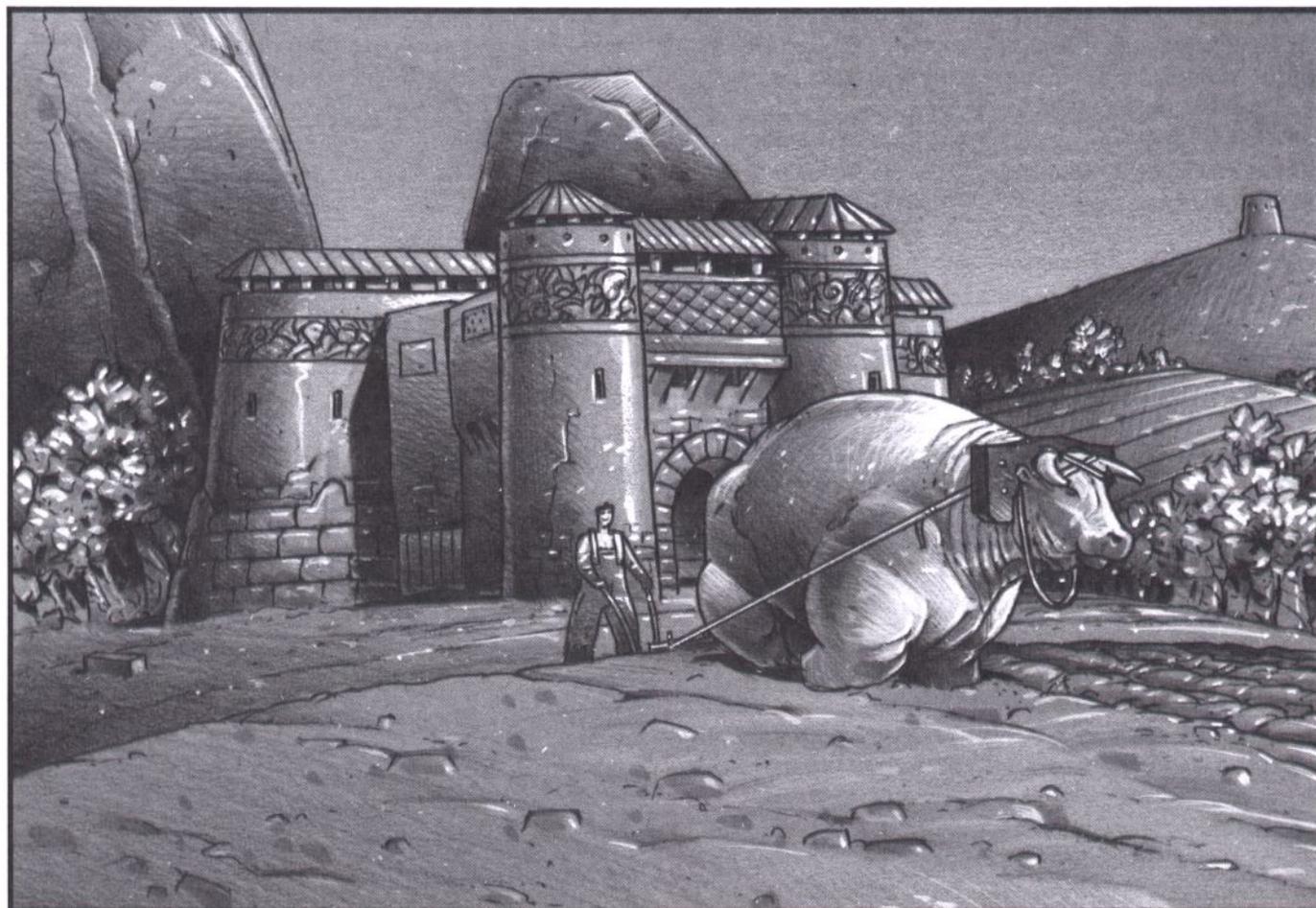
## HÖRTZ (VERN)

Ce généticien de génie est né à Berne, en 1946. Il est le premier biologiste à se pencher sur les travaux d'Alan Turing, un informaticien (précurseur des ordinateurs et des intelligences artificielles) mort en 1950, suicidé. Vers la fin de sa vie, Turing s'intéressait de fort près à la génétique. Quant à Hörtz, il suit le chemin inverse et décide de créer des programmes biologiques. Il met au point un «langage biologique» formé d'enzymes qu'il appellera ses «primitives». Chacun des primitives est capable d'aller modifier un élément d'une cellule choisie. Puis il crée un «système d'exploitation» c'est à dire une machine informatique et biologique qui va donner des instructions de création, d'envoi et de destruction des primitives. Grâce à cet ensemble, il peut programmer la modification d'une cellule. Ces travaux lui vaudront le prix Nobel en 2030.

↳ *Michaël Tan, Mu-Tan.*

## HUMANITÉ

En quoi l'humanité a-t-elle changé? C'est la question que pourrait se poser un homme qui aurait hiberné des années 1990 jusqu'en l'an 2300. Si tout est profondément différent, il ne manquerait pourtant pas d'être rassuré par les similitudes avec sa propre civilisation. Certes les mutations sont monnaie courante, mais il n'y a pas de



hordes de monstres dans nos campagnes. Le caractère exceptionnel des «êtres-cauchemar» est presque rassurant.

## Vie quotidienne

Tout d'abord il y a une grande stabilité, due à la présence de micro-mondes et à la régulation du climat. Si les êtres vivants, la faune, la flore changent sans cesse pour le voyageur, ils sont toujours pareils pour celui qui ne voyage pas. Lui trouvera un quotidien sans cesse recommencé, assez rassurant. La situation de presque toute la population est celle des petits villages de campagne en France ou en Suisse vers la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. On vit en autarcie, on attend le marchand qui doit passer pour échanger les produits du sol contre ceux de la ville. On va parfois jusqu'à l'agglomération importante la plus proche, mais pas souvent. L'électricité est disponible presque partout, mais elle est chère. Il est pourtant peu de village sans télévision ou poste de radio car l'I.C.E. les cède à vil prix mais on s'intéresse plus à la musique ou aux séries télévisées qu'aux nouvelles du monde.

Dans les villes grandes et moyennes, l'industrialisation est visible. On se déplace pour aller travailler, on s'intéresse au reste du monde. Il y a du passage et des nouvelles têtes, mais on préfère ne pas changer, pour ne pas muter. On se passionne parfois pour les nouveautés inventées dans les cytopoles, régulièrement présentées sur les canaux de télévision. On possède l'électricité, de quoi se chauffer, manger, faire de la musique, parfois une automobile. La vie est celle d'une ville de province du début de la révolution industrielle.

Enfin, dans les cytopoles, ce sont les fastes du passé que l'on ne veut pas perdre. C'est une débauche d'électricité, de lumière, de nourriture et de plaisirs divers. Enfin, surtout à Manatan et à New Angel. On y vivrait heureux, s'il n'y avait la peur de l'extérieur.

## Les mutations

Bien sûr, les hommes du grand froid sont petits, ronds, recouverts d'un poil court et imperméable. Et alors? Tout semble normal pour eux. Et le brave paysan de la Beauce est bien content d'avoir un taureau aux muscles puissants et qui ne se fatigue presque jamais. Les mutations ne font pas peur dans les micro-mondes parce qu'elles sont «naturelles», dans le cours de l'évolution, et de peu d'amplitude. Évidemment, on ne regarde pas toujours d'un œil débonnaire l'étranger qui arrive chez soi, plein de germes prêts à faire muter. A l'inverse, ceux qui sont partis et qui reviennent sont accueillis à bras ouverts. Ils ont changé bien sûr, mais bientôt ils redeviendront comme avant, enfin presque.

Signalons tout de même que les micro-mondes aux conditions de vie extrêmes, que l'on pourrait appeler inhumaines, engendrent des formes de vie très différentes de la normale. On peut estimer que la proportion de ces environnements est de l'ordre de 12%, car comme les formes de vie et les terrains s'adaptent les uns aux autres, les régions inhospitalières de jadis sont maintenant habitées par une humanité, une faune et une flore qui est quasi normale vue de l'extérieur.

## Les Psis

A la campagne, un psi n'est jamais qu'un type un peu bizarre, qu'on regarde à la dérobée. Au mieux c'est un gentil crétin ou un doux illuminé. Par contre s'il cherche des noises aux gens, on l'expulse à coup de pierres.

En ville par contre, la méfiance est plus grande. Si certains sont reconnus comme guérisseurs ou voyants, les autres sont considérés comme des parias, des délinquants en puissance. On essaye de les parquer, de les isoler, et au moins de leur donner envie de s'en aller.

Sous les dômes des cytopoles, la paranoïa est telle qu'un Psi qui a suffisamment de pouvoir pour résister à l'Uni doit cacher ses capacités, s'il ne veut pas finir pendu à un lampadaire. A moins bien sûr qu'il s'engage dans les organismes de traque anti-Psi, pour lutter contre ses congénères. Mais même dans ces conditions, il sera mal considéré.

## Les Portes

Dans les micro-mondes où elles existent, deux attitudes contraires prédominent. Soit on «sait» et on n'en parle pas, car c'est une affaire privée; soit on se sert des produits de «l'autre côté» pour faire du commerce. Dans les micro-mondes où il n'y a pas de portes, on ignore si le phénomène est réel ou pas, mais on a tendance à croire qu'il s'agit d'inventions de reporters de WorldTV.

↳ *Histoire, mutations, Psi.*

## HYDROPONIQUE

Se dit de cultures où les plantes poussent dans des bacs avec pour sol nourricier une substance inerte (laine de verre, gravier, etc.) irriguée continuellement d'un liquide chargé de sels nutritifs soigneusement dosés. Les cultures hydroponiques sont essentiellement concentrées autour des cytopoles. La population préférant se nourrir d'aliments dont l'environnement a été contrôlé.

↳ *Agriculture, alimentation, cytopole.*

## INFORMATIQUE\*

Cette discipline a connu un tournant gigantesque depuis l'apparition des ordinateurs organiques. Un informaticien programmeur est maintenant une sorte de psychologue et de logicien. Pour interroger une banque de donnée, il doit arriver à comprendre la façon dont on l'a conçue, pour arriver à trouver la meilleure méthode d'interrogation. Bien sûr, tout le monde peut se servir d'un O.M.O.S., mais seul un bon informaticien lui fera accomplir des tâches compliquées sur le réseau international.

Quant aux constructeurs, ils sont à la fois électroniciens et généticiens. Seuls quelques experts pratiquent encore la programmation en langage destiné aux processeurs logiques à base silicium.

↳ *Ordinateurs, robots, Telia Cognitiva.*

## INTER-CONTINENTALE DES ÉCHANGES (I.C.E.)\*

Cette guilde est la première à avoir été fondée, en 2140. Tout d'abord spécialisée dans le transport international des céréales, elle développe très vite son secteur bancaire. Elle passe un accord avec deux entreprises qui donneront ensuite la Cosmotek et la Telia Cognitiva pour la fabrication d'un réseau informatique et de cartes de paiement universelles. Elle donne ensuite gratuitement cette carte à ses clients.

C'est ainsi qu'en 2300, l'I.C.E. est en position de monopole sur le marché bancaire international. Elle est divisée en quatre secteurs: Banque, Transport, Échange, Production.

La Banque s'occupe de tous les mouvements de fonds internationaux et prélève sa commission. Elle se charge aussi des services de prêt, de logement ou d'assurance.

Le Transport loue ses services pour le fret de marchandises ou de passagers. L'I.C.E. possède sa compagnie aérienne civile: Air-ICE, une compagnie maritime Sea-ICE, et de nombreux transporteurs affiliés routiers.

Le secteur Échange procède à l'évaluation des marchés de biens, et décide des prix de vente ou d'achat. La bourse n'existe plus et l'I.C.E. a une position de monopole pour fixer les cours des matières premières.

Le secteur Production comprend la gestion des investissements agricoles ou industriels.

L'I.C.E. est dirigée par un collège de 7 membres responsables collectivement devant l'assemblée des actionnaires (les Consuls). Ils ont un mandat de 4 ans, résiliable à tout moment pour faute grave par les actionnaires (qui se réunissent en séance plénière tous les ans).

Chacun des 7 membres est responsable d'une région du globe: Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Asie (nord et ouest), Asie (sud et est), Australie (et Antarctique), Afrique. Il appartient à l'un des quatre secteurs, nommé un adjoint (vice-consul) dans son propre secteur et des responsables dans les trois autres secteurs (directeurs généraux).

Chaque région est découpée en sections (de l'ordre d'une dizaine), elles-mêmes divisées en provinces. Chaque région a un collège de quatre directeurs (pour les quatre secteurs). Par contre chaque province a un seul administrateur, qui reçoit ses ordres des quatre directeurs, et gère ses hommes de terrain. Les provinces couvrent de un à dix micro-mondes. C'est l'administrateur qui décide effectivement de l'exploration et de l'exploitation des micro-mondes.

→ Argent, banque, commerce, guilde, politique.

## INTUITION

Ce terme désigne l'un des trois domaines des pouvoirs psioniques qui sont l'Action, l'Intuition et l'Altération. L'Intuition est le domaine de la connaissance et de la perception. Les possesseurs de ces facultés sont parfois regardés comme des sages, parfois comme des débiles légers, et souvent comme des indiscrets dont il faut se méfier. Les pouvoirs les plus représentatifs de ce domaine sont la réception télépathique, la précognition, sentir le danger.

→ Pouvoirs d'Intuition, pouvoirs psis, Psi.

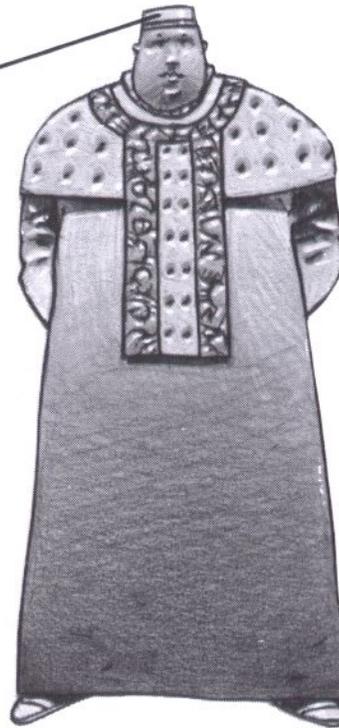


**Administrateur  
en déplacement**

Coiffe  
I.C.E.

Harnais  
de tournée

## Consul en grande tenue



Le consul Anke Mbotho, Afrique

# K

## KINSHASA

Cette ville est la capitale du San-Mali (ancien Zaïre). Elle est connue surtout pour son université spécialisée dans la génétique et le vieillissement, ainsi que pour avoir sur son territoire les laboratoires N'Galen.

↳ Géographie, N'Galen.

## KISS ME -1,2

C'est le nom d'une gamme de poison que l'on doit associer à des stabilisateurs. Il sont plus ou moins efficaces.

↳ Drogues, poison, stabilisateur.

