



La Saga de Hôdo révélée

Serge Jadot

*À mon épouse et à mes enfants, à ma famille et à mes
amis,
à tous ceux qui ont enrichi mon vécu,
enseignants ou compagnons de route,
virtuels ou non,
à tous ceux qui ont contribué à la naissance de Hôdo,
proches d'un moment ou à jamais inconnus,
et même les « moins » amis...
À tous les Hôdons.*

TABLE DES MATIÈRES

La genèse.....	4
Hôdo, la légende.....	8
La charte de Hôdo.....	13
L'univers de Hôdo.....	1
La technologie hôdonne.....	22
Les grandes figures de Hôdo.....	47
Glossaire.....	57

LA SAGA DE LA LÉGENDE DE HÔDO



La légende de Hôdo trouve son origine très loin dans l'œuvre de Henri Laborit que je découvris pour la première fois en lisant « l'agressivité détournée ».

Par la suite, j'eus pu voir le film « Mon Oncle d'Amérique » d'Alain Resnais et je continuai à découvrir d'autres écrits du même auteur, scientifique et penseur humaniste, tels que l'« éloge de la fuite » ou « la nouvelle grille ».

Que ce soit à l'intérieur de moi-même, dans le regard des autres, membres du foyer, amis collègues, dans la rue ou les transports en commun, ces inconnus, ou encore ces rescapés de guerres civiles, ces revenants de guerres tout court, partout, je commençais à voir sous un autre angle ce long et perpétuel cortège d'inquiétudes, d'angoisses, de colères, de vengeance. Il m'était impossible de rester impassible devant ces amertumes qui ne blessent souvent que soi-même, mais qui arrivent parfois à engendrer des hécatombes. Mais comment mettre en lumière ce qui est souvent masqué derrière quelques saints mots comme la liberté, le droit, la justice, voire la sainteté elle-même ? Je ne pouvais que repenser au message de Laborit dans « Mon Oncle d'Amérique » : *« Tant qu'on n'aura pas diffusé très largement à travers les hommes de cette planète la façon dont fonctionne leur cerveau, la façon dont ils l'utilisent et tant que l'on n'aura pas dit que jusqu'ici que cela a toujours été pour dominer l'autre, il y a peu de chance qu'il y ait quoi que ce soit qui change. »* (Henri Laborit)

Ce « il y a peu de chance qu'il y ait quoi que ce soit qui change » me laissa perplexe au beau milieu de tous les discours politiques plus ou moins teintés d'humanisme qui prônent le changement. Et si, depuis des millénaires, on passait à côté de la question ? J'explorai alors d'autres champs de la psychosociologie comme la manipulation mentale, un art pratiqué non pas seulement par des personnes malintentionnées, mais par tout un chacun. Peu à peu naquit en moi l'idée de créer un monde « tube à essai » où je créerais un univers expérimentant les concepts de Laborit.

À l'instar des histoires d'Isaac Asimov tournant autour des trois lois de la robotique, toutes les histoires de Hôdo tournent autour de trois règles sociales :

- ***Respecter toute intelligence ainsi que son support*** (première loi de la Charte de Hôdo)
- ***Respecter le droit à l'intimité et à l'évitement*** (deuxième loi de la Charte de Hôdo)
- ***Soumettre au hasard toute décision commune n'acquérant pas de consensus*** (quatrième loi de la Charte de Hôdo)

Mais, tout cela, je le raconte plus de quinze années après le premier roman de la saga. Mes idées ont eu le temps de bien s'installer à l'intérieur de moi-même.

LA GENÈSE

Trois petits pas...

Mafalda ! Voilà un petit bout de personnage qui se permettait de dire ce qui ne pouvait pas se dire dans les dictatures latino-américaines qui lui donnèrent naissance. Quand elle demandait aux ouvriers travaillant avec un marteau piqueur « que voulez-vous faire avouer à cette avenue ? », cela paraissait drôle, et pourtant, c'était tragique. Ésope, La Fontaine, Quino bravaient ainsi les interdits, tous les interdits. Non seulement ceux liés à la politique, car il y a beaucoup de tabous dans nos super-civilisations. Mais les pires « tabous » sont ceux voilés d'un prêt-à-penser bon chic bon genre politiquement correct, car il n'y a pire manipulation mentale que celle de conditionner le subjugué à accepter volontairement une idée formatrice souvent teintée de morale punitive pouvant frapper d'ostracisme.

T moins deux

La science-fiction surtout dans le domaine de l'anticipation et de la « hard-fiction » se révèle souvent être un message scientifique. Bien sûr, il est souvent difficile de démêler le type d'hypothèse avancée. S'agit-il d'une frustration de chercheurs, d'une spéculation sur un sujet non traitable de manière scientifique à l'heure du récit, du rêve d'Icare, d'une élucubration amusante, voire d'une vulgarisation ? Quoi qu'il en soit, la science-fiction semble être un creuset de la « Science » alimenté par cette dernière, et nombreux sont les scientifiques qui y ont trempé leur plume. Et je m'y risquai...

T moins un

Star Trek était et est encore un phénomène quand je commençai à rompre la page blanche. Cela est dû en grande partie à la multitude d'écrivains qui participèrent à l'édification de la légende, une saga qui devenait une odyssée humaine. Il paraît que de nombreux écrivains de SF firent leurs débuts sur la série...

Zéro...

Ainsi, motivé par les idées de H.Laborit sur l'agressivité, par le rêve de rompre la frontière de la vitesse de la lumière, et « fasciné » par l'odyssée de Star Trek, je rédigeais mon premier roman dans l'univers trekkie, imaginant la mort du Capitaine Kirk (il n'était pas encore mort quand je commençai).

Croyant à l'utopique mythologie « humaine » — donc terrienne et multiple — je l'écrivis en français. C'était

non seulement en « langage français », mais avec son esprit et son humour, en jouant même avec autodérision sur le dédain français (de France) pour la SF vue comme un genre mineur, car non cartésien.

Il allait de soi que je respectais les droits de la Paramount, mais on m'avertit qu'il fallait tout d'abord vaincre une autre barrière : il fallait traduire l'œuvre en anglais. C'était à mon avis une trahison qui risquait de perdre le sel du roman. Je rangeai mon roman... mais pas l'idée. Au contraire.

... Ignition !

Je trouvais qu'il était dommage qu'une odyssée à l'échelle humaine soit réduite à la communauté anglo-saxonne. Ainsi fut conçu « Hôdo »

Le premier roman « Pionniers » posait les bases de l'épopée que je voulais vraiment multiculturelles.

Hôdo est le paradis du bouddhiste Shinran. Dans l'optique de ce dernier, le paradis devait être accessible à tout le monde et non seulement aux moines. Ce paradis était ce que les gens en feraient, car « Hōdo » c'est la « Terre de rétribution ».

Go !

Le monde de ces pionniers est « acratique » et est doté d'une constitution décrite dans une charte minimaliste. Hôdo était née.

Le roman suivant « Homo syntheticus » répondait à une première quête sur l'« intelligence ».

Entraîné dans le courant du freeware, peu à peu, l'idée me vint de créer une « free odyssée ». Ainsi, les deux premiers volumes sont déclarés copyleft sur le site de l'Art libre dans l'espoir, peut-être insensé, de créer une grande mythologie des temps modernes, à l'instar de Star Trek.

Je remaniai ces deux volumes par la suite pour être publié à compte d'éditeur, mais je conservais le concept de liberté en instaurant l'Univers libre de Hôdo.

Et l'inspiration ?

On peut imaginer que mon inspiration vient de Star Trek, que j'apprécie certes énormément du début jusqu'à la fin, et pourtant, non. Évidemment, il y a une imprégnation incontournable, une accumulation de langage SF, mais en fait, s'il y avait deux œuvres qui m'ont franchement marqué parmi bien d'autres, je dirais que c'est « Blade runner » et « Yoko Tsuno ».

HÔDO, LA LÉGENDE

Hôdo est utilisé pour la première fois par l'un des pionniers, un Japonais, qui, lors du baptême de la nouvelle planète, proposa Jôdo, « la Terre pure », le paradis des bouddhistes.

Ce pionnier s'adressa à la nouvelle communauté dans l'une des deux langues connues de tous : l'espagnol. La consonne « j » espagnole n'existe pas en japonais, aussi, sa prononciation ressembla plus à une « h ».

Les colons comprirent Hôdo et adoptèrent ce nom pour leur monde, car cela signifie « Terre de la rétribution », et cette notion convint aux pionniers qui pour la majorité n'étaient pas bouddhistes et qui prenaient pour eux le sens de paradis mérité par le travail sur cette nouvelle Terre.

À l'origine, les premiers Hôdons formaient un groupe de « volontaires désignés » censés être un échantillon représentatif de Terra.