# L

## LASER

La technologie du laser a très peu évoluée depuis le XX<sup>e</sup> siècle. On n'a pas découvert les pisto-lasers chers au space opera. Néanmoins, on a augmenté leur rendement, leur compacité, et diminué la taille des batteries. Le laser léger ressemble à un gros fusil-mitrailleur mais le modèle le plus répandu est le laser lourd, que l'on trouve sur les tours de défense des villes importantes, où le courant électrique est plus accessible.

↳ Armes.

## LI SU TWEY

Né en 2142, à Canton, Li Su Twey n'a jamais connu le monde d'avant l'accident. Très tôt, on se rend compte de ses pouvoirs paranormaux. Il semble pouvoir prévoir l'avenir proche et possède une mémoire sans faille. De plus, une «chance» incroyable semble présider à sa destinée. Ses parents meurent alors qu'il a huit ans. Il est alors pris en charge par l'Institut des Sciences de Pékin.

A quinze ans, alors qu'il apprend la génétique appliquée, il décide de passer trois ans avec le seul Yi-King (le livre oracle chinois, dont le nom veut dire «livre des mutations»). Le directeur de l'Institut le reçoit et oppose son veto le plus ferme. Le lendemain, on retrouve cet homme, que l'on croyait respectable, mort. L'enquête qui suivra son exécution démontrera que cet immigré d'origine japonaise avait partie dans sa jeunesse d'un clan ninja, puis l'avait abandonné. Dès lors, on n'empêchera plus le jeune Li de faire ainsi qu'il le désire.

C'est au bout de cette période, en 2160, que Li demande à disposer d'un laboratoire de synthèse chimique. En trois mois, il construira des bactéries qui portent encore son nom\*. Ces organismes microscopiques lui serviront à détecter la présence d'annulateurs Psis.

En 2161, malgré la surveillance dont il fait l'objet, Li arrive à partir de Pékin. D'importantes opérations de recherche sont effectuées dans la monde entier. La plus plausible des hypothèses suggère qu'il serait passé à travers une Porte.

En 2169, Li réapparaît à Lhassa (Tibet). Il refuse de recevoir les envoyés du gouvernement mais leur remet des formules de fabrication de nouvelles molécules Su Twey, maintenant différenciées d'après le domaine détecté. Il engage alors des négociations avec les puissants laboratoires N'Galen du San-Mali (l'ancien Zaïre). Contre une immunité totale (les lois du San-Mali sanctionnent les Psis), et d'autres conditions secrètes, il travaillera pour les laboratoires de génétique. Bien qu'on ne lui reconnaisse la paternité d'aucune des nouvelles substances découvertes, il quitte le pays en 2193, année de la découverte du Qua.

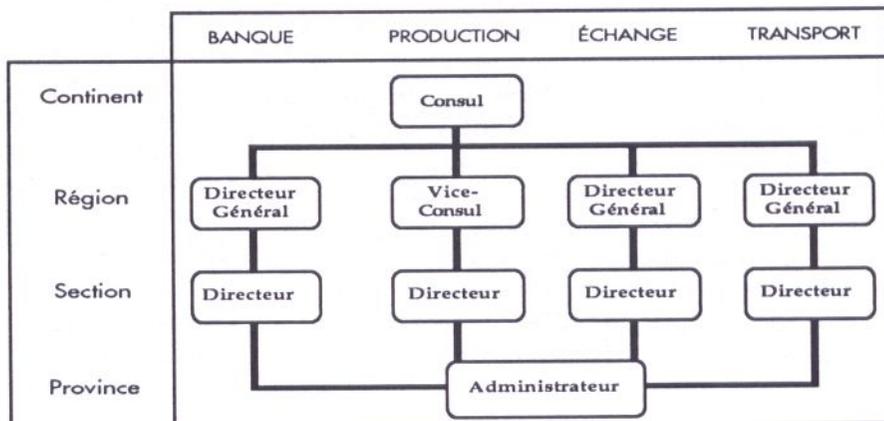
On pense qu'il a ensuite travaillé au Japon et en Allemagne sur les prothèses androïdes.

En 2204, son avion personnel s'écrase dans les Alpes.

\* C'est une erreur courtelinesque qui présida à l'enregistrement du brevet des plaquettes. Le personnel suédois qui enregistra les brevets internationaux avait oublié que pour les chinois, le nom se place avant le prénom. C'est pourquoi les plaquettes si connues actuellement portent le nom de plaquettes Su Twey au lieu de plaquettes Li.

↳ Détection psi, histoire, N'Galen, plaquette Su Twey.

## Structure de l'Inter-Continentale des Échanges



Le fait que le Consul appartienne à la Production n'est qu'un exemple.

## LOI

La loi dépend des états, et avec la chute des états, vint la chute de la loi au profit du retour de la coutume. On peut toutefois faire une distinction entre le droit commercial et le droit commun, les lois mondiales et les lois locales.

Le droit commercial est entièrement réglementé, décidé et appliqué par l'I.C.E. Il s'appuie très simplement sur le respect des contrats, et la garantie de paiements ou de taux d'échange équitables. Le non-respect de ces lois peut aller du simple blocus de la région jusqu'à l'envoi de détachements de l'Ares Protectiva. Malgré cet aspect très féodal, accentué par la hiérarchie en pyramide de l'I.C.E., il y a très peu d'abus de la part des dirigeants locaux. En effet, ceux-ci sont responsables des erreurs de jugement qu'ils commettent et en répondent sur leurs fortunes et leurs vies propres (un système assez proche en fait du système judiciaire de la Chine antique). Ce droit commercial est essentiellement mondial. Certaines coutumes locales font varier les délais de paiement ou les modes de garantie, mais tout ceci est de peu d'importance.

Le droit commun est au contraire très variable. Dans les villes importantes et les cytopoles, le système législatif hérité des états a été presque entièrement conservé. Et si les cytopoles ont leurs propres appareils de justice, il n'en est pas de même ailleurs. C'est l'Ares Protectiva qui fait respecter la loi et l'ordre mais uniquement si les villes ont demandé leur assistance, et reversent à la guilde les salaires des juges, avocats et policiers. Dans les villages ou dans les communautés qui se sont éloignées de la voie de l'humanité, c'est le chef du village souvent qui décide de la loi, d'après les coutumes locales. Il n'est toutefois pas rare que lorsqu'un litige est trop difficile à régler, on fasse appel à un juge itinérant de l'Ares Protectiva ou à l'administrateur de l'I.C.E.

Il y a donc peu de lois mondiales, et encore moins qui soient appliquées. On peut néanmoins citer: la loi Stone (recensement obligatoire pour les Psis), l'interdiction du clonage, l'interdiction des expérimentations nucléaires.

↳ *Ares Protectiva, droit international, histoire, police, politique.*

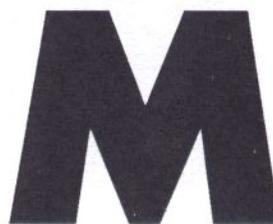
## LUNE\*

C'est en 2038 que voit le jour la première base fixe lunaire, construite et habitée par les européens. Il faudra 3 ans pour que la population monte jusqu'à 112 personnes et se stabilise. Le programme consistant en l'extension de la colonie (à vocation scientifique) à partir des matériaux locaux. Les russes et les américains continuent pour leur part la construction de leurs bases orbitales, visant plutôt la planète Mars. Néanmoins, des accords interviennent très vite entre les bases spatiales et la colonie lunaire, l'échange de matériaux et de technologie étant plus facile entre eux. Au moment où la base de Mars se construit, en 2060, la colonie lunaire est formée de quatre cités d'à peu près quatre cent habitants, pour la Confédération Américaine, l'Europe, l'U.R.S.S. et le Japon.

Au moment de la propagation du Mu-Tan, la pagaille est telle que le risque de l'isolement de la lune est jugé trop grand par ses dirigeants et le retour à la Terre est voté à la quasi unanimité. Les quelques réfractaires prendront une navette pour Mars.

Depuis, la voie de l'espace a été oubliée semble-t-il. Et la lune est redevenu cet astre inaccessible qui éclaire doucement nos nuits.

↳ *Mars.*



## MAÎTRE DES MUTATIONS

Dans les villages, on rencontre parfois des personnes qui ont un pouvoir bien particulier. Elles peuvent accélérer, et dans une certaine mesure, diriger, le processus de mutation dû à un changement de micro-monde. On les appelle «maître des mutations». Elles sont respectées et, dans les rares cas où elles ne sont pas respectables, pardonnées.

Grâce à un maître des mutations, un village peut accueillir des étrangers en son sein, puisqu'ils seront transformés rapidement pour s'adapter à leur société. C'est aussi grâce à sa présence lors des accouchements que les bébés sont beaux et solides. Il n'est pas rare que le maître des mutations soit le chef du village, ou tout au moins son conseiller. Un maître des mutations est aussi maître de la Terre et maître du Ciel.

Il existe bien sûr des maîtres des mutations dans les villes. Ils sont considérés comme des personnes suspectes, capables de modifier les gens contre leur gré.

↳ *Maître de la terre, maître du ciel, mutations, pouvoir psi: petit maître des mutations.*

## MAÎTRE DE LA TERRE

Il existe dans certains micro-mondes, des bâtisseurs extraordinaires. Leurs maisons sont toujours bien disposées, solides et pourtant agréables à voir et à vivre. Plus important encore pour les agriculteurs, ces personnes savent prévoir les variations du temps (de faible amplitude à cause des Météomods). Enfin, ces personnes font aussi souvent des rêves qui sont en rapport avec la vie du village, et servent parfois d'arguments dans les litiges et les querelles qui existent toujours dans une petite communauté. On appelle ces personnes des «maître de la Terre» ou parfois les «bâtisseurs de rêves».

↳ *Maître des mutations, maître du Ciel, météorologie.*

## MAÎTRE DU CIEL

Les maîtres du ciel, parfois appelés pasteurs, ont le pouvoir de calmer et de dresser les bêtes. On leur attribue aussi le don de comprendre les hommes, et parfois même de lire un peu dans l'avenir. Lorsqu'il n'y a pas de maître des mutations dans un village, c'est souvent le pasteur qui en est le chef.

↳ *Maître des mutations, maître de la Terre, météorologie.*

## MALADIES MENTALES\*

Alors que les maladies physiques ont pratiquement disparu de la surface de la terre, il n'en est pas de même des maladies mentales. Paranoïa, schizophrénie, ou simplement névroses et dépresses, elles sont toujours là, seulement moins nombreuses.

Par contre, un mal nouveau s'est développé, que l'on nomme la déprime du vase clos. La plupart des humains sur terre sentent à un

moment ou à un autre le désir de partir de leur micro-monde. Étrangement, il ne s'agit pas de l'envie de s'enfuir la plupart du temps, mais celle de s'établir ailleurs. Un ailleurs qui n'est jamais bien défini. Cette déprime touche hommes et femmes, à partir de 16 ans à peu près, et va en s'accroissant. Elle disparaît presque tout le temps avec la naissance d'un enfant.

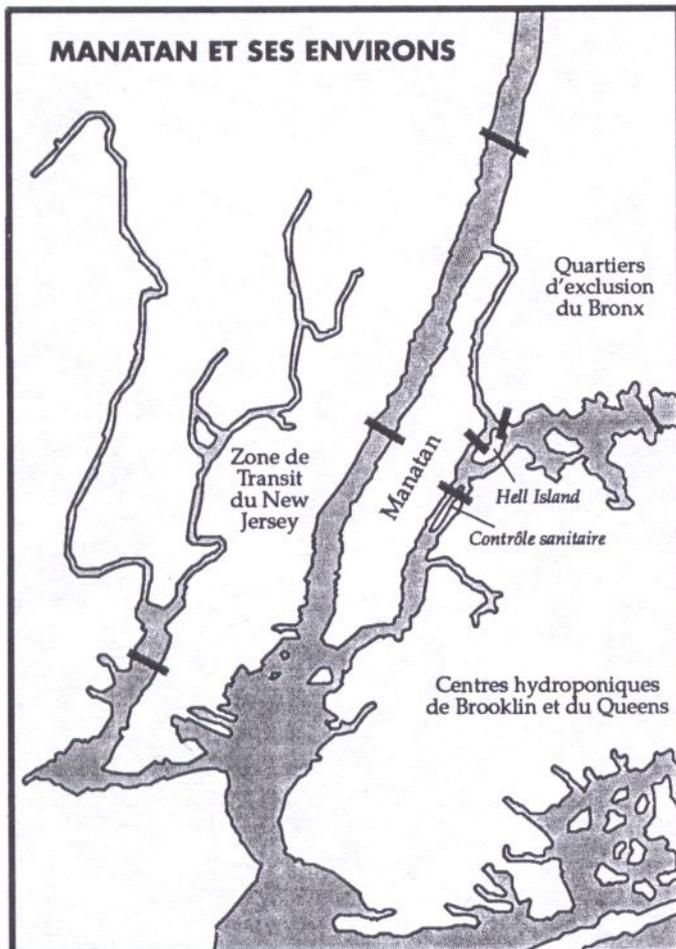
Cette maladie a sans doute été le facteur déclencheur de cette croyance qui veut que chaque homme et chaque femme puisse trouver son propre paradis sur terre, s'il se rend dans le bon micro-monde.

↳ *Micro-monde.*

## MANATAN\*

C'est la première des cytopoles à avoir été mise en chantier. Elle occupe toute l'ancienne île de Manhattan. À l'ouest, la partie de l'île de Long Island qui comprenait les quartiers de Brooklin et du Queens a été aménagée en unités de production alimentaire. À l'est, la presqu'île du New Jersey sert de zone de transit, avec ses bâtiments de décontamination, ses habitations «probatoires». Au nord, l'ancien Bronx est habité par des rejetés, des exclus de Manatan. Des murailles de protection sont érigées sur la zone nord de Manatan et l'île du Diable (Hell Island) sert de zone tampon ainsi que de prison.

Dans la cytopole, on s'abrutit avec des lumières, de la musique, du travail, pour oublier l'extérieur. La vie y est trépidante, les tenues vestimentaires extravagantes. Bref, on se croirait en pleine fin du XX<sup>e</sup> siècle. Les principales activités sont le marketing, l'emballage, la publicité, la protection, les voyages organisés (à l'étranger) et les services: restauration, spectacles...



Un des particularités de Manatan est la présence d'un groupe social assez spécial, les NiteClubbers. Ces hommes et femmes ont développé une mutation propre: ils sont maigres, décaqués, le teint blanchâtre, ils vivent la nuit et sont troublés par la lumière du soleil. Ils mangent très peu, écoutent beaucoup de musique dans des boîtes de nuit assez fermées. Cette dernière est produite par des artistes locaux et Rock City y est dénigrée. Cette communauté ne tient que grâce à son chef, son âme, un maître des mutations capable d'intégrer les personnes qu'il juge le mériter. On ne le connaît que sous le nom de White Wolf.