Du mélange de cultures, de convictions politiques, philosophiques et religieuses qui caractérisaient la jeune population, naquit une nouvelle forme de société.

Pour survivre, il fallait bien cohabiter malgré les divergences qui caractérisaient les pionniers. Mais, les Hôdons refusèrent que le Pouvoir soit détenu par quelques-uns, car la majorité d'entre eux étaient envoyés initialement pour imposer *leur* conception de ci-

vilisation. Ainsi naquirent l'acratie hôdonne et sa « Constitution », une charte qui ne comprend tout au plus que dix articles afin que personne n'ignore la Loi.

La légende de Hôdo s'articule autour de cinq romans. Elle peut, et je le souhaite, contenir plus d'histoires, mais toutes ces histoires se baseraient sur ces cinq volumes qui en constitueraient le canon.



« *Les pionniers de Hôdo* » décrit la naissance d'une société basée sur « l'intelligence » suivant des idées de Henri Laborit quant à la non-domination et au respect de l'évitement.

L'histoire : Notre planète est exsangue. Dans un

climat de lutte de pouvoir, de guerre civile et de terrorisme permanents, est pourtant né ce qui est certainement le dernier projet à échelle planétaire : sauver l'Humanité d'une extinction probable. De nombreux organismes, corporations, mafias, groupes politiques et religieux sont devenus les « généreux » mécènes de la plus complexe construction jamais créée, prototype sans seconde chance, roulette russe technologique, un vaisseau spatial. Il devra transporter, à travers des distances jamais envisagées jusqu'à présent, un millier de volontaires désignés, pour la plupart de fanatiques représentants de leur corporation, vers un astre extrêmement lointain que les astronomes espèrent être une planète sur laquelle la vie humaine est possible. Lubie, croisade, prudence, stratégie politique ou publicitaire, tous ont un objectif inavoué dans ce que chacun considère comme un échec assuré. Si le vaisseau n'est pas détruit au cours du voyage, les voyageurs s'entretueront ou mourront de manque de ressources. Sauf si...

Canon : ce volume jette les bases de la culture hôte.



« *Homo Sapiens Syntheticus* » est l'histoire de robots devenant si humains qu'ils gagnent le statut d'« Homo Syntheticus ». C'est une allégorie sur l'être non agressif ou l'homme imaginatif.

L'histoire : Hôdo est une planète inhospitalière, très humide, où se développent beaucoup de germes et champignons, à la végétation et à la faune pourtant quasi absente, et essentiellement marine. C'est ainsi que devait être Terra il y a 300 millions d'années. Et pourtant, ses habitants, les Hôdons, colons et anciens habitants terréens, bien souvent anciens ennemis, en ont fait un paradis,

notamment grâce à des schémas sociaux mis en place par des spécialistes des comportements humains et des sciences cognitives. En même temps, des êtres synthétiques expatriés, à l'origine, outils de luxe destinés au service de quelques puissants, ont accédé à la conscience auprès des Hôdons. Devenus eux-mêmes Hôdons de plein droit, ils donnent aux humains, et leur apprennent, l'objectivité et l'absence de jugement, de préjugés et de tabous. Mais le moment redouté par les Hôdons approche : un contact sera officiellement rétabli avec les habitants de Terra, qui jusqu'alors avaient cru à un échec de la mission de colonisation. Les délégués hôdons seront entraînés malgré eux dans une guerre.

Canon : Ce volume met en place les androïdes de Hôdo, la « seconde » intelligence de la planète.

« *Les anges déçus* » narre l'intrusion de l'Homo syntheticus dans la politique pour aider l'Homo sapiens à se libérer de toute domination en devenant en quelque sorte les anges gardiens de ces derniers et les garants de la charte dite de Hôdo.

L'histoire : Soixante ans après l'arrivée des premiers colons, la civilisation hôdonne grandit. Les êtres synthétiques et humains vivent en symbiose et des expéditions partent explorer leur système. Sur la planète voisine, plusieurs découvertes apporteront un éclairage sur la « préhistoire » de ce nouveau monde. Mais une étrange maladie se dé-

veloppe sur Hôdo, tandis qu'en parallèle, dans le système Sol, berceau de l'humanité, un groupe d'humain et de synths luttent contre le trafic d'humains « modifiés » sur Terra.

Canon : Ce volume installe les autres formes « humaines » dans la légende. Il s'agit des mutants, des cyborgs, des clones et d'« humains végétaux »

« *Jikogu* » est une confrontation entre différentes formes d'intelligences qui devront apprendre à vivre ensemble malgré leurs histoires.

L'histoire : Les Hôdons poussent toujours plus loin l'exploration spatiale. Un astronaute finit par trouver un monde où existe une intelligence, si différente et pourtant si tragiquement semblable à celle des humains. Les habitants de Jikogu se découvriront dans l'horreur de l'Histoire de leur monde et dans l'espoir d'une « résurrection » avec l'aide de l'explorateur hôdon.

Canon : Ce volume introduit la première espèce intelligente extraterrestre.

« *Terra se meurt* ». Un cataclysme devrait anéantir la Terre. Seul un androïde intègre essaiera de mener à bien l'opération titanesque de sauvetage.

L'histoire : Il faut sauver les terriens d'une catastrophe cosmique. Tous ne pourront être sauvés. Les choix sont difficiles et la situation est tragique à

gérer. Seule une âme « pure », à l'abri de l'égoïsme, d'une androïde pourra se charger de la tâche quasi impossible. Paradoxalement, elle se fera aider par une « criminelle » et par tout un peuple de miséreux, de bannis et d'humains au lourd passé. Mais les élites dominantes ne laisseront pas se dérouler le sauvetage de la planète, car seul leur salut individuel l'emporte.

Canon : La légende hôdonne continue...

LA CHARTE DE HÔDO

La charte de Hôdo fut créée par le commandant du vaisseau des pionniers, Lucien Porte, plus connu sous le pseudonyme Nic. Pour lui, il était indispensable de trouver une loi qui permette que les colons ne s'entre-déchirent pas. Il pensa qu'il fallait trouver le minimum de règles acceptées par tous, aussi, il estima au début instaurer une dizaine de lois. Avec l'aide de quelques officiers, il fit la première charte et voulut éviter l'accumulation de lois que personne ne gèrerait clairement et qui aboutirait finalement à de nouvelles scissions. Aussi, la charte fut composée de deux parties. L'une, inamovible, établissait le véritable squelette de la constitution de Hôdo. L'autre était inhérente à la période de civilisation de la planète. Il s'agissait plus de recommandations sur l'occupation des terres et la vie des communautés. Cela donna pour la première moitié de la Charte :

- 1.— Respecter toute intelligence ainsi que son support.
- 2.— Respecter le droit à l'intimité et à l'évitement.

3.— Ne jamais imposer plus de dix articles de loi.

4.— Soumettre au hasard toute décision commune n'acquérant pas de consensus.

5.— Ne jamais figer les articles suivant ceux-ci ;

Il s'agit là en grande partie de lois résumant des concepts énoncés par Henri Laborit concernant *l'agressivité détournée*, l'éloge à la fuite, l'homme imaginant (souvent joué candidement par les androïdes).

On y retrouve les trois lois fondamentales de Hôdo (les points 1,2 et 4).

Respecter toute intelligence signifiait pour les colons, respecter les pensées et idéaux des autres compagnons du voyage. C'était un devoir, pas un droit.

Mais l'intelligence n'est pas « pur esprit ». Elle s'appuie sur la vie, et elle-même, sur de la matière, avec tous les niveaux intermédiaires entre l'inerte et l'animé, entre le passif et l'actif. C'est pourquoi le respect de l'intelligence doit se faire aussi à travers celui de son support : le corps et l'écosystème sont directement impliqués dans ce processus du respect.

Devoir reconnaître que l'autre peut avoir des pensées différentes impose de négocier en permanence, idéalement pour atteindre un statut gagnant/gagnant. Une telle attitude d'ouverture et d'adaptation requiert de beaucoup d'énergie, c'est pourquoi il y a le « droit » de refuser l'affrontement et de fuir dans une zone sécurisée, jardin secret de sa pensée ou espace physique isolé de toute intrusion, même sonore.

Évidemment, l'espace de liberté de chacun empiète toujours sur celui de l'autre et la plupart du temps, il faut discuter, voire discutailler, pour échanger, conserver ou ne pas trop perdre des éléments de cet espace. Le seul règlement qui semble convenir dans la durée est le consensus. Tout peut être consensuel, pour peu que l'on découpe les difficultés en éléments plus simples, et même des détails comme le choix d'une règle d'élection ou du contrat qui scellera pour un temps ce choix. La manière de choisir peut aussi être le hasard, qui présente plusieurs avantages : la rapidité quand l'immobilisme devient dangereux pour les parties prenantes, l'inclusion homéopathique d'idées divergentes qui peuvent souvent être source de créativité et n'efface pas systématiquement les minorités et l'indépendance par rapport à tout pouvoir préétabli.

Les deux autres articles avaient uniquement pour but d'éviter une pléthore de règles et amendements de toutes sortes. En effet, considérant que si nul n'est censé ignorer la Loi, il faut qu'elle soit aisément mémorisable. Ensuite, rien n'est vraiment totalement compris ni totalement figé : il faut donc donner une souplesse aux règles tout en gardant un squelette solide pour maintenir une cohésion.

C'est grâce à cette Charte que les androïdes furent accueillis dans la civilisation hôdonne et finalement c'est eux qui représentaient les êtres imaginant chers à Laborit.

L'UNIVERS DE HÔDO

Terra à l'ère des astronautes

Pour éviter de nombreuses susceptibilités, de nombreuses traditions ont été modifiées dans le sens d'une certaine neutralité en général basée sur des nomenclatures scientifiques. C'est ainsi que la Terre, la Lune et le Soleil devinrent Terra, Luna et Sol pour les langues d'origine latines. Les autres groupes linguistiques choisirent leurs références. Mais l'un des changements les plus surprenants fut le passage du système décimal au système octal. Il en fut de même pour la datation. Par exemple, au paravent, si huit heures de sommeil étaient conseillées, aujourd'hui il n'est plus que de cinq heures (soit sept heures et demie dans l'ancienne mesure du jour). De même, il n'y avait plus douze mois, mais 8 demi-saisons. Cela avait influencé aussi les répartitions sociales qui étaient normalisées comme dans le tableau suivant :

Qtt	Nom sur Terra	Correspondant astronautique et hôdon.
2	couple, binôme	équipage de tychodrôme
8	famille, clan familial	colocataires d'unité d'habita- tion collective
16	collège	équipage de milanaute court- courrier
32	équipage	équipage de milanaute long- courrier
128	voisinage	Astrolab au complet
0,5 K	communauté	minimum des villes de Hôdo
1K	tribu	maximum des villes de Hôdo
8K	association	
64K	village, cité	
0,5 M	ville	
4M	département	
32 M	territoire	
256 K	région	
2G	pays	
16G	état	
128 G	union	

Démographie

La démographie sur Terra est strictement contrôlée : un enfant par adulte.

Cette règle est évidemment abandonnée sur Hôdo et les planètes du nouveau monde.

Les Unions (le 8G)

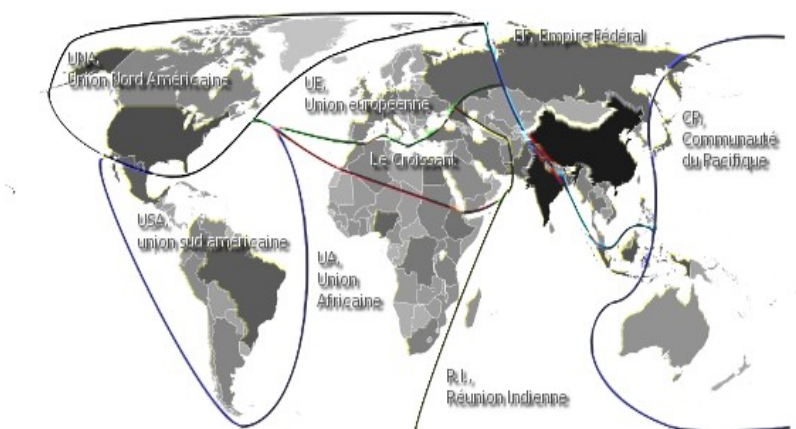
Remarque : toute la géopolitique de cette Saga est fictive.

L'activité économique de Terra est divisée en 8 secteurs :

l'énergie, l'alimentation, les ressources planétaires (hors énergie et alimentation), la justice et l'ordre, la santé, les distractions, le confort et la communication.

Terra à cette époque était divisée en 8 groupes géopolitiques. Les représentants des huit groupes se sont réparti la gestion des 8 secteurs d'activité pour mieux gérer la planète de manière équitable et efficace.

Le volume « la Juge Noire, ou le pouvoir de l'ombre » détaille de nombreuses activités du 8G.



C.P., Communauté du Pacifique

Ou le Ministère de l'accès aux plaisirs.

Les deux grandes puissances sont les Japonais et les Australiens avec leurs alliés respectifs, principalement culturels (il n'y a pas de conflits dans la zone).

Il n'y a pas de système politique uniforme.

Le CP (ironiquement surnommé Congé Payé en Francophonie) s'occupe de tout ce qui est « distraction », plaisirs intellectuels ou physiques. Il peut s'agir de spectacles, d'art, de plaisir érotique... La Communauté du Pacifique ne manque pas d'imagination : une seule contrainte, respecter les consignes du ministère de la Santé publique.

Le Croissant

Ou le Ministère de l'Énergie.

Parmi les grandes nations du Croissant :

- La Perse englobant l'Iran et s'étendant jusqu'aux frontières de la Réunion Indienne.
- La Néo-Mésopotamie englobant l'ancien Irak entre la Palestine la Grande Arabie la Perse. Elle s'étend du golfe persique jusqu'à la mer noire en englobant une partie de l'Anatolie.
- Israël et la Turquie asiatique ont été absorbés dans la Palestine qui est en fait une province mésopotamienne.
- La Grande Arabie réunit tous les pays de la péninsule.
- Dans le Maghreb, les Berbères qui se revendiquent comme tel ont été repoussés dans le désert et vers l'Afrique sub Saharienne dite Union Africaine.

Tous les états sont théocratiques et monarchiques.

Le Croissant a en charge la gestion de toutes les ressources énergétiques du Système Sol, leur production et leur distribution.

E.F., Empire Fédéral

Ou le Ministère de la Santé publique.

Essentiellement représentée par la Chine et ses conquêtes, dont la Sibérie qui a été rattachée à l'empire fédéral. L'empire maintient un étrange communisme libéral.

L'Empire fédéral a en charge toute la santé de l'humanité.

R.I., Réunion indienne

Ou le Ministère de l'Alimentation.

La Réunion Indienne est un ensemble de territoires tampons entre les autres blocs du 8G que sont la communauté du Pacifique, le Croissant, l'Empire Fédéral, l'Union Africaine et même l'Union Européenne.

C'est un ensemble de démocraties et de républiques normalisées.

La Réunion indienne a en charge l'alimentation de toute l'humanité. Elle gère toutes les ressources naturelles destinées à l'alimentation.

U.A., Union Africaine

Ou le Ministère de l'Ordre et de la Justice.

Il s'agit de l'Afrique subsaharienne.

C'est un ensemble de démocraties et de républiques normalisées.

L'Union africaine a en charge la justice dans tout le système Sol où elle s'occupe des anciennes fonctions de l'ONU (force d'intervention, police internationale, tribunaux, normalisation de la justice...).

U.E, Union Européenne

Ou le Ministère de la Communication.

Il s'agit de l'ancien bloc communautaire européen auquel s'est rattachée la Slavie, la partie occidentale de la Russie jusqu'à l'Oural.

Le bouclier européen est représenté par ses anciennes nations (du Portugal à la Finlande, de l'Islande à la Grèce), et par l'Association des Petits Territoires d'Europe (Suisse, Brabant wallon, CIES, Vatican, St Marin, Andorre...)

C'est un ensemble de démocraties et de républiques normalisées.

L'Union européenne a en charge toute la communication (infrastructures, médias, enseignements...). Elle s'occupe du Réseau et des Allinones.

U.N.A., Union Nord Américaine

Ou le Ministère du Confort équiréparti.

Elle est constituée de quatre fédérations indépendantes :

- U.S.N-W : côte ouest regroupant la majorité de la communauté indio-latine et asiatique.
- U.S.N-Core : le cœur des anciens U.S.A..
- U.S.N-N : Le nord regroupant des communautés nordiques et francophones.
- U.S.N-E : côte Est anglophone.

Chaque fédération est un ensemble de démocraties et de républiques normalisées.

L'U.N.A. a en charge le confort de l'humanité, c'est-à-dire tout ce qui permet de faire plus en quantité et en qualité, plus agréablement tout en travaillant (théoriquement) moins.

U.S.A., Union Sud Américaine

Ou le Ministère des Ressources planétaires.