↳ *Cytopole.*

## MARS\*

Le 16 octobre 2060, la première base martienne fixe est construite, par la Confédération Américaine, l'U.R.S.S., l'Europe et le Japon. Elle commence modestement mais le programme prévoit une population de 600 habitants au bout de dix ans. C'est compter sans le coup de théâtre de la Chine: une implantation colossale d'un millier d'immigrants en moins de quatre ans. Comme la base précédente, elle est construite sur l'équateur, mais à un millier de kilomètres de l'autre.

Sur Terre, la polémique fait rage pour le partage des étendues martiennes. Mais les coûts et l'éloignement du sujet du litige font que le public ne suit pas les gouvernements dans ce projet. On veut bien dépenser pour l'exploration, pas pour l'exploitation, sauf les chinois qui craignent le surpeuplement. On reste donc en statu quo jusqu'aux accords de 2089 entre l'Inde et la Chine. Des hindous embarquent pour Mars et portent la population de la deuxième colonie à 5700 âmes. Cette action est sans doute une des origines des conflits frontaliers qui auront lieu en 2100 entre l'U.R.S.S et l'Indo-Chine.

En août 2110, la nouvelle des mutations sur Terre arrive aux colonies. On prévient les colons que tout support en provenance de la Terre risque de leur être coupé. Ils ont le choix entre rester ou revenir sur la planète mère. Seul soixante personnes repartent, et c'est la naissance de la nation martienne, le 17 septembre 2110, réunifiant les deux colonies. Depuis, on ne sait plus rien de Mars.

↳ *Histoire, Lune.*

# Fashion

## Ne soyez pas en retard d'une mode!

**En ce moment:**

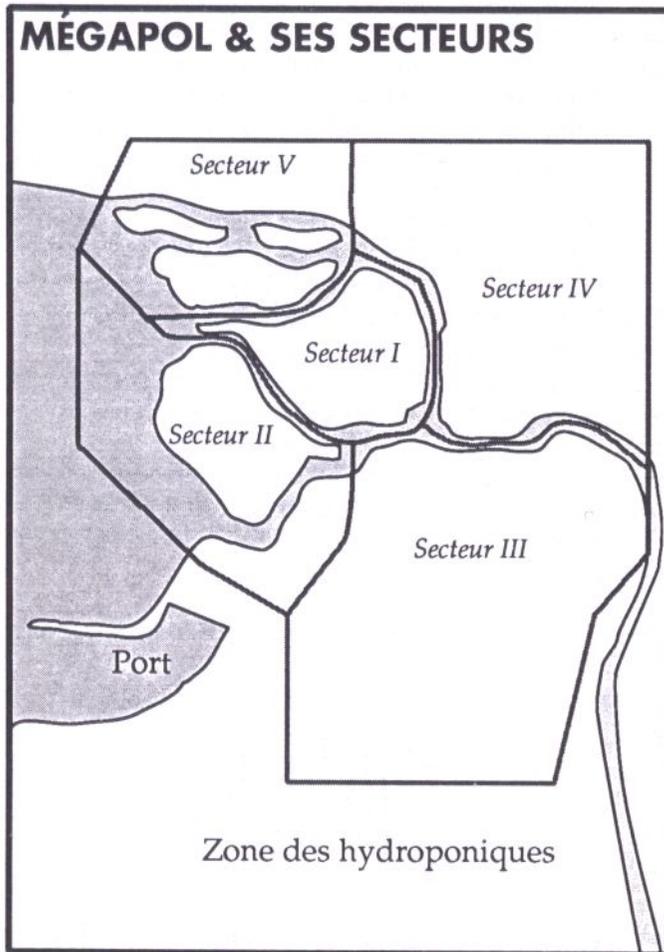
Grand déballage sur le steampunk, tricorselets à prix sacrifiés, rétrogantetelets, fluoboots, etc.

Manatan, Block 23, 5th Av.

## MÉGAPOL\*

C'est la troisième des cytopoles. Ces cellules d'habitations sont plus grandes et hautes qu'à New Angel ou Manatan. Le projet des architectes a été de faire une ville à la fois à la pointe de la technologie mais aussi d'une réelle beauté. On trouve sous des dômes des quartiers entiers de l'ancienne Léningrad. La particularité la plus spectaculaire de Mégapol est son avancée sur la mer, permettant la navigation de plaisance sous protection. Les marchandises amenées par voie maritime sont débarquées dans un avant-port, puis convoyées jusqu'à la zone de transit, au sud de la ville.

La cytopole est divisée en secteurs (il y en a 5) eux-mêmes divisés en quartiers (de 6 à 12). Chaque quartier élit un comité de quartier, qui désigne un représentant («l'homme de quartier»). Les représentants élisent alors un président de secteur. Les cinq présidents forment le comité de direction de Mégapol. Chaque décision se prend à l'échelon qui la concerne, suivant les lois démocratiques.



L'ambition avouée de Mégapol est de devenir la première ville culturelle du globe. De la vraie culture bien sûr. C'est pourquoi on trouve dans la cytopole le plus grand ensemble de musées du monde. La ville organise de nombreuses expéditions «destinées à sauver de la déprédation les œuvres impérissables de la culture mondiale», c'est à dire des pillages méthodiques des autres musées du monde. Signalons à leur décharge que le triste état de conservation des œuvres par ailleurs leur donne souvent raison.

C'est aussi à Mégapol que la notion de patrouilles de Psis offensifs contre les Psis rebelles (ceux qui sont hors de la ville) est la plus étudiée et paraît-il, mise en pratique.

↳ Cytopole, télévision.

## MÉTÉOMOD\*

Ces satellites assurent la stabilité du climat sur l'ensemble de la Terre. Sans leur existence, les mutations seraient plus fréquentes encore.

↳ Géographie, météorologie, Raji Alfanghi.

## MÉTÉOROLOGIE\*

C'est en 2005 que Raji Alfanghi propose la première théorie unifiée de météorologie. En 2040, les premières modifications effectives du climat sont effectuées, à San Francisco. Un programme de lancement des satellites Météomods est alors fixé rapidement.

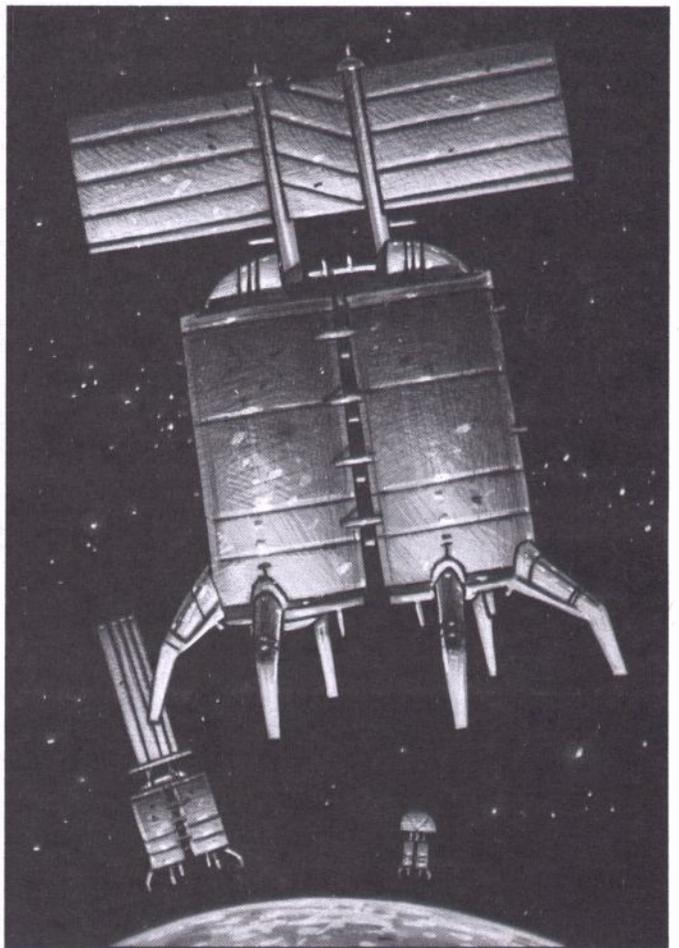
Il faut noter que la modification des climats est relativement facile lorsque l'on veut maintenir un état existant. Une modification radicale est presque impossible. De plus le tissu satellitaire assure maintenant une couverture totale de la Terre, et la stabilité globale des climats fait que la dépense d'énergie pour maintenir l'équilibre est assez faible.

Ainsi donc, dans une zone déterminée, le climat est toujours le même d'année en année: précipitations, variations de température, changement de saisons. Et ceci avec d'assez faibles variations (pas plus de 10% des amplitudes, et pas plus de 7 jours de différence d'une année à l'autre).

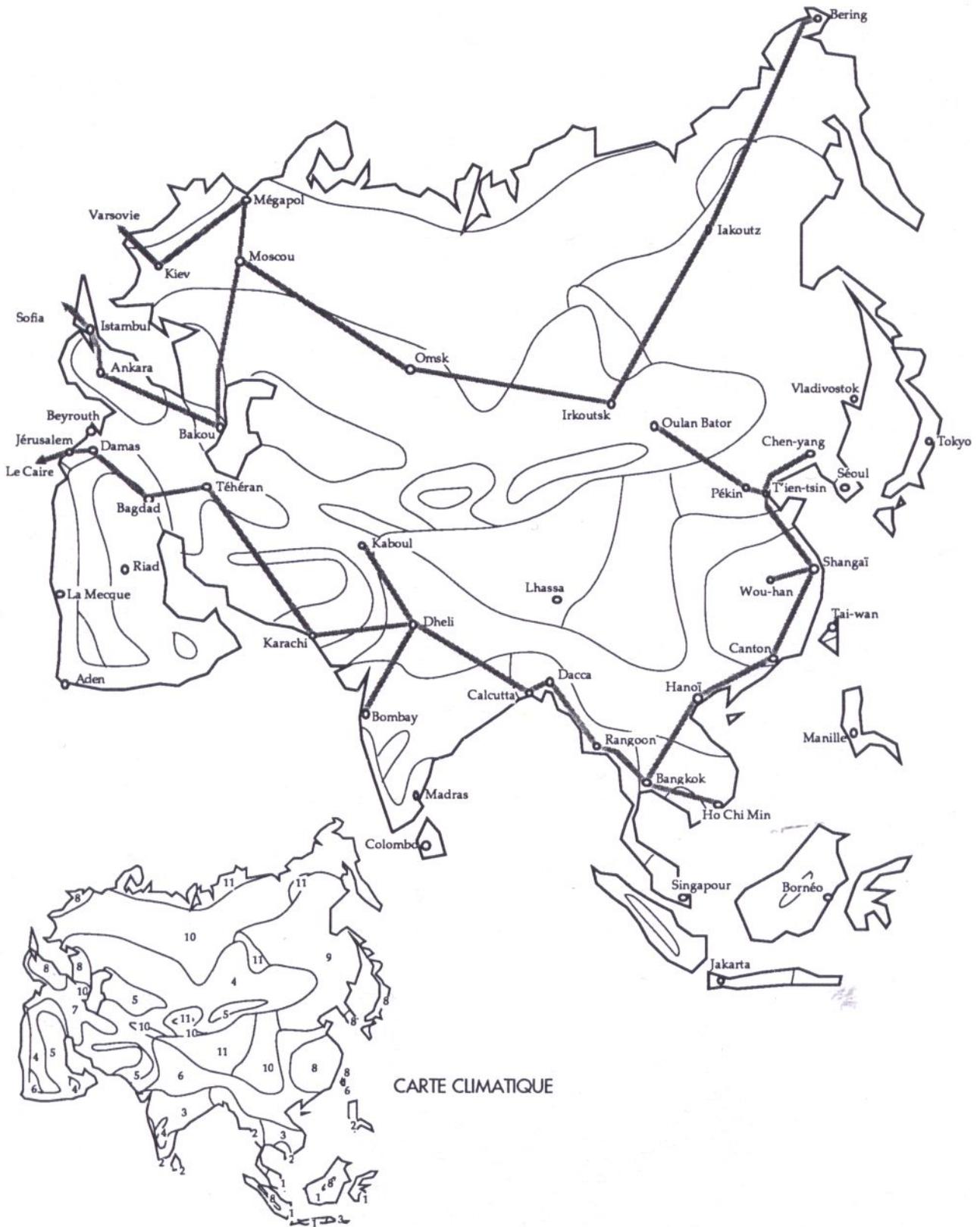
↳ Géographie, météo, Raji Alfanghi.

## MICRO-MONDE\*

Par définition, un micro-monde est une entité écologique stable, où les mutations prennent toutes une même orientation. C'est ce phénomène d'homogénéité des mutations qui a longtemps choqué les généticiens, ainsi que la rapidité du phénomène dû au changement de micro-monde (à peu près un mois) comparé aux adaptations normales (plusieurs années).



## ASIE



CARTE CLIMATIQUE

En fait, on a maintenant démontré que ceci n'existe que depuis une centaine d'années à peu près. Dans les Années du Chaos, il y avait très peu de zones stables, et les mutations se produisaient en pagaille, parfois dans le bon sens, souvent dans le mauvais. C'est dans ces zones stables qu'un phénomène intéressant se produisit: la mutation du virus mutagène, c'est à dire la mutation des Mu-Tan et Adaptolium eux-mêmes. Le virus prenait une forme stable spécifique au milieu écologique environnant. Mieux encore, il faisait muter les virus implantés dans les organismes proches, afin d'étendre sa zone de contrôle.

D'où la définition nouvelle pour les généticiens des micro-mondes: c'est une zone dans laquelle le virus mutagène est stable, spécifique, et différent de celui des autres zones.

On comprend mieux ainsi le processus des mutations. Un homme, par exemple, entre dans un nouveau micro-monde. Il porte en lui une certaine quantité de Mu-Tan, mais celui-ci est radicalement différent de celui du micro-monde en question. Au bout d'un certain temps (sept jours à peu près), le virus local a pénétré dans tout le corps de l'homme et commence le travail de transformation qui est codé dans son programme. Après environ un mois, le phénomène est terminé.

Ceci explique aussi la grande rareté des micro-mondes dits sociaux, et non pas écologiques. Pour que ce genre de micro-monde existe (comme les NiteClubers à Manatan) il faut une personne exceptionnelle, qui soit maître des mutations, et qui transforme rapidement les nouveaux adeptes. Il faut aussi une vie de groupe, afin que celui-ci déplace avec lui une certaine zone de virus muté. Et enfin, que la variation entre le groupe social et le groupe écologique soit minime. L'usage de l'Uni dans les cytopoles permet de plus grandes différences car il gêne le phénomène de retour au groupe originel (écologique) en défavorisant les mutations.

↳ Manatan, mutation.

## MODE

La mode est avant tout une affaire commerciale. Régulièrement, Rock City propose de nouveaux groupes, de nouvelles musiques, et WorldTV, des publicités pour des vêtements, des appareils électriques. Si le phénomène touche surtout les cytopoles, son but est de faire vendre des produits finis aux villes et aux villages.

Il est en effet indispensable pour les guildes que l'argent circule sur tous les continents. Malheureusement, la situation de quasi autarcie d'une grande partie des micro-mondes rend cette tâche assez difficile. Seules les villes relativement importantes sont sources de revenus non négligeables (en général celles qui sont indiquées sur les cartes géographiques fournies ont un dense réseau commercial). C'est en partie

le travail des administrateurs de l'I.C.E que de cibler les besoins de leurs provinces, de faire un rapport à la hiérarchie, afin que des émissions plus ciblées soient proposées à la population.

Dans les cytopoles, au contraire, les modes se succèdent sans cesse, éphémères, anecdotiques. Elles constituent un puissant remède à la déprime.

↳ Communication, habillement, radio.

## MONSTRE\*

Un monstre est un être dont la conformation s'écarte de celle qui est naturelle à son espèce ou à son sexe. Autant dire que tous les organismes terrestres sont devenus monstrueux. Ce qui revient à dire qu'il n'existe plus de monstres. C'est en partie faux car il existe des cas isolés et rares de mutations aberrantes (c'est à dire en contradiction avec les normes des mutations dans les micro-mondes). Le cas le plus connu est celui des «êtres-cauchemar», sortes de dragons modernes, venus d'on ne sait où.

↳ Mutations.

## MOTO

L'industrie des deux-roues a disparue, remplacée par celle de tri-cycles motorisés, aux roues larges. Ils permettent un déplacement tout-terrain relativement confortable, à vitesse modérée. Le modèle typique est la Tout-Travers 600, vitesse de pointe 100 km/h, propulsion à essence. Prix: 7800 ₮.

↳ Véhicule.

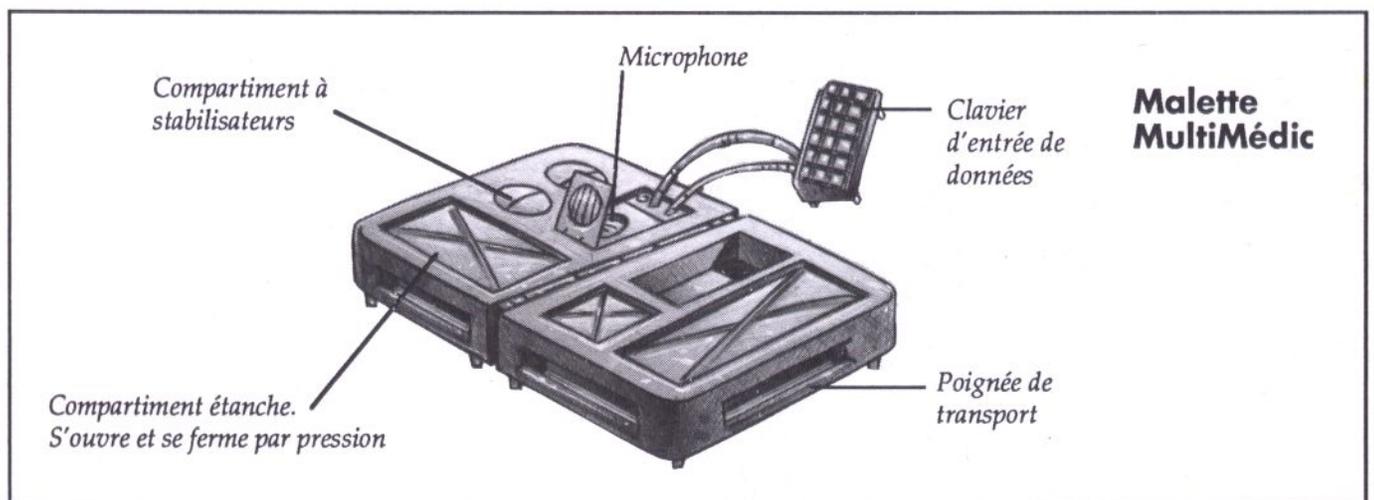
## MULTIMÉDIC

Pour la plupart des cas d'urgence, les médecins transportent sur eux une mallette fabriquée par les laboratoires et usines de la société MultiMédic de Kinshasa (capitale du Sanmali). Elle contient tout ce qui est nécessaire aux premiers secours:

Atelles démontables et plastiques à prise rapide. Antiseptiques puissants, analgésiques. Sur batterie, une micro-base de données de diagnostics (ordinateur silicium non-organique standard) pouvant interroger par radio une base plus importante dans les régions du globe qui en disposent (en général jusque 100 km des villes importantes). Si on est éloigné, il faut disposer en plus d'un mini-antenne satellite. Suivant le prix, elle comporte au minimum des doses d'Uni, mais aussi du Bi, et parfois pour les très riches acheteurs, du Tri. On peut aussi l'équiper d'accélérateurs métaboliques, de somnifères et de médicaments du XX<sup>e</sup> siècle.

Prix indicatif: mallette standard (43.000 ₮), antenne satellite (22.500 ₮), kit de recharge (3.000 ₮). Stabilisateurs à rajouter à leur tarif normal.

↳ Ordinateur, santé, stabilisateur.



## MUSIQUE

La musique est Rock City, Rock City est la musique. C'est sur les fondations de Nashville (Tennessee, U.S.A.) que l'on a érigé la Mecque du rock, quoique l'appellation rock soit légèrement usurpée. On produit à Rock City 75% de muzak, 15 % de «classique», 10% de rock-FM et 10% de musiques «expérimentales» (allant de la post new-wave ou néo-hard en passant par la funk base et le groovin' spirit). Son réseau de diffusion couvre la Terre, et essaye d'imposer un certain style de musique, et donc de faire vendre ses productions. Cette couverture ne touche en fait que les micro-mondes dits «civilisés» soit seulement 12% de la population mondiale.

↳ *Radio.*

## MUTAFIX

Nom de la première substance inventée pour lutter contre les effets du Mu-Tan et de l'Adaptolium. Ces effets, associés à des traitements divers, ont donné naissance aux Éternels. Sa formule représente un des trésors pécuniaires les plus formidables du monde, mais la légende prétend soit qu'elle ait été perdue, soit qu'elle est cachée dans une formidable forteresse.

↳ *Adaptolium, Mu-Tan.*

## MU-TAN

En 2030, Vern Hörtz obtient le prix Nobel de bio-génétique pour ces travaux sur la programmation mécano-biologique des enzymes. Plus tard, un jeune chercheur du nom de Michaël Tan applique les principes d'auto-programmation et d'intelligence artificielles à cette structure, avant d'en supprimer la partie mécanique et de la transférer à un contrôleur biologique. Nous sommes le 8 mars 2109, le Mu-tan est né. Coïncidence ou espionnage, au même moment, un laboratoire soviétique met au point l'Adaptolium, un organisme similaire.

Le Mu-Tan est une forme très spéciale de virus, qui s'est implanté sur l'A.D.N. de tous les organismes vivants, modifiant leurs programmes génétiques, et favorisant les mutations. En fait, on ne trouve plus à l'état libre d'Adaptolium ou de Mu-Tan purs, mais un mélange instable des deux produits. Une théorie s'est même développée pour démontrer que le phénomène des mutations n'aurait jamais eu cette diffusion à l'échelle planétaire avec l'apport d'un seul des deux agents viraux, mais que leur action conjuguée a créé un troisième produit, sur lequel l'homme ne pouvait plus intervenir.

Un point intéressant à étudier est la «zone morte» de l'A.D.N. En effet, sur un brin d'A.D.N., seule une partie des codons est réellement utilisée pour la vie et la reproduction. Depuis la découverte du code génétique, on se demande ce que peut bien être cette «zone morte». On y a mis tour à tour l'instinct, les caractéristiques cachées de l'homme, les restes obsolètes de l'évolution, le programme de son évolution future. Ce qui est incontestable, c'est que le Mu-Tan s'est servi de cette zone comme base de fixation. En effet, le virus remplace toute cette zone (sans signification?) et va ensuite modifier en fonction des conditions extérieures le reste du code génétique. De ceci découle deux choses: le Mu-Tan n'a pas le même pouvoir sur tous les êtres vivants puisque le pourcentage de «zone morte» dépend de la complexité des formes de vie. Il est quasiment nul avec les formes de vie mono-cellulaires, peu élevé chez les insectes simples et presque égal à 90% chez l'homme. On comprend donc mieux que les mutations soient plus importantes chez les espèces évoluées, bien que ce phénomène soit contrebalancé par leur durée de vie.

Mais surtout, on pense qu'il serait maintenant impossible pour

l'humanité de faire machine arrière. Car si on arrivait à «nettoyer» tous les brins d'A.D.N., on retrouverait une zone morte chamboulée. Et Dieu seul sait quels autres conséquences cela pourrait avoir.

↳ *Adaptolium, Michaël Tan.*

## MUTATIONS\*

Il existe principalement deux sources de mutations dans la Terre des Mille Mondes. La première, la plus connue, est l'adaptation assez brutale qui se produit lorsque l'on change de micro-monde. C'est le Mu-Tan local qui attaque l'organisme et prend la place ou modifie le virus déjà en place. Ces effets sont souvent assez visibles, et introduisent de grandes perturbations dans les individus ou les animaux.

Le deuxième variété de mutations est celle qui agit en permanence, tout au long d'une vie, et qui modifie insensiblement sur un temps court, mais très sensiblement sur une génération, les rapports avec le milieu immédiat. Ainsi, chez les humains, le facteur professionnel est très important. Un dessinateur aura des mains et une vue de plus en plus sensible, un plongeur verra sa capacité pulmonaire augmenter, un lutteur aura une masse musculaire plus importante. Il faut bien faire la différence entre le milieu écologique, en général généré par le micro-monde, et ce type de mutations. Tous les habitants d'une zone désertique auront tendance à être maigres, de taille assez grande, à avoir la peau noire et un système pileux réduit. Mais seul celui qui chassera tous les jours développera son odorat au delà de la «normale», et seul celui qui cultive les céréales aura la faculté de détecter les bons terrains.

↳ *Adaptolium, génétique, micro-monde, Mu-Tan.*

# N

## NEW ANGEL\*

La cytopole de New Angel est construite comme un ensemble de quartiers reliés par de grandes autoroutes. Chacun de ces quartiers possède ses propres défenses, sa zone de transit, seules les usines hydroponiques sont gérées en commun.

Les principaux quartiers sont: Santa Monica, Pasadena, Anaheim (Disneyland), Hollywood, Long Beach, Redondo Beach et San Bernardino (le plus à l'est). Il en existe toujours entre huit et douze autres, en construction ou en démolition, suivant l'humeur des magnats de la télévision.

↳ *Communication, cytopoles.*

Hollywood sera toujours Hollywood  
Visitez New Angel

## N'GALEN (JONATAN)

Né en 2078 à Annecy (Haute-Savoie, France), d'un père français et d'une mère congolaise, il monte rapidement à Paris, la capitale. Il s'oriente très rapidement vers la génétique et travaille à l'Institut Pasteur où il rencontre Ashler. A cause d'une affaire de drogue (il profitait du laboratoire pour synthétiser des substances perturbant sélectivement certains centres nerveux), il est renvoyé. Il monte alors une entreprise de production de cinéma. Son premier essai est un coup de maître, en 2107 il produit le célèbre film-culte holographique *Les yeux dorés* dont il compose la musique. Les royalties lui permettent de voyager durant les Années du Chaos et on perd sa trace jusqu'en 2121 où on le revoit à Bâle, auprès du professeur Ashler.

En 2126, grâce aux laboratoires chimiques de la région, il met au point l'Uni. Le contrat qu'il a signé lui laisse le contrôle total sur l'exploitation du produit. Il en profite pour monter son propre complexe de laboratoires et de production. Avant de partir s'installer en Afrique, il dotera richement la section psychologie de l'université de Bâle, ce qui lui vaudra une grande haine de la part des Éternels.

En 2147, au moment où il synthétise pour la première fois le Bi, N'Galen possède l'entreprise la plus importante du monde. Sa fortune personnelle devient incalculable. C'est à partir de ce moment que le savant décide de quitter la vie publique, à 69 ans, estimant que les risques d'attentats deviennent trop importants.

On ne sait pas à quelle date N'Galen est mort. La richesse colossale de ses entreprises et le secret qui l'a entouré ont fait courir le bruit que le génial inventeur serait devenu Éternel.

↳ Ernst Ashler, stabilisateur.



## O.M.O.S.

Cette abréviation signifie Ordinateur Mutant Organique et Statistique.  
↳ Informatique, ordinateur, Tolia Cognitiva.

## ORDINATEUR

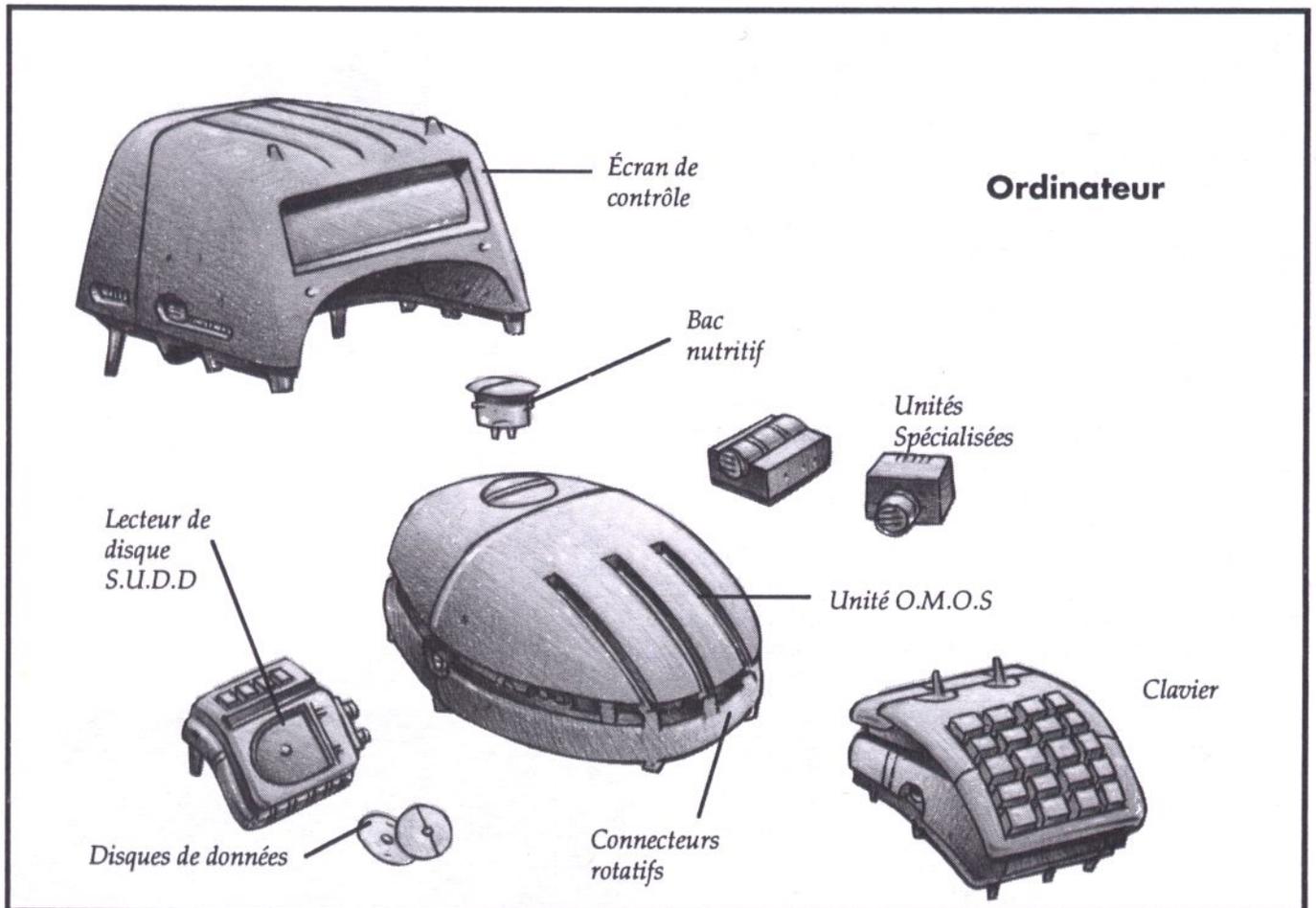
Dans les années 2130, une révolution dans le domaine de la cybernétique est apparue, les premiers ordinateurs effectifs à base organique.