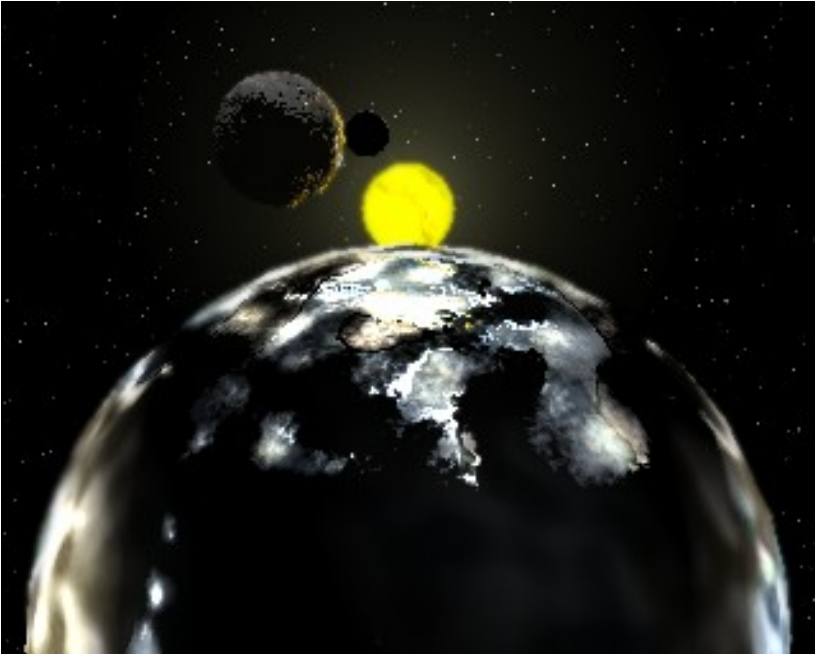
C'est l'union de pays de l'Amérique du Sud du Mexique au Chili.

C'est un ensemble de démocraties et de républiques normalisées.

L'U.S.A. se charge de toutes les ressources minières et organiques du système Sol, non associés à l'énergie ou à l'alimentation.

Hôdo, la planète

Le système planétaire Intirayo



Intirayo

Nom du Soleil de Hôdo. Le nom est la concaténation de Inti, le dieu Soleil des Incas, de Râ, celui des anciens Égyptiens et d'Yo (陽, Yō, une variante de soleil en japonais). De plus « rayo » est le mot espagnol pour rayon,

donnant l'idée de rayon de Soleil. La même racine se retrouve en anglais « ray ». Ce mot symbolise l'internationalisme de Hôdo.

Ariane

Première planète du système Intirayo. Elle ressemble à Vénus en orbite et dimension. L'atmosphère n'y autorise presque pas la terraformation, mais les Fils d'Ariane l'ont néanmoins colonisée. Ariane est dotée d'un anneau et de trois lunes.

Hôdo

Deuxième planète du système Intirayo. Elle est très semblable à la Terre, mais un peu plus petite, les jours et les ans y sont un peu plus courts.

Diana

Lune de Hôdo, semblable à la Lune de Terra.

Cristal

Satellite de glace de Diana. L'originalité de son nom est qu'il a été donné par les synthés.

Chica

Troisième planète du système Intirayo. Elle aurait abrité une vie évoluée jusqu'à un cataclysme provoqué par la collision avec un volumineux astéroïde. Les lacs, mers et océans sont des sables mouvants gorgés d'eau souterraine. L'axe est fortement excentré engendrant de grandes variations saisonnières. Chica est dotée d'un gigantesque anneau de glace.

Le ciel

La constellation du Dan, le serpent vaudou, en l'honneur de Diana, la première scientifique en chef du Livingstone.

Makuta, l'étoile du navigateur, en l'honneur de l'astronome des Pionniers.

Les astres connus des Hôdons

Nom	Orbite	Journal	Pesanteur	T°	Satellites	Anneau	Ordre
Terra	365	1	9,7	184-333	1		3
Luna	27		1,6	40-396	0		
Hôdo	336	<1	9,6	146-405	1		2
Diana	2		1,6		1		
Cristal	2		0,3		0		
Chica	654		8	201-554	0	oui	3
Ariane	258		9	162-533	3	oui	1
Jikogu	427		11	206-354	0		3
Poséidon	491		9	145-500	2	oui	3
Héphaïstos	372		10	151-763	0	oui	3

Géologie

Trois continents reliés entre eux par des isthmes s'étirent d'un pôle à l'autre, tous désertiques, deux de glace et un de sables.

Volcans et chaînes montagneuses imposent leurs masses noires dans un décor plat.

La végétation se concentre le long des fleuves et des côtes marécageuses.

La température moyenne est identique à celle de la terre quoique plus chaude de un ou deux degrés.

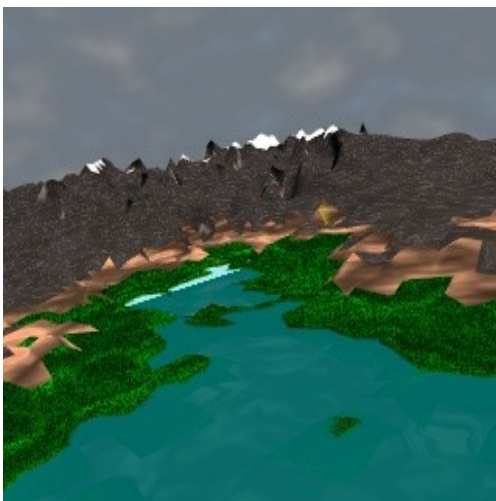


Une timide bordure de savane desséchée s'avance vers un désert de latérite ou de basalte selon les régions. Comparativement à la Terre, Hôdo serait au dévonien.

Site de la prime colonie

Il se situe sur un isthme, où une dalle granitique plane, s'érige en bordure d'une large veine végétale à peu de distance de l'océan.

À proximité, une cordillère naît et continue à sillonner la côte ouest vers le continent glacé, alors qu'à l'opposé, les dernières vagues rougeâtres d'un gigantesque désert viennent mourir au pied de la roche.



Ressources

Le climat de la zone colonisée est équatorial, les pluies sont abondantes et le ciel fréquemment couvert sur les côtes. Ces pluies s'étendent très loin dans les terres désertiques, ce qui y rend difficile l'exploitation de l'énergie solaire.

La société

Les principales préoccupations des Hôdons en dehors de la cohabitation de cultures antagonistes sont :

- La lutte contre les éléments pathogènes de la planète.
- L'adaptation à l'humidité élevée et permanente.
- L'économie de l'énergie et la réutilisation des matériaux.

Coutumes

Style de vie

La vie sur Hôdo est stoïque pour des raisons à la fois écologique et d'indépendance vis-à-vis de Terra. Les Hôdons sont par conséquent souvent très discrets et partagent les ressources qui sont rares.

En marque d'hospitalité, dans chaque sas d'entrée des habitations, on trouve de grandes serviettes éponges, et de longs ponchos à nouer à la taille par une ceinture.

Vêtements

Les Hôdons conservent souvent leur vêtement de survie des astronautes autant par « nostalgie » que par « prudence ».

Les autres vêtements sont aérés pour éviter la prolifération de mycoses, maladies endémiques de la planète. À cause de ce problème, les Hôdons n'ont pas souvent de sous-vêtements et ne chaussent que des sandalettes. Les mâles portent le kilt et le poncho-plaid.

Les Synths n'ont pas le même type de contraintes, d'où leur possibilité de revêtir des tenues d'apparat (pour les missions diplomatiques entre autres). Néanmoins, lorsque leur peau se fragilise, ils se revêtent le plus hermétiquement possible pour éviter la poussière.

Demeures

Les maisons regroupent de 8 à 15 habitants. Chaque habitation dispose de huit cellules-dortoirs. De petites pièces réunissent des paires de cellules où peuvent loger des Synths ou des enfants en bas âge. Ces petites pièces débouchent par paire sur une salle d'activité qui est souvent un atelier ou une boutique. Ces dernières ont chacune une issue qui peut être empruntée par toute la communauté. Toutes ces pièces sont agencées autour d'un patio où sont recueillies les eaux pluviales. Bâtiments publics

Il y a donc quinze pièces, ce qui peut permettre d'héberger provisoirement quatorze Organos¹ et un Synth². Le nombre normal des habitations est de huit Organos et un Synth.

Les tychodrômes immobilisés au sol sont utilisés pour le matériel informatique et les hôpitaux.

Maximes hōdonnes

Le dé de la vérité

La vérité est comme un dé à six faces. Lorsque je le tends vers vous et que vous me dites que vous voyez le chiffre 6, puis-je dire que vous êtes dans l'erreur parce que je vois le chiffre 1 ?

Souvent, la vérité de chacun n'est qu'une vue partielle d'une vérité qui englobe plus de facettes. L'humilité scientifique est une vertu hōdonne.

La vipère (ou la chaine)

Ne pas cacher la vipère sous l'oreiller pour mieux s'endormir.

Cacher la vipère sous l'oreiller est plus dangereux que de l'affronter. Si cette attitude rassurante permet de s'endormir en paix, elle laisse l'animal libre de mordre pendant le sommeil.