L'agencement de ces ordinateurs est sensiblement toujours le même:

Tout d'abord on cultive une culture de structures simples neurales servant de souche aux activités basiques d'organisation. Elle n'a pas seulement le rôle d'un processeur tel que ceux que l'on trouve dans nos ordinateurs actuels, mais aussi de mémoire vivante. On pourrait comparer cette souche à un mini-cerveau vierge et uniforme.

Puis, autour de ce noyau, sont connectées des mémoires électroniques, des unités de calculs rapides.

Il y a donc interconnexion entre un principe vivant et un principe mécanique.



## O.M.O.S. et S.M.O.C.

Il est important de savoir que ce couplage, ainsi que les résultats obtenus ne sont valables qu'à cause de la présence de Mu-Tan, qui permet une évolution suffisamment rapide et ordonnée des éléments biologiques.

Le produit final ressemble à un cerveau humain assisté d'outils de décision cybernétiques classiques. On a donné deux noms à cette nouvelle invention, suivant que l'on réside dans le monde Latin ou le monde Anglo-Saxon.

O.M.O.S. (Ordinateur Mutant Organique et Statistique)

S.M.O.C. (Statistic and Mutant Organic Computer)

Le plus gros avantage de cette structure artificielle est son adaptabilité fantastiquement supérieure à celle des ordinateurs classiques. Elle est capable d'auto-organisation, d'apprentissage et d'approximation.

Son désavantage en découle immédiatement. Sa structure est naturellement entachée d'erreur. Suivant la complexité et la nature du problème, le taux d'erreur peut aller de 0 à 50% (il est impossible de mesurer des erreurs supérieures à 50%). Ceci est bien entendu en contradiction avec la fonction des ordinateurs de l'ancienne génération, qui était de donner soit une réponse juste, soit pas de réponse.

## Configurations

Ces ordinateurs sont vendus sous différentes formes. Mais il faut savoir que la version de base ne peut quasiment rien faire de mieux qu'une simple calculatrice, lorsque l'on n'a rien relié au bloc central, à part le mini-clavier de tests.

On vend des blocs O.M.O.S. de différentes puissances. Contrairement aux ordinateurs classiques de la fin du XX<sup>e</sup> siècle, la capacité à traiter les problèmes dépend peu de la puissance et de la mémoire disponible. Elles sont ici largement supérieures à n'importe quel besoin normal. Au cas où l'ordinateur ne peut traiter le problème, cela est presque toujours dû à la nature de ce problème, et pas au manque de puissance de l'ordinateur.

Cette puissance sert seulement à brancher diverses unités de connaissances et de raisonnements. On les appelle des Unités Spécialisées (U.S.). Les O.M.O.S. sont disponibles avec des emplacements libres pour 2 à 10 U.S. On les référence sous la dénomination O.M.O.S./5 u.s., par exemple.

Il est toujours possible de relier entre eux deux O.M.O.S. avec un réseau de fibres optiques. Il y a alors partage des connaissances des Unités spécialisées. Malgré tout, l'osmose entre les deux systèmes est limitée, entraînant une perte de fiabilité de la réponse.

Signalons que ces ordinateurs nécessitent non seulement une alimentation électrique mais aussi l'apport de matières nutritives destinées à ses parties biologiques.

## Unités Spécialisées

Une Unité Spécialisée est un interlocuteur privilégié avec l'O.M.O.S. Elle possède des bases de connaissances gigantesques, ainsi que des méthodes de raisonnement qui lui sont propres. Lorsque l'on pose un problème à l'O.M.O.S., il regarde s'il possède une U.S. qui va lui permettre de répondre à la question. Suivant le cas, il va d'abord donner le pourcentage de certitude de la réponse. S'il n'y a pas d'U.S. qui corresponde au problème, ce taux sera proche de 60%. Si la mémoire interne de l'O.M.O.S. possède quelques références, ou si une U.S. fonctionne dans un domaine proche, le taux sera situé entre 75 et 85%. Si une U.S. correspondant spécifiquement au problème posé est connectée, le taux sera entre 86 et 100%. Le fait de connecter entre eux deux O.M.O.S. entraîne un taux d'erreur supplémentaire proche de 10%.

Une exception: les problèmes purement calculatoires ont toujours un taux de justesse de 100%.

## Communication

Le premier problème est la communication avec l'O.M.O.S. Il existe donc des U.S. capables de comprendre un langage parlé et d'y répondre. Pour des données logiques, des entrées standardisées sont fournies (sous S.U.D.D: Standard Universel de Données Digitales). Un clavier et un écran de visualisation sont fournis pour lever les doutes qui existent encore dans la reconnaissance vocale ou bien pour le dessin. En option, on peut implanter une sortie sur imprimante.

Une U.S. ne connaît qu'un seul langage. Par contre, connecter deux U.S. de communication au même O.M.O.S. permet d'avoir un traducteur écrit et parlé d'une langue à l'autre. Il existe des U.S. pour tous les langages connus et parlés sur Terre par plus de 1000 personnes.

## Domaines spécifiques

○ Le module Hippocrate est capable de diagnostics médicaux, de conseils sur la pharmacopée et sur les soins en fonction du matériel disponible.

○ Le module Confesse est un mélange entre un psychologue, un psychiatre, un prêtre, une assistante sociale ou une hôtesse de cœurs en détresse. Il est capable de donner des conseils à une personne en plein désarroi afin de remonter son moral.

○ Le module Atmos sert à la prévision du temps, à la fois par les mesures scientifiques et par l'étude statistique. Il utilise la théorie Alfanghi.

○ Le module Pythie est destiné à la prévision statistique des événements, qu'ils concernent des individus ou des populations. N'oubliez pas que l'efficacité d'une U.S. n'est valable que lorsqu'elle travaille sur du matériel qui vient de son propre micro-monde.

○ Il existe de très nombreux modules pour les sciences exactes, comme la physique, les mathématiques, la chimie. D'autres modules servent à la fois d'aide aux professionnels mais aussi de conseillers aux débutants dans les domaines du bâtiment, de l'agriculture, de l'élevage, etc.

## Systèmes personnels

De très nombreuses U.S. sont programmées en fonction de données spécifiques, en accord avec le travail que l'on veut lui voir effectuer. Il est tout à fait possible à une voyante d'intégrer dans une U.S. ses méthodes de divination. On a besoin de deux modules séparés:

— L'Étudiant est une U.S. vierge sur laquelle on peut implanter les données que l'on veut.

— Le Professeur est une U.S. qui va faire l'interface entre le programmeur et l'étudiant. Cette U.S. est capable de se rendre compte s'il manque des données à l'Étudiant et de les demander au programmeur. Attention: il faut quand même une U.S. de communication pour pouvoir dialoguer avec le Professeur.

## Stockage de l'information

Il arrive que l'on désire garder des informations données par un ordinateur sur un support extérieur. Ceci permet de les réutiliser à un autre endroit, sur un autre système. C'est à la fin du vingtième siècle que fut mis au point le S.U.D.D: Standard Universel de Données Digitales (ou U.S.D.D. chez les anglo-saxons).

Ce standard permet le stockage de l'information numérique, que ce soit des données informatiques, audio, vidéo ou holographique. Le point le plus important est qu'il est indépendant de sa représentation, car stocké de façon virtuelle. Ainsi, une image vidéo est gardée avec une certaine définition, codée en son sein, mais sa restitution dépendra de l'appareil de visualisation. Ceci permet d'avoir une compatibilité des informations sur tous les systèmes, de quelque époque qu'ils soient, du moment qu'ils sont postérieurs à l'an 2000.

Le support privilégié et transportable de stockage de l'information est le mini-disque holographique, à lecture et écriture (dont l'ancêtre est

le compact-disque optique). Il existe évidemment des supports plus importants, mais ils sont peu transportables et restent à proximité des ordinateurs. Ces mini-disques, ou Data Disques, ont une capacité d'approximativement 24 heures vidéo+son (très haute définition). Du point de vue informatique, on est au stade des milliards de milliards d'octets. Il existe des ensembles de lecture qui permettent de visualiser et d'écouter les informations de ces disques. Ils permettent aussi la lecture des anciens compact-disques. Les projections holographiques complètes sont en général conservées sur des systèmes à plus grande capacité, à moins qu'il s'agisse d'images fixes ou de courtes séquences.

## Prix standards

|                  |           |
|------------------|-----------|
| O.M.O.S./2 u.s.  | 60.000 ∇  |
| O.M.O.S./3 u.s.  | 75.000 ∇  |
| O.M.O.S./4 u.s.  | 90.000 ∇  |
| O.M.O.S./5 u.s.  | 100.000 ∇ |
| O.M.O.S./10 u.s. | 180.000 ∇ |

|                    |          |
|--------------------|----------|
| U.S.-Communication |          |
| Langue importante  | 12.000 ∇ |
| Langue rare        | 20.000 ∇ |
| Langue très rare   | 30.000 ∇ |
| Imprimante         | 2.000 ∇  |

|                |          |
|----------------|----------|
| U.S.-Hypocrate | 46.000 ∇ |
| U.S.-Atmos     | 35.000 ∇ |
| U.S.-Pythie    | 27.000 ∇ |
| U.S.-Confesse  | 36.000 ∇ |

Les U.S. spécialisées valent de 20.000 ∇ à 120.000 ∇

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| U.S.-Professeur | 200.000 ∇ |
| U.S.-Étudiant   | 16.000 ∇  |

|  |         |
|--|---------|
| Data Disque                              | 100 ∇   |
| Lecteur simple (type magnéscope + écran) | 1.500 ∇ |

↳ Informatique, Robot, Telia Cognitiva.

# P

## PALMER (Nick)

Ce fut le premier clone humain viable. Son «géniteur», Ricardo Palmer était chercheur en biologie. Il mena toute l'expérimentation dans le plus grand secret et produisit un clone, qu'il fit enregistrer comme son frère à l'état-civil, grâce à de nombreux pots-de-vins.

Bien sûr, Nick Palmer ne «naquit» pas comme un double exact de Ricardo, mais comme un autre lui-même âgé de quelques mois seulement. Ricardo décida donc de faire vieillir le clone de façon accélérée, puis lui apprit quelques rudiments d'anglais. Une fois Nick âgé de quelques vingt années biologiques, Ricardo fit un exposé et une démon-

stration à la presse. Mal lui en pris car une association se créa aussitôt pour demander la libération du cobaye Nick Palmer. Ce qui fut fait.

Six années plus tard, Nick Palmer fit un procès à Ricardo pour le vol de vingt années de vie. Et le gagna. Il mourut l'année suivante, en 2032, âgé de 27 années biologiques, mais de 6 mentales, à la suite d'un hold-up très mal préparé.

↳ Chirurgie, clonage.

## PEAU-GRISE\*

Les grands voyageurs, ceux qui ont subi de nombreuses mutations, ont tant de fois vu leur épiderme se modifier que celui-ci a pris une teinte gris moyen. La consistance de la peau s'est rapprochée de celle du caoutchouc, ou parfois du vieux cuir.

↳ Compagnons de Janus, mutations.

## PLAQUETTE SU TWEY

Les plaquettes Su Twey, contrairement aux détecteurs psis, sont assez faciles à trouver. Leur coût est aussi bien moindre. Elles se présentent sous forme d'une plaque de 10 x 10 cm, épaisse de 5 mm. Elles sont recouvertes d'une pellicule d'une matière spéciale qui inhibe leur pouvoir d'émission psi. Une fois la protection ôtée, on ne peut la remettre. Dès que la plaquette est en présence d'un annulateur, elle noircit. Pour les prix, référez-vous à l'entrée sur la détection psi.

○ On trouve encore assez souvent le premier modèle des laboratoires Su Twey. La plaquette était alors ronde (8 cm de rayon). De couleur jaune, elle passe au noir dès qu'elle détecte un des trois pouvoirs d'annulation. Ce type de bactéries existe aussi sur plaquettes carrées.

○ Les trois autres types de plaquettes correspondent aux trois pouvoirs spécifiques. En plus de la couleur, le type est porté sur le film de protection, car il existe aussi une plaquette de couleur jaune (des chercheurs travaillent toujours sur ce problème qui n'est pas aussi simple qu'il y paraît). La couleur de l'Intuition est le Jaune. Celle de l'Action est le Rouge, et celle de l'Altération est le Vert.

↳ Annulateur, annulation, détection psi, Li Su Twey, pouvoirs psis.

## POLICE

Il n'y a plus de forme de police organisée à l'échelle des nations. Nations qui ont elle-même quasiment disparues. Il n'y a donc plus que des milices locales. La seule force cohérente organisée à l'échelon planétaire est la guilde Ares Protectiva.

↳ Ares Protectiva, droit international, loi.

## POLITIQUE

La chose politique a connue une grande faillite à l'aube des Années du Chaos. Les populations mettant sur le dos de leurs dirigeants les phénomènes de mutations.

Depuis, la politique renaît à trois échelons.

○ Au niveau mondial, les volontés unificatrices sont celles des guildes.

— La Telia Cognitiva essaye avant tout d'avoir un réseau d'informations le plus large possible, par voie informatique essentiellement. Elle n'aime pas les déstabilisations locales, mais les modes de gouvernement lui importent peu.

— L'Inter-Continentale des Échanges se préoccupe surtout des entrées et sorties d'argent mais aussi des transports. Elle préfère les situations de paix mais n'a cure de démocratie ou de dictature.

— L'Ares Protectiva est paradoxalement la plus grande force de paix et de démocratie du globe. Les directeurs de son secteur poli-

tique jaugent les situations de conflit, évaluent les rapports de force, estiment les évolutions probables en cas de victoire de l'un ou l'autre des opposants. Une fois son choix fait, la guilde aide son favori, qui a alors toutes les chances de l'emporter. On a connu des cas où la guilde a aidé des dictatures qui, après une évolution du niveau de vie de ses habitants, ont été renversées par des mouvements d'opposition bien préparés. Les forces de justice louées aux collectivités par l'Ares Protectiva sont connues pour leur grande probité.

— La Cosmotek ne se soucie pas de politique à quelque échelon que ce soit. Du moins le semble-t-il.

○ A l'échelon des anciens états, seules deux forces essayent de maintenir des unités politiques.

— Les Éternels, quoique étant individualistes, tiennent à cette notion de fief. Anciens hommes politiques, ou grands magnats de l'industrie, ils s'occupent de l'expansion des villes moyennes et de l'industrie. Ils essayent d'agrandir leurs territoires afin de régner sur une plus grande population. Les régimes qu'ils mettent en place vont d'un bout à l'autre de l'horizon politique. Malgré tout, les tendances à l'autoritarisme sont celles qui sont le plus souvent mises en pratique, notamment en Afrique et en Asie du sud-est. Dans ces régions du globe, il ne fait pas bon être un Psi.

— Les directeurs et directeurs généraux de l'I.C.E. ont une assez grande marge de manœuvre sur leur façon de gérer les sections et les régions qui leur sont dévolues. Mais peu d'écart à la politique générale de la guilde sont constatés.

○ Enfin, il reste les micro-mondes, où seuls les individus comptent. Bien que la structure classique du maire ou du chef de village soit prédominante, tout peut exister.

— C'est en fait l'écologie de chaque micro-monde qui va imposer sa structure politique au niveau local. S'il y a nécessité de participation à une vie collective, il va en découler une certaine hiérarchie de décision, provoquant donc autorité, lois et répression. Si chaque individu peut vivre seul, il est fort probable qu'il y ait seulement des conseillers, des «sages», qui seront souvent des maîtres de la Terre, du Ciel ou des mutations.

— L'administrateur de l'I.C.E. a un rôle important à jouer dans les micro-mondes. Comme il est en charge d'une dizaine d'entre eux et en même temps qu'il n'en fait pas partie, on le choisit comme médiateur, juge ou seulement témoin. Il a le même rôle politique que les évêques au Moyen Âge.

↳ *Droit international, guildes, loi.*

## PORTE DE PASSAGE\*

C'est l'autre nom que les Compagnons de Janus donnent aux cristaux de passage.

↳ *Compagnons de Janus, cristaux de passage, portes de passage.*

## PRÉCOGNITION

La précognition est le pouvoir de connaître le futur. Dérivé de l'intuition, c'est un pouvoir psionique. Pour un précognitif (personne qui a le don de précognition), l'avenir se présente comme une succession d'extraits de films. Certains sont plus lumineux que d'autres, ce sont les plus probables. Quant aux plus sombres, presque indiscernables, ils montrent des futurs improbables mais néanmoins possibles.

↳ *Intuition, pouvoir d'intuition, pouvoir psi.*

## PROTHÈSES

L'art de la fabrication des prothèses mécaniques est quasiment perdu. Il est en effet relativement dangereux de porter sur soi un corps non organique et donc, non adaptable. Dans les premiers temps de l'Âge des Mutations, on continua à greffer des jambes ou des bras artificiels. Deux phénomènes contradictoires pouvaient se produire si la personne subissait des mutations. Le premier était le rejet de la partie artificielle et le second, l'incrustation dans la chair même, rendant toute future modification presque impossible.

C'est pourquoi on a recours aujourd'hui à des organes à base de Fibriline, ou plus simplement à des greffes d'organes vivants, obtenus par clonages.

Les seuls lieux où se pratique encore parfois la pose de prothèse sont les cytopoles, car les mutations y sont moins fortes que par ailleurs.

↳ *Chirurgie, clonage, Fibriline.*

## PSIONOLOGIE

C'est la science qui étudie les pouvoirs psioniques, les Psis et les annulateurs. L'institut le plus célèbre est celui de Bâle, talonné en réputation par l'université de Pékin.

La plupart des découvertes de la psionologie sont l'œuvre du savant Ernst Ashler. C'est à lui que l'on doit la découpe des pouvoirs en trois catégories: Intuition, Action et Altération, ainsi que les lois de détection de l'énergie psionique.

↳ *Bâle, Ernst Ashler, pouvoirs psi, université.*

## PSIS

Ce terme générique désigne les personnes qui ont des pouvoirs psioniques (psychiques) particuliers. Un Psi découvre en général ses capacités à la puberté (entre 8 et 16 ans suivant les individus et les micro-mondes). Quelque soit le domaine dans lequel le Psi se découvre des talents, il a en général une grande capacité de modélisation. C'est à dire qu'il peut recréer son environnement proche dans sa mémoire après avoir fermé les yeux. C'est la plupart du temps en modifiant cette image mentale que le Psi arrive à exprimer ces capacités.

Il n'y a pas de comportement ou de sociologie propre à l'individu ayant des capacités psioniques. En effet, presque 10% de la population en est dotée, et on sait que les mutations modifient aussi ces talents. Il y a juste quelques pouvoirs qui sont parfois mal vus, et le Psi devra ne pas en faire trop grand usage, surtout dans les villes où ils sont mal considérés.

Dans les villages, un Psi qui a commis des fautes n'est pas pour autant promis au lynchage. Pour la majorité des cas, on l'exile pour au moins un mois en dehors du micro-monde. A son retour, on espère qu'il a perdu ses pouvoirs, ou tout au moins qu'il s'est assagi.

Par contre, le Psi doit se méfier s'il vit dans les cytopoles, en Afrique du sud ou en Asie du sud-est. Il est parfois pourchassé, sous le prétexte de ne pas s'être fait recenser, comme le veut la loi Stone. Mais il lui suffit souvent de passer de l'autre côté de la barrière, de devenir traqueur de Psis pour survivre.

Enfin, il existe aussi de rares lieux où les pouvoirs psis sont considérés comme l'avènement d'un homme nouveau. On y apprend à développer et à contrôler ses pouvoirs.

↳ *Droit international, humanité, pouvoirs psi.*

Alfred Isidore Sambard  
Diplômé de Physique Nucléaire  
Statistique à l'Université Mégalopol-IV

Rapport PPP-0203-CT

## DE LA CONSERVATION DE L'ENERGIE DANS LES REARRANGEMENTS ATOMIQUES A PERTE DE PHASE

### Avant-propos:

Cette étude porte sur la quantification de l'énergie présente et transformée lors du phénomène désigné sous le nom de "Plaque à Perte de Phase" ou PPP(1).

Il s'agit d'un texte de vulgarisation général destiné aux ethno-explorateurs de Classe II et supérieures, qui établit quelques données de base que le scientifique aura à cœur de conserver toujours présentes à son esprit, afin de ne pas se laisser troubler par les différentes superstitions à propos de ce que le commun continue à appeler "Porte de Passage".

### Objet de l'étude et préliminaires:

Nous ne nous intéressons ici qu'aux phénomènes qui découlent de l'existence d'une PPP. Cette existence est supposée "à priori". La raison de l'apparition d'une telle anomalie naturelle a fait l'objet d'autres rapports(2) et n'entre pas dans notre propos.

La plupart des essais décrits ont été réalisés à proximité de la plaque répertoriée P\_0087, aux environs des côtes sibériennes.

### Aspect général et mesures de champ:

Une PPP est une structure cristalline minérale d'assez grand volume, en général de l'ordre de quelques dizaines de mètres cubes. A l'intérieur de cette structure est stockée une énorme quantité d'énergie, de l'ordre de 600.000 Mégajoules.

Ce mélange Structure/Energie provoque l'apparition d'un champ électromagnétique très puissant, mais très localisé. Il y a toujours concentration sur un plan d'une zone de plus grande énergie. C'est à ce plan que nous allons nous intéresser.

Toute personne qui pénètre dans ce plan précis subit un phénomène de désintégration si son ADN est accordé à ce micro-monde. Puis suit une réintégration, optionnelle, après un temps indéterminé. Notre travail consiste à mesurer les variations de champ et d'énergie lors du phénomène, et à comparer le corps désintégré au corps réintégré.

Notre étude quantitative est là pour prouver qu'il s'agit uniquement de transfert et de stockage d'énergie et non pas d'univers dits "parallèles".

Pour ceci, nous avons installé des appareils de mesure de champ magnétique, des détecteurs nucléaires, ainsi que des systèmes de pesée très sophistiqués. Nous avons en effet remarqué que lors de la réintégration des personnes, celle-ci peut être munie d'un objet qu'elle ne possédait pas auparavant.

Nous avons démontré que cet objet a été reconstruit avec une énergie apportée par le voyageur, ou parfois, par le sol environnant le cristal.

Nous avons demandé à nos expérimentateurs de pénétrer dans ce champ. Lors de leur désintégration, leur conscience leur fait croire à un univers inhabituel (bien évidemment fictif). Nous leur demandons donc de ramener un objet simple, en général un échantillon de sol, prélevé dans une éprouvette. Puis ils essayent de revenir.

Durant ce temps, nous mesurons les différentes intensités des phénomènes physiques.

Il est à remarquer que le champ magnétique augmente en proportion directe de la masse désintégrée. Ceci montre qu'il n'y a pas voyage, mais uniquement conservation de l'énergie. Lors de la réintégration, il y a à nouveau diminution de ce champ magnétique.

Les études préliminaires ont montré que les masses (et donc les énergies) des objets étaient identiques à 99,3%.

Nous avons alors décidé de sortir la structure cristalline du sol. Les mesures nous ont alors permis d'approcher d'un taux de conversion masse-énergie très proche de 100%. Plus intéressant, l'apport par le voyageur d'un semblant de matière supplémentaire à son retour, a été infirmé par le degré d'usure exceptionnellement élevé des vêtements de l'expérimentateur.

### Conclusion

Plusieurs séries de mesures nous ont aussi confirmé la théorie que nous avons envisagée: la conservation de l'énergie. On notera la puissance exceptionnelle des réarrangement atomiques.

### Notes:

(1) Consultez les rapports militaires, de police et de gendarmerie classés sous le sigle PD-PPF.

(2) De la présence de phénomènes magnétiques aberrants. PPP-0103-TC. (A. Sambard.)

# Q

## QUA

Le Qua a été synthétisé en 2193 par les laboratoires N'Galen. C'est le plus efficace (et le plus cher) des stabilisateurs. Une personne qui prend du Qua se retrouve pratiquement dans la situation qui existait avant l'apparition du Mu-Tan. La formule et les procédés de fabrication du Qua sont un secret très bien gardé. Des rumeurs persistantes affirment que la prise de sept doses consécutives de Qua transforment le preneur de drogue en un Éternel.

↳ N'Galen, stabilisateur.

# QUA

# R

## RADIATION\*

Les radiations sont sources de mutations. Les divers foyers existants sont: les points d'impact des quelques missiles tactiques tirés en 2110 dans la région moscovite, les anciennes centrales qui se sont fissurées, les dépôts de déchets nucléaires.

Le taux de mortalité dans ces régions a été très important mais maintenant, une population y existe. Elle tire une partie de sa subsistance des rayonnements. Il est fortement déconseillé de se rendre dans ces lieux.

↳ Micro-monde, mutation.

## RADIO

Le seul *network* de radio important sur la Terre est Rock City, qui diffuse principalement de la muzak sur Rock City A. Son réseau de diffusion par satellite couvre l'ensemble de la planète. Il existe aussi des radios d'information mais elles n'existent que dans les villes importantes et n'émettent pas très loin. On trouve aussi des radios

locales musicales et informatives, mais elles sont très rares. Le prix d'un poste de radio standard est de 90 ∇.

↳ Communication, mode.

## RELIGIONS

Pour les religions établies depuis plusieurs siècles, deux attitudes différentes se présentent.

— Les mutations viennent de la folie des hommes. Les mutants sont des victimes et des enfants de Dieu. Il ne faut pas les pourchasser ni les condamner, quel qu'ils soient. C'est en général la position de la chrétienté. Mais l'existence des Psi est troublante et l'épiscopat se demande s'il s'agit ou non de l'œuvre du Diable.

— Les mutations sont la main de Dieu tout puissant. La nature des mutations montre ce que Dieu pense des personnes affectées. Il s'agit d'une sorte de réincarnation avant la mort. Le voyage, et donc le passage à travers de nombreuses mutations a une connotation mystique certaine. Cette conception est souvent partagée par l'ensemble des religions orientales.

Il y a de toutes manières un regain d'intérêt pour les religions, bien que leurs dogmes n'aient pas changé de façon significative depuis le XX<sup>e</sup> siècle.

↳ Sectes.

## ROBOT\*

Depuis le début de la révolution industrielle, l'homme essaye de créer une machine qui sera son égale. Après les années 2100, les recherches sur les robots mécaniques ont décliné, et il existe moins de chaînes de production automatique qu'avant. En fait, un robot semblable à l'homme n'est pas concevable avec des composants mécaniques à cause de l'énergie qu'il nécessite. Malgré les miniaturisations, on ne peut faire tenir dans le même corps à la fois les mécanismes moteurs, l'intelligence et l'énergie.

Une fois les O.M.O.S. inventés, on a rêvé à nouveau de l'ordinateur intelligent. Et on peut dire que les O.M.O.S. sont suffisamment évolués en effet pour tenir une conversation d'un niveau moyen, tant que l'on ne sort pas de leur domaine de compétence.

L'étape suivante a été de doter ces ordinateurs d'un système de vision. On y est arrivé en 2218, mais la taille de l'ensemble ordinateur-vision était plus qu'imposante. Les seuls robots existants sont donc quelques prototypes de trois mètres cinquante de haut, humanoïdes mais fragiles; et des «hôtesse» (seul le haut du corps est visible, le bas est contenu dans un meuble) chargés de donner des renseignements à des visiteurs. Les essais actuels les plus probants sont l'implantation des systèmes robotiques dans des véhicules. Certains taxis seront ainsi bientôt équipés dans les cytopoles, ainsi que quelques fuseurs sur les autoroutes.

Mais malgré tous les efforts d'apprentissage et de perfectionnement de la vision, les ordinateurs se trompent dans 15% des cas sur le sexe de leur interlocuteur. Ils répondent donc invariablement en commençant par «Madame ou monsieur...».

↳ Informatique, Ordinateur.

## ROUTES

S'il y a vraiment quelque aspect de notre civilisation qui a été perdu, ce sont les routes bitumées. L'entretien constant de ce type de voies est incompatible avec l'éparpillement des micro-sociétés. Il existe donc les autoroutes à fuseurs (assez rares), des routes pavées (dans les villes moyennes). Le reste va du chemin de terre à la piste difficilement discernable.

↳ Asphalte, fuseur, véhicule.

# S

## SANTÉ

On pourrait résumer le chapitre santé de l'encyclopédie par cette seule expression: rien à signaler. En fait ce n'est pas si simple.