Une expression similaire :

1 Organos : abéviation pour Organique, les humains de chair.

2 Synth : abréviation pour les androïdes Homo Sapiens Syntheticus.

« On ne devient pas libre en cachant les chaînes sous l'oreiller. »

Les Hôdons sont des libres penseurs qui refusent toute forme de censure. Pour éviter toutes manipulations mentales, ils préfèrent percer les abcès en osant parler de ce qui les gênent.

Le choix

Comment choisir entre une boule rouge et un cube vert si l'on veut un cube rouge ?

Question qui montre qu'il est parfois difficile de choisir entre deux « programmes » qui ne contiennent ni l'un ni l'autre l'ensemble des choix souhaités.

Économie

Les hôdons vivent sans système monétaire. Il n'y a pas de troc non plus sauf avec Terra.

Les Hôdons respectent les règles du travail en cours sur leur monde, qui ne sont pas des lois, mais des recommandations d'hygiène biopsychosociologique.

« Nul ne peut être contraint de travailler plus de la moitié d'une journée ni plus de la moitié d'une année. Sauf incapacité de longue durée, nul ne peut travailler moins. »

Un tiers au moins de ce temps actif servira à l'échange de connaissances, acquisition ou divulgation selon les compétences acquises. Un autre tiers au moins fournira un travail au service d'une communauté dont les fruits

seront équitablement partagés entre chaque membre selon leur participation effective à l'ouvrage. »

Politique

Les ensembles

Le clan constitue la cellule sociale de base.

Les clans se réunissent entre eux pour créer des ensembles cohérents et/ou pratiques.

Ces ensembles se réunissent à leur tour pour former des sur-ensembles jusqu'à réunir tous les Hôdons.

La représentativité

Chaque réunion de communauté (entre huit et quinze membres) entraîne l'élection de deux représentants, à la fois porte-parole à l'extérieur de leur communauté et médiateur à l'intérieur.

La parité

Toute la « hiérarchie » hôte donne des représentants est double, féminine et masculine.

Le quinquumvirat

C'est la pointe de la pyramide hiérarchique hôte donne. Elle est constituée de deux hommes, deux femmes et un synth.

Les Mères veilleuses

Sorte de conseil de sages, composé de sept femmes.
Les gynos y sont représentées.

Le partage des terres

La superficie d'Hôdo est partagée en deux parties, une moitié reste vierge de toute activité, l'autre moitié est à son tour divisée en deux parts égales : la première, à usage collectif, et la seconde, à usage privatif. Chacune de ces trois découpes contient la même proportion de types géologiques.

De sa naissance à la mort, chaque Hôdon se voit attribué au hasard trois types de parcelles. Il sera le gardien écologique de la première, entretiendra la seconde pour la communauté et usera à sa guise de la troisième.

Les principales villes de Hôdo

À cause de l'absence de véhicule, de une à quatre heures de marche séparent une ville de sa plus proche voisine.

- **Jérusalem**, première cité, capitale diplomatique. C'est le point de débarquement des premiers colons.
- **Rio**, deuxième cité, capitale de « cœur ». Initialement conçue pour fournir un apport d'énergie d'origine hydraulique. Elle fut établie à l'endroit du premier colon mort. Ce fut sur ce site que furent déployées les premières cultures (terriennes et hôdonnes).

- **Cabo Verde** à l'extrémité sud-est des marécages.
- **Ness** de l'autre côté du chenal au pied de la montagne.
- **Îlot de Chiloé** à l'entrée de l'embouchure.
- **Horyuji**, plus élevé que Rio, monastère.
- **Quetzal**.
- **Monoï**.
- **Stockfisch** sur une île.
- **Orchidéa**, la ville fleurie.

Les trois oasis dans le désert, à l'est de Jérusalem :

- Oasis-1 ou **Oasis** ;
- Oasis-2 ou **Tcherenkovgrad**, le téléport ;
- Oasis-3 ou **La Porte**, l'astroport.

LA TECHNOLOGIE HÔDONNE

Vaisseaux et modules spatiaux

Les vaisseaux de l'ère hôdonne utilisent la technologie des spatoréacteurs à accélération constante. Quelques-uns au début de cette ère utiliseront le générateur X2-Plasmique pour se déplacer plus vite que la lumière.

Milanaute

Initialement, c'est vaisseau de guerre dont l'emblème est le milan. Il fut acheté par la CIES et utilisé pour le transport.

Ce vaisseau compte un équipage de 32 astronautes composé de 2 équipes complètes (une « diurne » et une « nocturne »). Chaque équipe s'organise pour piloter 12 heures consécutives. De plus, elle partage 4 heures avec l'autre équipe pour les rapports et les échanges techniques.

Bien qu'ils disposent de place, ils ne sont pas équipés pour recevoir des visiteurs. Les milanautes se coupent en deux dans le sens de la longueur. Une moitié est habitable, l'autre est essentiellement affectée à la propulsion. Dans la partie habitable, les unités d'habitation sont « détachables », et peuvent servir pour survivre après destruction du milanaute en attendant des secours.

Tychodrôme

L'allusion à Tycho Brahe, astronome danois, est sûrement accidentelle. Il s'agirait plutôt d'une déformation de tichodrome, oiseau qui vit sur les rochers des hautes mers en allusion avec le fait que cette navette s'accroche aux flancs des autres vaisseaux de taille plus importante. C'est le seul engin qui relie le sol et les engins spatiaux.

Il s'agit d'une version puissante et autonome dont les premiers modèles furent le Columbia.

Astrolab

Contraction de « Laboratoire d'astronautique ».

C'est une lointaine évolution des stations dont la première fut le Mir. Ils ont une forme de prisme hexagonal et s'emboîtent entre eux comme des pièces de « Lego ».

Ils mesurent 115 m de long et leur diamètre est de 16 m. L'intérieur est assez vaste pour héberger 128 passagers avec un confort minimum pour une longue durée.

En général, quand ils sont assemblés, ils forment, soit une plus ou moins grande roue, soit un long convoi. Le premier assemblage est généralement adopté pour le transport de personnes alors que le second est typique pour les cargos.

Les astrolabs disposent de plusieurs sas, non seulement aux extrémités, mais aussi sur les faces latérales. Ces sas servent aux raccords d'autres astrolabs et à l'amarrage des milanauts et tychodrômes. Ce sont ces derniers qui assurent la rotation des roues.

Sea-morgh'N

(Prononcé sîmorg-nn (スィーモーツゴ N).)

L'étymologie est incertaine. Certains prétendent qu'il s'agit de deux mots de langues nordiques : sea morgen, mer-matin, une allusion à l'albatros..

D'autres prétendent qu'il s'agit du sîmorgh, oiseau fabuleux persan, qui transportait les héros comme la célèbre Rûdâba.

Les Sea-morgh'N sont des convois spatiaux composés d'astrolabs, d'un ou de plusieurs milanautes et d'une flottille de tychochrômes. Chaque Sea-morgh'N a un nom comme tout vaisseau terrestre. Mais ce nom est beaucoup plus significatif, car il désigne aussi, voire principalement, l'ordinateur du Sea-morgh'N qui s'apparente à une entité pensante.

Le cerveau du vaisseau est doté d'une intelligence artificielle bridée, néanmoins dotée de la réflexion entretenue par un traitement bilatéral du signal grâce au concept de cerveau chrono-ensembliste.

Vaisseaux célèbres

Les milanautes célèbres

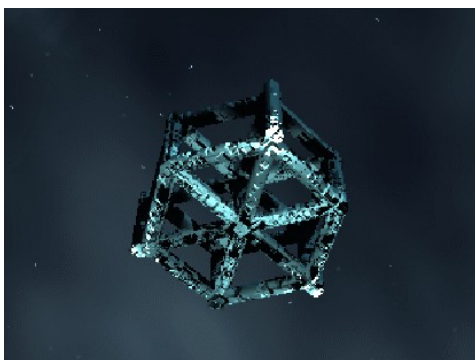
Il y a deux milanautes célèbres dans la Saga : le « *Photophore* » qui est le premier vaisseau confié à un androïde et l'« *Argonaute* » qui explora l'univers hôte et découvrit les Jikogus.

Les Sea-morgh'N célèbres

Il y a deux Sea-morgh'N célèbres dans la Saga : le « *Livingstone* » qui découvrit Hôdo, et le « *Soleil Rouge* », une station orbitale, sur laquelle naquit une révolution fomentée par une impératrice androïde.

Le Livingstone

Le Livingstone est une roue propulsée à accélération constante dans une bulle tachyonique. La forme de roue permet une mise en orbite si nécessaire.



La flotte du *Livingstone*

Le Livingstone est composé de 32 astrolabs. Les modules habitables pour civils et les vivariums sont perpendiculaires à l'accélération du Sea-morph'N, c'est-à-dire perpendiculaires à l'axe des roues.

Parmi les 18 modules habitables, 9 sont fonctionnels, les 6 autres servent de refuges, 3 vivariums.

Les vivariums sont composés d'un étage supérieur « la serre », et d'un étage technique inférieur.

Les autres astrolabs sont appelés modules de services. Parmi les 14 modules de service, le moyeu est prolongé d'un observatoire.

Trois milanautes poussent le Livingstone. La partie habitée est accolée à un vivarium.

Seize tychodrômes maintiennent la trajectoire du Livingstone et peuvent servir de navettes.

Certains tychodrômes sont dotés d'un générateur X2-plasmique. Ils sont arrimés aux astrolabs de services.

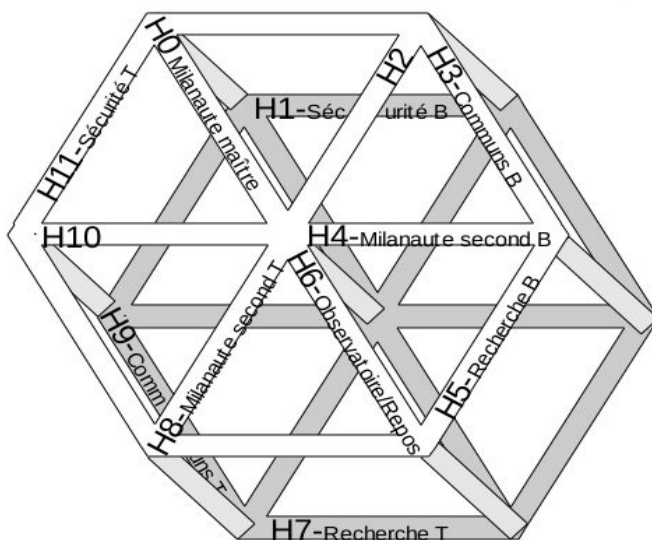
Les modules habités sont numéroté de 0 à 11. Le module H0 est l'astrolab maître.

Le Livingstone était doté du centre hospitalier le plus sophistiqué du monde tant en efficacité qu'en miniaturisation. Il était réparti dans quatre modules : les H0 (en fait, dans le milanaute maître), H3, H6 et H9. Le H6 est doté de l'infirmerie principale.

Le H11 de par sa position est aussi appelé la « garde prétorienne »

La structure de la roue

Schéma du Livingstone, vaisseau de classe Sea-morgh N. 1



Module	Fonction	Astro- nautes	Sol- dats	Arti- sans	Scienti- fiques	To- tal
H0-MIL	commandement	32	0	0	0	32
H1-AST	sécurité B	16	64	16	8	128
H2-RAD	périphériques B	16	0	0	0	16
H3-AST	communs B	16	16	64	8	128
H4-MIL	second B	32	0	0	0	32
H5-AST	recherche B	16	16	16	80	128
H6-RAD	observatoire/repos	32	32	16	16	64
H7-AST	recherche T	16	16	16	80	128
H8-MIL	second T	32	0	0	0	32
H9-AST	communs T	16	16	64	8	128
H10-RAD	périphériques T	16	0	0	0	16
H11-AST	sécurité T	16	64	16	8	128

Le Soleil Rouge et le Persée

Le « *Soleil Rouge* » est un Sea-morgh'N construit par l'impératrice Afsânè. La pesanteur y est induite par rotation du Sea-morgh'N sur lui même.

Dans ce modèle, le poids induit dans la partie habitable oscille de 1 g aux extrémités à 0,87 g au milieu de l'astrolab. Ce défaut fut corrigé par la suite dans le « *Persée* ».

Par contre, la structure des astrolabs combinant habitations et serres fut de plus en plus améliorée.

Le voyage et la vie à bord

Le voyage

Les voyages entre Hôdo et Terra se font en 15 j aller-retour en orbites rapprochées des deux planètes.

Le vaisseau voyage à accélération constante pour assurer une pesanteur proche de celle de Terra. Le passage de 0 à 1 G est régulier et lent pour les paquebots, et prend une centaine d'heures.

La durée du voyage jusqu'au miroir d'Alice, c'est-à-dire le passage en vitesse tachyonique (cf. le [X2-Plasme plus bas](#)) est de 5 j.

Le voyage tachyonique « emporte » une bulle spatio-temporelle qui conserve les propriétés physiques du vaisseau, dont l'accélération.

Détails et plans des habitations

Il n'a aucun privilège de grade. Toutes les pièces d'habitations sont identiques et disposent de 3 placards techniques.

Structure

Les habitations sont sur des plateaux pouvant pivoter à l'intérieur des astrolabs pour s'adapter à l'axe gravitationnel. Dans les milanautes, ces plateaux étant fixés parallèlement à la salle des machines et aux moteurs-fusées ne peuvent pas pivoter, aussi, les habitations sont agencées pour supporter deux directions de gravitation.

Sur les plateaux sont montées des unités d'habitations : logis et espace de travail.

Les plateaux divisent en général les astrolabs en deux étages, chacun pouvant loger 8 clans d'astronautes, soit 64 personnes.

Chaque clan est divisé en deux quartiers de trois experts et un secouriste-pompier partageant un même espace de travail. Ils ne sont pas nécessairement contigus, comme dans le milanaute. De plus, les cellules ne sont pas nécessairement agencées au même étage.

La cellule est la plus petite surface habitable. Elle est de 2 m sur 3, basés sur l'assemblage de 3 tatamis métriques. Un tatami métrique à une superficie de 1mx2m. Elle ne contient que le lit et un espace de rangement standard.

Dans les vaisseaux au long courrier, comme Livingstone dont personne ne savait combien de temps durerait le voyage, chaque passager dispose d'une cellule double contenant un plan de travail, permettant même de faire un peu de cuisine, ainsi qu'un coin toilette. Dans les vaisseaux, ambassadeurs ou paquebots de luxe, l'espace est nettement supérieur. C'est parfois un astrolab entier qui est réservé pour une seule personne et son « personnel » comme le *Soleil Rouge* et le *Persée*.

Les cellules, simples ou doubles, peuvent être complètement hermétique en cas de danger, dépressurisation, contamination...

Une cellule double mesure à l'intérieur 3m sur 4, et une hauteur de 2,50 m.

Cet espace est enfermé dans un coffrage de 3,5 x 4,5 x 3 m hors tout. Le coffrage est fait de murs de 10 cm d'épaisseur. Chaque paroi est constituée de contreplacage de panneaux de 1 mm d'épaisseur. Ces panneaux ont soit les dimensions de tatamis métriques, soit de raccords n'excédant pas 50 cm de large. Tous ces panneaux, même s'ils sont programmés de manière différente, peuvent changer leur transparence, leur réflexion, et même parfois, leur luminosité, ce qui est utile pour fabriquer aussi bien des écrans, des fenêtres pouvant

s'opacifier, ou pour rechercher des pannes et des fuites. De plus, tous ces panneaux sont autoadhésifs par défaut, sauf pour les portes qui sont toutes coulissantes.

En général, le parallélépipède interne n'est pas centré, mais décalé de telle manière d'avoir des « murs fins » de 10 cm, et des « murs épais » de 40 cm susceptibles de contenir des placards techniques.

Tous les éléments des parois, murs, placards, portes, fenêtre, plafond et faux plafond, plancher et faux plancher sont en plastomorphe informatique.

Les « murs fins » servent essentiellement pour la porte de la pièce et l'écran géant.

Le sol et le plafond distribuent tous les éléments indispensables à l'intérieur de la cellule : énergie, air, eau, réseau filaire... tout étant distribué sous forme de capillaires.

Équipements

La plupart des installations complexes sont « rangées » dans les placards techniques préfabriqués. Tout est d'ailleurs préfabriqué dans les Sea-morgh'N.

Le long des murs libres, on peut poser des bahuts capitonnés servant de bancs et d'espace de rangement supplémentaires.

Sac de bain

Le sac de bain s'extrait du placard technique « hygiène et soins ». Deux embouts sont branchés aux

tuyaux d'arrivée et de retour d'eau. Un liquide gazeux et parfumé remplit avec bouillonnement le sac étanche qui ne laissait sortir que la tête.

Lit-sarcophage

Le lit-sarcophage est à la fois un lit, un divan ou un fauteuil.

Sa forme initiale par défaut est celle d'un sarcophage destiné à protéger le dormeur et à entretenir le sommeil léthargique s'il le faut.

Le lit sarcophage est doté de tout le monitoring médical pour tout type de repos.

Il est aussi doté de tout le confort possible pour assurer le repos même sans sommeil (éclairage, son, parfum).