Le micro-virus appelé Mu-Tan ou Adaptolium s'est implanté sur toutes les formes de vie de la planète, y compris les autres virus ou les bactéries. C'est à dire que les virus normaux, lorsqu'ils pénètrent dans un corps humain, cherchent à s'adapter à lui. Il y a alors perte du mécanisme d'attaque et de défense entre maladie et humain.

Pourtant, il peut encore arriver qu'une bactérie particulièrement virulente transforme les êtres dans lesquels elle s'implante plutôt que de se transformer elle-même. Dans ce cas, il n'y a malgré tout presque jamais de mort, il s'agit plutôt d'une mutation spontanée pour s'adapter à la maladie. Il n'y a plus que des maladies neutralisées automatiquement ou des maladies qui provoquaient des mutations. La médecine s'est donc surtout spécialisée dans la chirurgie, la réparation des corps. Malgré tout, il existe des gens qui préfèrent garder leur forme première, ne supportent pas de muter et demandent à la médecine de les aider. La méthode est toujours la même, dangereuse et souvent douloureuse:

Pour soigner une maladie, il faut se retrouver dans la situation d'avant les mutations, où l'on était capable d'isoler la maladie du corps et de l'en extirper. On utilise pour cela des drogues qui possèdent le nom générique de stabilisateurs: l'Uni, le Bi, le Tri et le Qua. On en fait prendre au malade avec les autres médicaments. A ce moment, son corps arrête de s'adapter et il subit l'intégralité de l'attaque de la maladie. Ceci est évidemment dangereux, on peut en mourir, mais s'il existe une cure, on peut aussi définitivement éliminer cette maladie par les moyens thérapeutiques classiques de la fin du XX<sup>e</sup> siècle.

↳ *Chirurgie, drogues, santé, stabilisateur.*

## SECTE\*

L'isolation des communautés, la perte de plusieurs réseaux d'informations a favorisé le regroupement des populations en petites entités indépendantes. La naissance des sectes diverses vient de cet éclatement et de la nécessité de se trouver un point d'ancrage spirituel dans ce monde où la matière est sans cesse mouvante. Il existe bien évidemment encore des résidus des sectes traditionnelles du XX<sup>e</sup> siècle mais nous ne parlerons ici que des plus significatives de la nouvelle mentalité de la Terre des Mille Mondes.

## Les Voyageurs du Monde Originel

### Dogme

Nous avons été exclus, par une faute originelle des scientifiques, du monde véritable. Notre épreuve consiste à être plongé dans un monde mensonger et changeant. Heureusement, les élus trouveront la porte vers le Monde Originel et pourront le repeupler comme aux premiers temps.

### Pratique

Les adeptes pratiquent le voyage et la renonciation à l'informatique et à la génétique, les deux démons qui ont conçu la malédiction origi-

nelle. Il vont de micro-monde en micro-monde et passent par toutes les portes qu'ils peuvent trouver. Leurs rapports sont envoyés aux sièges généraux de la prêtrise.

## Les Gardiens du Gêne de l'Homme Véritable

### Dogme

L'accident qui secoue la Terre n'est que passager. Les savants de la secte sont sur le point d'achever le produit qui figera à jamais les mutations blasphématoires. Dans leur grande sagesse, les premiers gardiens ont su protéger des «corps parfaits», cryogénisés et mis au secret.

### Pratique

En attendant le jour du renouveau, plus on tue de mutants, plus on purifie le monde. Et l'on prépare une purge qui sera inévitable, une fois les temps venus. Les sectateurs ne bougent pas de leur micro-monde et se gavent de drogues anti-mutagènes. Les seules expéditions à l'extérieur sont celles qui sont organisées pour rechercher des corps cryogénisés.

## Les Voyageurs de l'Immobilité Perpétuelle

### Dogme

Il faut toujours bouger, ne jamais s'arrêter. Il a été prouvé que se fixer à un endroit aboutissait à une mutation. Les fondateurs de la secte ont commencé leur voyage dès les premiers effets du Mu-Tan. Leurs descendants ne se sont jamais arrêtés. Ils n'ont donc pas subi de mutations et sont restés purs, tels qu'aux origines. Un jour, les effets du Mu-Tan et de l'Adaptolium disparaîtront, et ils seront là pour porter le message des hommes véritables.

### Pratique

Elle est expliquée dans leur dogme. Ils vivent en voitures, en roulottes. Ils méprisent les gitans qui font de même, mais sans aucune raison religieuse.

## Les Alchimistes de Dieu

### Dogme

Dieu est l'alchimiste suprême. C'est lui qui a induit ce nouveau monde dans lequel il y a réellement transformation puis passage à une réalité supérieure. La transmutation des corps est accomplie tous les jours. D'ailleurs, en étudiant les nouveaux pouvoirs psis, la structure cristalline triclinique des détecteurs psis ne montre-t-elle pas qu'il s'agit de la main de Dieu, qui nous laisse sa signature par le triangle équilatéral  $\Delta$ ? Et la force de l'argent, méprisable, comme le logo du produit anti-mutagène n'ont-ils pris pas la forme négative, le triangle inversé  $\nabla$ ?

### Pratique

Il est recommandé de se laisser guider par l'intuition de micro-monde en micro-monde, et de subir toutes les mutations possibles. Par cette pratique sans cesse recommencée, on se rapprochera sans arrêt du divin.

## Les Statisticiens de l'Oracle des Mutations

### Dogme

(Il s'agit plus d'un manifeste que d'un dogme, il est cité ici en sa presque totalité). D'après la secte, l'arrivée des mutations n'est pas due au hasard. Elle est survenue au moment exact où l'être humain avait épuisé toutes ses capacités. Et ils entendent le prouver par le calcul.

Les Statisticiens ont estimé que chaque être humain pouvait être considéré comme le rassemblement de huit composantes, chacune d'entre elles étant la combinaison de trois éléments, variant entre 4 possibilités. Ces affirmations viennent à la fois de considérations génétiques et de l'étude de l'ouvrage chinois dénommé Yi King.

Chacune des composantes peut donc varier dans la plage de  $4 \times 4 \times 4 = 64$  possibilités. Mais les membres de la secte ont supposé que deux des éléments varient en général d'une valeur de 1 pour le premier, et de 2 pour le second au cours d'une vie. Donc on doit plutôt arriver à un nombre de  $4 \times 3 \times 2 = 24$  possibilités par composante.

Le nombre total des individus différents est ainsi de  $24^8$ . Or  $24^8 = 110.057.094.176$ , soit plus de 110 milliards de possibilités. Or, si l'on prend le nombre de personnes nées sur Terre depuis la nuit des temps jusqu'en 2100, on arrive à un nombre approchant seulement les 45 milliards.

Mais les Statisticiens ne se laissent pas démonter et affirment que cela prouve simplement les hypothèses d'après lesquelles notre civilisation n'est que la seconde à avoir vu le jour sur notre monde. La première était celle du continent de Mû, détruit par les tremblements de terre et les raz-de-marée, comme l'on vu les anciens incas. Le nôtre s'est arrêté en 2103 dès que toutes les possibilités humaines ont été atteintes. Il a repris sous une autre forme, grâce aux mutations. Nous arrivons donc au troisième âge. Le premier a été celui de la création du monde, qui a fini sous la terre. Le second a été celui de l'homme, qui s'est terminé par l'épuisement de ces possibilités.

Les Statisticiens estiment que notre monde, le troisième, prendra fin lorsqu'une seule génération, par ces mutations, formera à elle seule l'ensemble des combinaisons envisageables. Alors nous subirons une dernière mutation et nous arriverons à un état de pur esprit et énergie.

Le nombre total de tous les états de mutations est plus important que le nombre évoqué précédemment. Chaque composante peut varier sur la plage de  $4 \times 4 \times 4 = 64$  possibilités. Les mutations se comptent donc dans un ensemble de  $64^8 = 281.474.976.710.656$ , un peu plus de deux cent quatre vingt un mille milliards.

Comme le nombre d'individus sur la Terre des Mille Mondes est de l'ordre de 4 milliards, il faudrait que chaque individu subisse dans sa vie 70.368 mutations. Comme l'on fait remarquer quelques mathématiciens, cela laisserait à supposer une mutation par demi-journée par individu, chaque humain vivant 100 ans.

## Pratique

Les Statisticiens de l'Oracle des Mutations affirment que le moyen de prouver leur théorie est de provoquer ce nombre exact de mutations et d'observer alors les conséquences. Les sectateurs sont pour la plupart des scientifiques et des généticiens, entourés par des numérologues, astrologues. Ils cherchent tous les moyens d'accélérer les mutations. Ils sont généralement fous et passablement dangereux.

↳ Religion.

## SEMI-MORTS\*

A cause de l'adaptation au milieu provoquée par le Mu-Tan, il y a disparition de la plupart des phénomènes de sénescence. Le corps essaye toujours de se rapprocher de son optimum. Ceci est aussi vrai pour les processus mentaux. On garde ainsi un aspect jeune, ou tout au moins de bonne santé très longtemps. Quand les problèmes de pertes de mémoire, d'incapacités physiques commencent à se faire sentir, c'est que l'on en a plus pour longtemps à vivre.

La durée de vie moyenne est excessivement variable. Il n'est quand même pas rare d'avoir des personnes qui vivent jusqu'à 120 ans (1 sur 20 à peu près). Il existe dans l'ancien Tibet des hommes qui affirment avoir vu les premières années de l'Âge des Mutations, et qui auraient donc près de 200 ans. Le facteur de longévité dépend de l'adaptation que l'on a au milieu, des habitudes alimentaires. On peut raisonnablement espérer vivre 100 ans. En effet, le corps essaye toujours de se rapprocher de la condition physique optimale. Si la personne en ques-

tion, par son hygiène de vie, est d'elle-même dans cet état, le corps ne dépensera pas son énergie interne à rétablir l'équilibre, et durera plus longtemps. A l'opposé, quelqu'un dont la vie déséquilibrée et les nombreux abus obligent le corps à faire de fréquents réajustements le fatiguera plus vite et rapprochera l'échéance finale.

A partir de 30 ans, jusqu'à environ 80 ans, il est très difficile de donner un âge à quelqu'un. Seuls les marques de nombreux voyages peuvent donner une indication. Par contre, une fois que l'organisme a donné ses dernières ressources, le processus de dégénérescence va relativement vite. Les personnes les plus chanceuses (est-ce une chance?) vivent encore 5 ans, tandis que d'autres meurent au bout de six mois. Ce sont des pertes de motricité, de langage, une vieillesse complète et accélérée.

Il existe des instituts, des maisons de retraites, auquel on peut cotiser afin de se prévoir une sortie dans de bonnes conditions. Les cyniques font remarquer que c'est un commerce florissant, car on est sûr que les clients ne resteront pas trop longtemps, ils appellent ces maisons des moratoriums.

↳ Vieillesse.

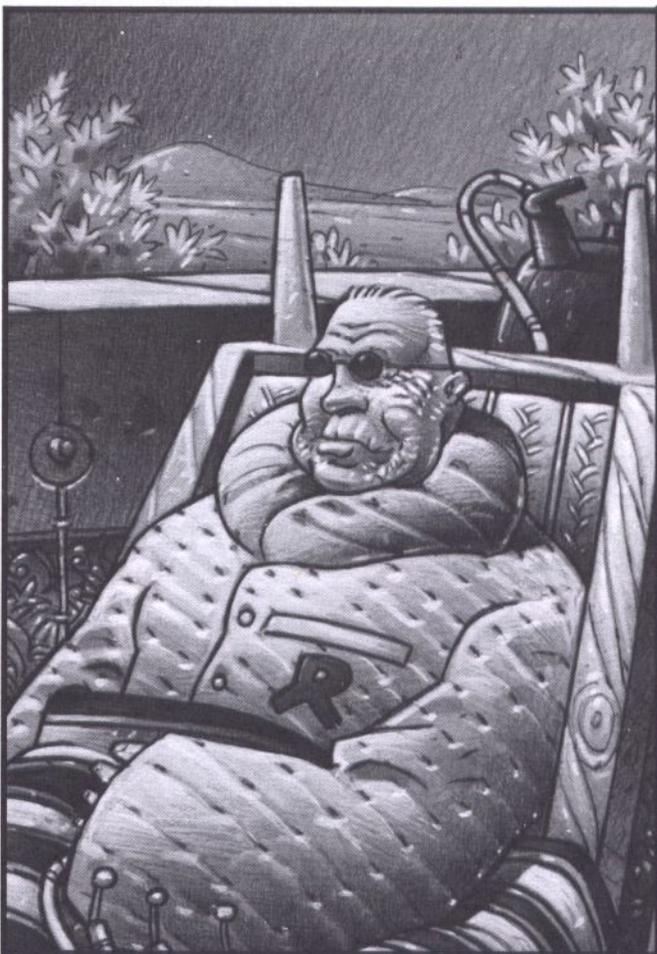
## S.M.O.C.

Ceci est l'abréviation pour Statistic and Mutant Organic Computer, un ordinateur organique mutant et statistique.

↳ Informatique, ordinateur.

## SMOUSSE

Le smousse est un revêtement artificiel qui absorbe particulièrement bien les chocs. Il se découpe de façon relativement facile et ne se



déchire presque pas. On l'utilise pour la confections d'armures absorbantes, et dans l'isolation sonore. C'est un isolant thermique de médiocre qualité, qui s'enflamme difficilement mais qui brûle bien.

↳ *Blindage.*

## SOMNI-1,2,3.

C'est le nom des somnifères les plus répandus. On ne les utilise pas pour calmer les angoisses nocturnes mais plutôt pour calmer des animaux ou des individus dangereux. On doit les associer à des stabilisateurs pour les rendre efficaces.

↳ *Drogues, stabilisateur.*

## STABILISATEUR

Ce sont des produits bio-chimiques de très haute technologie. Leur mise au point est le fruit des travaux du savant congolais Jonatan N'Galen, dont la recherche a été rendue indispensable par ce monde saturé de Mu-Tan ou d'Adaptolium. S'il arrive effectivement que l'on préfère cette situation de mutations continues à celle qui existait auparavant, il était évident que des savants essaierait de lutter contre. Nous ne rappellerons pas ici les premiers résultats, qui ont donné naissance aux Éternels.

L'Uni a été élaboré en 2126, le Bi en 2147, le Tri en 2168 et le Qua en 2193. Ces produits offrent de très nombreux aspects communs. En fait, leurs principales différences sont leur taux d'efficacité et leur prix. Les deux effets majeurs sont les suivants:

Diminution des chances de mutations

Il est bon de se rappeler que les chances moyennes de mutations sont proches de 30%. La diminution des mutations stabilise l'activité de l'organisme et permet alors d'agir sur lui avec des médicaments, somnifères ou poisons qui, autrement, auraient peu de chances d'agir. La plupart de ces produits contiennent déjà de l'Uni.

Diminution des capacités psioniques

Cette diminution se fait par augmentation temporaire des seuils psioniques. Ce qui a aussi pour effet d'augmenter la résistance psionique. Il arrive donc souvent que des personnes voulant se protéger des Psis prennent des stabilisateurs.