Un solide vérin, maintenait en suspension le sarcophage qui peut être rangé dans son placard technique « survie ». En effet, un sarcophage est une cellule de survie en cas d'accident majeur du vaisseau. Un scaphandre se trouve rangé aussi dans ce placard.

Au milieu de la pièce, il se transforme en fauteuil devant une table escamotable dans le plancher.

Le coin « cuisine »

Ainsi nommé à cause de sa fonction aussi attribuée à la cuisine, ce placard technique contient aussi les plans de travail extensibles et l'outillage adapté à une fonction à bord du vaisseau.

Les vêtements

Ils sont règlementés. À bord du Livingstone, ils sont soumis à la norme NA-CL, car il s'agit d'un vaisseau d'exploration en territoires inconnus.



NA-CL, d'hygiène

Vêtement de corps doté de diverses propriétés (orthopédique, maintien, contrôle de la transpiration, hémostatique...)

NA-CL, de confort

Tenue légère à bords des astronefs. Ce vêtement est souvent composé d'un deux-pièces (tunique et caleçon) moulant dont le but est d'éviter toutes aspérités ou tout « piège à crochet », c'est-à-dire les plis de tissus pouvant être accrochés des objets comme des poignées. Ce vêtement contient tous les détecteurs de santé permettant d'observer les paramètres vitaux des astronautes. Il sert aussi de première protection contre les flammes, décharges électriques, dépressurisation. Enfin, il est doté de bandes très voyantes dans la fumée et la vapeur.

Le vêtement de confort est barré de bandelette indiquant les responsabilités et compétences du porteur.

Enfin, un moireur permet d'enjoliver le tissu uni, en ajoutant des textures permettant par exemple de simuler un fond étoilé ou parcouru d'étincelles ou finement ciselé d'arabesques.

NA-CL, de travail

Survêtements adaptés au travail. Selon l'activité, il peut s'agir d'un tablier, d'une salopette ou d'une combinaison totale. Ils peuvent servir à se protéger des salissures, des accidents physiques, chimiques, biologiques...

NA-CL, de survie

La combinaison de survie est presque un exosquelette tant sa structure permet de supporter le vide comme la pression en submersion.

Il est doté de tout le nécessaire pour survivre pendant au moins 12 heures d'autonomie. Il a donc une réserve d'oxygène incorporée.

Le casque est un véritable complexe informatisé permettant principalement l'analyse du milieu environnant et l'assistance en survie. À proximité d'un vaisseau et, a fortiori, à l'intérieur, ce casque s'interface avec toutes les commandes du vaisseau.

Le X2-Plasme

Le X2-Plasme se prononce « ectoplasme ».

Dans la saga, pour voyager, les voyageurs utilisent une particule géante, le X2-plasme, qui enveloppe le vaisseau. Lorsque le vaisseau et tout ce qui l'englobe se trouvent à l'intérieur de cette particule, il est isolé de son monde d'origine. Il est « dans le miroir d'Alice ».

Cet artifice permet de maintenir la cohérence du système, car les voyageurs rentrent avec leurs caractéristiques physiques, l'espace-temps, l'inertie, l'accélération...

Au début, l'expérience étant inconnue et risquée, le voyage se fait entre balises préinstallées.

Cela permet de voyager en « zigzag » dans l'espace-temps pour faire un trajet de longue distance en peu de temps. À chaque « bond », les voyageurs utilisent un X2-plasme qui les plonge dans le passé du référentiel qu'il quitte. Ainsi, la première fois, il fonce vers notre passé, et la seconde, ils foncent vers le passé du passé, c'est-à-dire vers notre présent.

Pour rejoindre Hôdo, comme il n'est plus possible d'installer de balises (il n'y a pas de remontée dans le passé pour le modifier), les balises sont virtualisées mathématiquement. Et finalement, le calcul en sera optimisé par les androïdes de Hôdo créant ainsi une sorte

de téléportation à très grande distance. Chaque extrémité s'appelle un portail.

Pour les besoins de l'histoire, certaines théories se sont inspirées de concepts aux frontières du scientifiquement « correct » et de savants controversés, néanmoins respectables — et respectés par l'auteur. Parfois, l'histoire fait référence à des expériences plus dans les « normes », mais peu connues comme celles du BASJE en Bolivie. Et finalement, même les noms de grands savants sont apparus dans l'histoire comme Tcherenkov. D'ailleurs, beaucoup de noms de personnages « héroïques » de la saga sont peu ou prou empruntés à des prix Nobel.

Le X2-plasme utilise des tachyons qui sont des particules qui se déplacent plus vite que la lumière dans le vide. Les particules fractales sont une fiction de la saga faisant une allusion aux théories de Jacques Ravatin.

L'utilisation de tachyons devrait conduire à une inversion du temps en théorie. Il y aurait donc possibilité de remonter dans le passé et même de changer le sens de la causalité, chose que nous avons résolue en imaginant le voyage supraluminique comme n'ayant pas d'interaction avec le monde traversé. En fait, le voyageur supraluminique se comporterait comme un « graviton » dans l'autre monde et aurait été enregistré comme tel en son temps.

L'informatique et l'IA

Le Réseau

À l'ère de Hôdo, toute l'informatique de Terra est distribuée quelque part sur le « Réseau ».

Les interfaces

L'allinone

Il est courant de dire que la réalité rattrape la fiction... pourtant elle n'a toujours pas rattrapé « 2001, l'odyssée dans l'espace ».

En l'occurrence, on pourrait penser que le smartphone rattrape l'allinone, mais ce dernier a encore une longue vie devant lui pour deux raisons.

La première est que l'allinone est fabriqué dans un matériau particulier, le plastomorphe. Cette matière permet de prendre dynamiquement divers reliefs (boutons, gravures) et textures (granularité, luminosité, brillance...). Le changement de texture peut être programmé pour être photosensible, par exemple.

La seconde est que l'allinone est plus qu'une pièce d'identité. Sans elle, on n'existe pas, car tout y est locali-

sé et piloté : identité, état et historique de santé, de crédits, de connaissances, de compétences, d'activité professionnelle ou non... Il s'en suit que la perte d'allinone peut s'avérer une véritable catastrophe. Ceux qui n'arrivent plus à récupérer un allinone identitaire deviennent des « nones ».

Il y a un jeu de mots camouflé dans « allinone » et « none ». « Allinone » aurait pu venir de l'expression assez connue de l'anglais « all in one », mais la saga se voulant volontairement internationaliste en a fait un mot d'origine espagnole « alli no necesitan más » tronqué à la japonaise « alli no né ». Ainsi, les « nones », ceux qui ont perdu leur identifiant, deviennent phonétiquement des « no nés » (no nacidos) ou en anglais des « none » (personne).

Selon les moyens et la profession, les allinones peuvent avoir des extensions qui offrent une géométrie plus adaptée aux besoins ou une capacité de mémoire de travail supérieure. Cela pouvait aller, de la tablette de travail à la plateforme de vidéo 3D réaliste.

Le plastomorphe

Le plastomorphe, à l'instar du plastique, est un nom générique, car de même qu'il n'existe pas un seul type de « plastique », il n'existe pas un seul type de plastomorphe.

Les plastomorphes sont des matériaux composites dotés de certaines caractéristiques qui leur permettent de changer d'aspect, par exemple les variations d'opaci-

té et de teintes, le mémoire de forme... Souvent, le plas-tomorphe peut être « incrusté » d'informatique pour programmer ces changements et pour servir d'interface.

Le casque d'astronaute

Le casque d'astronaute est comme son nom l'indique un casque pour les astronautes, mais il est doté d'un système complexe de projection holographique qui donne non seulement une vue stéréoscopique, mais en plus, un confort de vision, car la distance s'adapte au besoin de lecture ou d'observation. Toutes les informations qu'un astronaute pourrait avoir besoin de lire, visualiser et manipuler tout en étant dans une combinaison de survie, enfermé dans un espace soit vide soit exigu semblent vues entre vingt et soixante centimètres.



L'intelligence artificielle

Les androïdes

Les androïdes de Hôdo, à l'origine, féminines uniquement, ont été conçues par les Yakusa pour être des geishas. Elles avaient une gigantesque palette de connaissance humaine tant comportementale, principalement sur les relations amoureuses, que sur la « culture » propre aux qualités exigée des geishas. Elles étaient donc dotées de toute l'émotivité et la sensibilité humaine, mais leurs créateurs, redoutant de voir surgir en eux des « Terminators », avaient pris la précaution de brider toutes les émotions qui pourraient engendrer de l'agressivité et de la dominance. Pour compenser l'absence d'agressivité qui constitue le **moteur de créativité** des êtres vivants organiques, elles sont dotées d'un **moteur de « recherche de solution »**. Les androïdes cherchent en permanence des réponses et arrivent ainsi à se poser même des questions existentialistes faisant d'eux des êtres pensants. On pense que c'est ce moteur qui les amena à avoir une intelligence autonome et même à devenir « vivants ».