Enfin viennent d'autres effets dits mineurs:

Diminution des degrés de maîtrise (ciel, terre ou mutations) dans les micro-mondes, vieillissement prématuré.

↳ *Bi, drogues, N'Galen, Qua, Tri, Uni.*

## S.U.D.D.

C'est l'abréviation pour Standard Universel de Données Digitales. C'est grâce à ce standard que tous les ordinateurs peuvent lire les données informatiques, sonores, visuelles et holographiques.

↳ *Informatique, ordinateur.*

## SUPRACONDUCTEUR

La supraconductivité est un état que possèdent certains métaux (les supraconducteurs) lorsque leur résistance au courant électrique diminue considérablement. On a longtemps cru que cette supraconductivité ne pouvait exister qu'au alentour de la température du zéro absolu (-273 °C). En fait, on arrive maintenant à faire des supraconducteurs fonctionnant à -18 °C.

Les applications les plus courantes de la supraconductivité sont:

— Le passage de forts courants dans des bobinages sans chauffe-

ment, produisant des champs magnétiques de forte intensité (dans les fuseurs par exemple).

— Le stockage longue durée de courant électrique sans catalyse chimique. La déperdition est fortement ralentie par l'absence de résistance et donc de dégagement de chaleur.

— Le transport d'énergie à longue distance avec moins de pertes. En fait cette dernière application n'est quasiment pas mis en usage à cause de l'état des lignes de tension entre les micro-mondes. Les lignes électriques suivent souvent par voie souterraine les autoroutes à fuseurs.

↳ *Énergie.*

## SYMBIOSE

Une forme de mutation relativement rare est l'adaptation de deux espèces, donnant une symbiose. La plupart du temps, il s'agit de l'association d'une espèce robuste et peu véloce avec une espèce mobile et fragile.

C'est le cas pour certains arbres qui vivent avec des insectes dans leurs troncs. Les insectes y trouvent protection au sein de niches, mais doivent obéir aux impulsions données par l'arbre (souvent sous forme d'odeurs).

Plus rare, l'exemple de certains requins qui ont intégré dans leur corps les poissons pilotes. Ces derniers sortent pour indiquer la proie. Et une fois le festin consommé, le poisson-pilote à l'intérieur du corps du requin absorbe directement la nourriture par son système respiratoire.

↳ *Mutation.*



## TAN (MICHAËL)\*

Né en 2076 à Salt Lake City (Utah, U.S.A.) d'un père blanc aux lointaines origines chinoises et d'une mère Cherokee, le jeune Michaël Tan se passionne dès son plus jeune âge pour l'informatique. Mais en entrant à l'université, c'est la génétique qu'il choisit, impressionné par les théories de Vern Hörtz. Il s'engage très rapidement dans l'armée (à 19 ans) et sa trace est perdue jusqu'en 2105. Les historiens pensent qu'il a travaillé dans les laboratoires secrets de génétique des Montagnes Rocheuses, près de Cheyenne. C'est à ce moment qu'il applique les principes d'auto-programmation et d'intelligence artificielles à un contrôleur biologique, c'est à dire un micro-virus chargé d'aller modifier le capital génétique d'une cellule. Le prototype s'appellera  $\alpha$ -Tan et subira de nombreuses expérimentations et changements. En 2108, la dernière génération du virus, le  $\mu$ -Tan, est autosuffisant et capable de se reprogrammer. Des rapports secrets depuis retrouvés montrent que l'on expérimente le produit sur des animaux, puis sur l'homme.

Le 8 mars 2109, à la suite d'une erreur humaine, le virus s'échappe dans l'atmosphère. C'est le début de l'histoire officielle de la Terre des Mille Mondes.

↳ *Ashler (Ernst), Mu-Tan.*

## TELIA COGNITIVA\*

C'est la guilde qui possède tous les réseaux de communications terrestres (les réseaux par satellites appartiennent à la Cosmotek). Mais elle est bien plus connue par les services informatiques qu'elle propose à la population. Il y a trois divisions au sein de la Telia Cognitiva: Communication, Service et Recherche.

— La division Communication n'est pas très connue du grand public. Elle travaille avant tout en interne, pour établir les connexions sur les divers réseaux informatiques. Elle loue ses canaux de communication image et son à Rock City et WorldTV. Enfin, les villes et villages font appel à elle pour se relier aux réseaux téléphoniques câble ou satellite.

— La division Recherche étudie les nouveaux ordinateurs, l'intelligence artificielle, les robots, de nouveaux modes de communication. Elle n'a aucun contact avec l'extérieur.

— Enfin la division Service est celle que tout le monde connaît. Ce sont les hommes qui installent les lignes informatiques et téléphoniques, mais surtout ceux qui tiennent les officines de la T.C.

En effet, si on veut avoir accès aux innombrables banques de données de la Telia Cognitiva, deux solutions s'offrent à vous. Soit vous possédez un O.M.O.S et vous louez une ligne informatique chez vous. Soit vous vous rendez dans une des officines pour consulter les terminaux de la Telia dans leurs isoloirs. Voici les tarifs couramment pratiqués:

— Location d'une ligne près d'une grande ville:

1000 ∇/mois + 100 ∇/heure de connexion.

— Location d'une ligne dans un village:

2300 ∇/mois + 100 ∇/heure de connexion.

— Usage d'un terminal pour des renseignements régionaux: 150 ∇/heure.

— Usage d'un terminal pour des renseignements mondiaux: 380 ∇/heure.

Il est possible pour n'importe qui d'interroger un terminal, par voie orale. Tout types de renseignements peuvent être demandés, mais il faut posséder des connaissances en informatique pour accéder à des données privées.

↳ Communication, guildes, informatique, ordinateur.

## TÉLÉKINÉSIE

C'est le pouvoir psionique qui permet de déplacer de la matière organique par la pensée.

↳ Altération, pouvoir d'altération.

## TÉLÉPATHIE

C'est le pouvoir psionique qui permet de communiquer par la pensée. On constate assez souvent une séparation entre la capacité d'émission et celle de réception télépathique.

↳ Action, Intuition, pouvoir d'action, pouvoir d'intuition.

## TÉLÉPHONE

Toutes les grandes villes ont un équipement téléphonique équivalent à celui du XX<sup>e</sup> siècle. Quant aux villages, ils ont le choix entre une

### Technico-commercial (officines & installations)



### Ingénieur cogniticien



Contrôles  
électroniques  
divers

Connexion  
aux réseaux  
O.M.O.S.

Bottes hautes  
souples,  
silencieuses et  
anti-statiques

# Π

liaison par câble s'il ne sont pas trop éloignés d'une ville importante (80 km environ). Sinon ils doivent louer une liaison satellite (de 16 ou 32 communications simultanées). En adaptant l'antenne parabolique de réception de la télévision, on peut obtenir des lignes sur lesquelles on se fait appeler uniquement.

Quoiqu'il en soit, il y a toujours une liaison téléphonique (câble normal, satellite ou terminal informatique) de disponible chez l'administrateur I.C.E. de la province.

↳ *Communication.*

## TÉLÉVISION

La télévision est l'apanage presque exclusif de WorldTV, un réseau mondial qui produit les mêmes émissions sur les six continents. L'essentiel de la production vient des studios d'U.S.A.TV, dans le quartier Hollywood de New Angel. Les autres émissions viennent d'EuropeTV (Londres), d'AsiaTV (Tokyo), de DreamTV (Sydney) et AfricaTV (Kinshasa) en faible quantité. Il existe aussi des télévisions locales, à l'échelle de pays, mais peu efficaces, souvent en deux dimensions. La plus efficace est Infocom (Mégapol), limitée aux territoires soviétiques.

La télévision possède deux modes de réception: haute qualité image-son ou holographie. Les programmes holographiques ne représentent que 28 % des programmes et sont en partie des clips promotionnels de musique, ou de la publicité. Il s'agit d'un procédé holographique en lumière naturelle, de moyenne profondeur, et dont la vision doit avoir lieu dans un cône en face de récepteur de 30°.

Pour recevoir la télévision, il faut soit une antenne parabolique, soit un raccordement au câble. La seconde solution n'est envisageable que dans les villes moyennes et importantes.

Voici les prix des installation courantes:

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| Antenne satellite     | 6.700 ∇    |
| Installation câble    | 150 ∇/mois |
| Poste deux dimensions | 600 ∇      |
| Poste holographique   | 13.400 ∇   |

↳ *Communication.*

## TONI- COR, DEX, FOR, REF, PER

Les produits comme le Tonicor sont des accélérateurs. Ce sont des drogues qui leurrent le virus du Mu-Tan et provoquent une augmentation temporaire de certaines capacités humaines. Attention, il s'agit de drogues. Ils sont donc dangereux, suivis d'effets négatifs et parfois d'accoutumance. Le Tonicor augmente l'endurance, le Tonidex l'habileté manuelle, le Tonifer la capacité musculaire, le Toniref les réflexes, le Toniper l'acuité générale.

↳ *Accélérateur, drogue.*

## TRAIN

Le train est le seul mode de transport qui n'a pas trop souffert du changement de civilisation. Les rails ont été traités avec des produits bactériens qui les protègent pour une très longue durée. La traction se fait par électricité sur les distances moyennes et par diesel sur les longues distances.

La plupart des convois sont composés à 90% de voitures de fret et 10% de voitures de passagers. Les liaisons complètent les autoroutes et desservent principalement les villes d'importance moyenne (comme Dijon ou Orléans en France). Il s'agit d'omnibus qui s'arrêtent plusieurs heures dans chaque gare, afin de permettre les échanges, le commerce, l'embarquement et le débarquement des marchandises. Les horaires sont plus que souples. Un exemple comparable est celui du chemin de fer dans le Far West.

Les trains font toujours le même trajet (de 300 à 10.000 km en général) en aller-retour ou en boucle. Chaque train est donc un micro-monde en soi, avec tout ce que cela comporte.

↳ *Bateau, véhicule.*

## TRANSE

La plupart des Psis se mettent en transe pour utiliser leurs pouvoirs. En général, plus la transe est profonde, plus le pouvoir employé est puissant. Dans cet état, ils mémorisent leur environnement extérieur et agissent par la pensée sur celui-ci.

↳ *Psi, pouvoirs psi.*

## TRI

Ce stabilisateur a été synthétisé en 2168 par les laboratoires N'Galen. Il a pour la première fois laissé suggérer que l'on pourrait trouver un produit réellement efficace contre les mutations. En effet, son effet sur les drogues est très différent de ceux de l'Uni et du Bi. Son mode de fabrication aussi, augmentant considérablement son coût. Néanmoins, il s'agit encore d'un produit que l'on peut se payer en cas de besoin.

↳ *Drogues, stabilisateur.*

# TRI

# U

## U.S.

C'est l'abréviation pour Unité Spécialisée. Ce sont des bases de données spécialisées que l'on branche sur les ordinateurs O.M.O.S. afin qu'ils puissent traiter de domaines particuliers.

↳ *Ordinateur.*

## U.S.D.D.

C'est l'abréviation pour Universal Standard of Digital Data (Standard Universel de Données Digitales). C'est grâce à ce standard que tous les ordinateurs peuvent lire les données informatiques, sonores, visuelles et holographiques.

↳ *Ordinateur.*

## UNI

L'Uni est le produit qui, après le Mu-Tan, a aidé à tourner la page d'une nouvelle civilisation. Le Mu-Tan avait amené le chaos total (du moins au début). L'Uni a permis à l'humanité de retrouver l'espoir, de savoir que les scientifiques pouvaient contrôler ces phénomènes étranges. Évidemment, l'Uni n'est pas un produit très efficace, mais il compense cela par une versatilité à tout épreuve. Il est peu cher à produire, il se prête à tous les conditionnements pos-

sibles, il ne provoque pas d'accoutumance ou d'effet secondaires indésirables. C'est après l'invention de ce premier stabilisateur que la décision de construction des cytopoles fut prise.

↳ *Cytopole, drogue, stabilisateur.*



## UNIVERSITÉ

Les universités existent encore nombreuses de part le monde, même si les états ont disparu. Elles sont très souvent financées par la Cosmotek, bien que l'I.C.E. et la Telia Cognitiva donnent aussi de nombreuses bourses d'études. Tous les domaines scientifiques et humanistes y sont enseignés, mais chaque université a sa ou ses spécialités. Toutes les villes indiquées sur les cartes géographiques de l'encyclopédie possèdent leur propre université et ils en existent d'autres (ne serait-ce qu'Oxford et Cambridge). Notons malgré tout que les domaines de la génétique et de l'informatique sont les plus souvent enseignés.

↳ *Bâle, Cosmotek.*



## VÉHICULE

Les véhicules individuels n'existent quasiment plus (à part quelques motos et dans les cytopoles). On préfère rester sur place, et quand on se déplace, on va à pied si c'est près; on prend un train, un avion ou un bateau si c'est loin.

↳ *Avion, bateau, camion, fuseur, hovercraft, train.*

## VIEILLESSE

Le phénomène de jeunesse prolongé qui touche les humains ne leur est pas réservé. Les animaux aussi ont une vie prolongée au mieux de leurs capacités. Et eux aussi subissent une dégénérescence rapide à la fin de leur vie.

↳ *Semi-mort.*

## VILLAGE

Le village est le plus grand regroupement d'habitations dans un micro-monde. On ne connaît en général pas tellement les voisins du village de l'autre côté des bois et on ne s'en soucie guère, sauf quand des bêtes disparaissent. L'homme important est en général un maître des mutations, du ciel, ou de la terre. Ce n'est pas toujours le chef mais souvent le conseiller. Enfin, les rapports avec l'extérieur se limitent à la télévision (si le village a une production qui permet de la louer) lorsque la population est encore «humaine» et aux visites de l'administrateur de l'I.C.E. (il y en a un pour environ 30% des villages).

Quant aux villages complètement isolés ou «inhumains», aucune règle ne prévaut.

↳ *Agglomération, I.C.E., maître des mutations, maître de la terre, maître du ciel.*

## VILLE

La ville vit par le travail, et donc l'industrie. Elle est un micro-monde en elle-même. Pour pouvoir occuper une population qui n'a pas des quantités de produits à fabriquer, on a éliminé une grande partie des chaînes de montage automatique. On peut donc aisément comparer la vie citadine de la Terre des Mille Mondes à celle en Europe au milieu de la révolution industrielle. La différence la plus notable est le nombre moindre de commerces et plus élevé de services (spectacles notamment) ou d'artisans.

↳ *Agglomération.*



## ZOOLOGIE

C'est la science qui étudie les animaux. Elle est devenue plus prospective que descriptive depuis les mutations. Le zoologue a souvent pour tâche de déterminer les capacités spéciales des animaux en les observant. Ou au contraire, par l'étude du reste du micro-monde et de son passé, de prévoir les formes de vie que l'on va y rencontrer.

↳ *Biologie, Faune.*

Iguane-échantier