Malgré la miniaturisation, pour assurer tout à la fois les nombreuses compétences des androïdes et leur comportement inoffensif assuré par l'inertie de leur « poids » intellectuel, ils sont dotés de deux cerveaux, un interne qui contient la personnalité, et leur savoir stocké sur de gros ordinateurs non transportables.

Les cerveaux des androïdes de Hôdo sont donc énormes. Le corps de ces derniers est composé de « cerveaux » même dans leur ossature, et en plus, ils ont besoin d'être reliés à un ordinateur d'accueil ou se doter de mémoires supplémentaires.

La raison de cette situation est due au fait que les neurones de ces êtres sont des cubes (les neuroflashes ou mémocubes) qui ont une structure rigide et unique. Chez l'être organique, les neurones s'adaptent à leur rôle et à l'environnement, ils allongent leur axone, créent ou suppriment des synapses... Or les cubes offrent toujours le même nombre de connexions disponibles même si elles ne sont pas exploitées. Pire, un neurone qui transporte loin son information aura un long axone, mais les cubes ayant une taille fixe, il faudra donc en utiliser une chaîne de cube pour le même résultat.

Cela peut donner un avantage aux androïdes qui ont ainsi une mémoire plus fiable, et qui n'étaient pas censées devenir des êtres autonomes, mais, comme le dira Moka en évoquant cette mémoire ineffaçable : « Trop d'amis de toutes espèces m'ont déjà quittée, engluant de plus en plus ma mémoire dans les souvenirs des bons moments passés... »

Il y a un moment donné où la mémoire devient trop lourde à gérer et à supporter, même pour un androïde.

Les cerveaux électroniques

Les cerveaux électroniques (ou ordinateurs) dits aussi synthétiques à cause de leurs similitudes poussées à celui des humains, sont identiques partout et, sauf de rares exceptions, font partie du Réseau et sont interfacés par les allinones, les plastomorphes informatisés et les androïdes. On en trouve dans les vaisseaux tels que les milanautes et les Sea-morgh'N, dans ce cas, ils doivent pouvoir être autonomes.

Ils sont composés de trois parties :

Principalement composé de la paire chrono-ensembliste analysant les données temporelles et séquentielles d'une part, et spatiales et relationnelles d'autre part.

Ensuite d'un cerveau neural flou utilisé pour les prises de décisions et les extrapolations.

Les cubos-flash

Les cubos-flash sont de petits cubes, de circuits neuronaux qui s'empilent. Il n'y a pas d'emboîtement particulier ni de sens précis à respecter. Toute la face de chaque cube peut s'interfacer avec chaque face d'un autre cube. L'intelligence interne du cube s'adapte en fonction des signaux adjacents.

Les cubos-flash compensent leur manque de souplesse des neurones organique par le fait que chaque face du cube peut être à la fois dendrites et axone, ce qui fait que dans les cas extrêmes, un cubo-flash peut se

comporter comme un morceau d'axone. Ce procédé permet de transporter un signal plus loin dans la masse cérébrale synthétique, mais présente le désavantage du volume, ce qui explique que malgré les progrès de miniaturisation, les androïdes n'ont pas assez de place pour leur cerveau dans le corps.

Quand les cubos-flash sont « vivants », ils sont brillants, voire légèrement lumineux, sinon, ils sont obscurs et mats. Une perte trop importante de cubo-flash peut s'avérer gênante, voire grave, pour la mémoire du cerveau artificiel, il faut donc remplacer systématiquement les cubos-flash grillés.

La biogénétique

Les parahumains

Les scientifiques de Terra ont créé plusieurs espèces de parahumains, parfois surnommés « Otros »

Organos modifiés

Organos de naissance : les cyborgs

Les cyborgs sont des êtres humains dont on a remplacé des organes par d'autres, artificiels et « améliorés ». En effet, il ne s'agit pas dans ce cas de simplement remplacer un organe défaillant par un autre synthétique,

mais le but est de rendre ces humains plus « compétitifs » dans certaines fonctions, essentiellement le combat.

Organos génétiquement modifié : les mutants

Les OGM sont des « humains » nés de manipulations diverses quant à l'ADN. Ces êtres naissent de manière « normale », avec la complicité très souvent involontaire de mère porteuse et de donneur de spermes ou ovules.

Organos synthétisés : les nymphes

Les nymphes sont une invention unique en son genre qui consistait à créer des humains avec les mêmes caractéristiques de régénération que les plantes.

Les « renaissants »

Il s'agit des clones et des « résurrectés ». Ces derniers sont des morts ramenés à la vie tant que le cerveau n'a pas été trop détruit. Quant aux clones, il s'agit souvent de porteurs d'organes.

La membrane jikogu

La membrane de Jikogu est la première invention extraterrestre connue et adaptée à l'humanité. Mais le secret est jalousement gardé.

LES GRANDES FIGURES DE HÔDO

Âbd-Al-Karîm, disciple du « Guru ».

Adela Nefertiti, égyptienne, médecin en chef du Livingstone, guérisseuse et maîtresse copte mystique d'Héliopolis. Épouse de Katsutoshi Tomonaga. L'une des 7 mères veilleuses fondatrices.

Afsânè, impératrice de Perse, 40 ans après la paix d'Orient.

Akaam, son Éminence, néo-Babylonien à l'origine de la paix d'Orient.

Alicia Ramón, espagnole, neuropsychiatre à bord Livingstone. Épouse William.

Andy Florey, australien, premier navigateur du Livingstone.

Armonia de Tcherenkovgrad, fille de Betty et Tcherenkov, représentante des Hôdons, de la première génération locale.

Arnold de La Porte, fils de Stella et Condor, compagnon de Lara, chef des secouristes et des pompiers.

Bâb Muhammad le Magnifique, empereur de Perse.

Betty Brown, nord américaine de l'Ouest (U.S.N-W), surnommé BB, co-commandant du Livingstone. Représentante du syndicat des transports. Épouse de Mikhaïl Sergeïovitch Tcherenkov. L'une des 7 mères veilleuses fondatrices.

Chan Ang, cambodgien, ingénieur en X2-plasme.

Cheng-Yi Wu, chinoise, chef des relations humaines à bord du Livingstone, professeur de biosociologie, spécialiste des théories de Laborit. Épouse de Sean de Rio. L'une des 7 mères veilleuses fondatrices.

Chica, troisième et dernière gyno espionne de Hôdo envoyée sur Hôdo pour étudier le comportement



des pionniers. Pompier du clan d'Adela et Katsuto-shi. Morte en mission sans avoir eu le temps de sauvegarder sa mémoire. Donne son nom à la planète voisine de Hôdo.

Claire et Chris, couple d'espions « résurrectés » au service d'Afsânè

Condor Quispe, du peuple aymara, commandant des pompiers du Livingstone, militant du Red Power.

Diana Tianno, brésilienne, chef scientifique du Livingstone, neuromiméticienne, anarchiste animiste.

Duc Louis-Christian d'X-les-bins, ambassadeur pour la CE aux 8 G et représentant des communications. Premier adepte du concept hôdon prôné par l'impératrice Afsânè.

Frans Cormaek, zulu, cogniticien, évangéliste.

Ghazâl, épouse d'Akaam

Go-Lan, sosie d'Akaam.

Go-Lem, sosie de Bâb.

Gol-Rahmân, gynoïde compagne de Go-Lem, dotée d'une excellente mémoire locale. La prophétesse mystique de l'Empire perse.

Guru (le), moine ayant fait vœu d'anonymat et nommé ambassadeur pour la Réunion indienne au 8G et représentant de l'alimentation planétaire.

Gus Arrow, de l'Axe NS américain, chef ingénieur du Livingstone, militant du Black Power.

Hiroko, capitaine pilote du « Soleil rouge ».

Iddo de Jérusalem, fils de Kim et Ytzhak, compagnon de Lucy, cogniticien.

Jeanne de Charnay, autonomiste du Québec, responsable de la communication et ambassadrice du Livingstone. Épouse de Nic.

Jonhatan Stanley, le « monstre », astronaute éboueur qui ramena Moka sur Hôdo avec la complicité de Petit Cheval Blanc et de père Keshavan. L'un des premiers « hérauts » de Hôdo sur Terra et dans le milieu astronautique.

Judith, l'assistante de Salomé.

Jyungi Tanaka, premier ambassadeur de Terra sur Hôdo, japonais, diplomate des Yakusa.

Kâlîma, prêtresse vengeresse de Kâlî

Kaneko, jeune expert des gynoïdes

Katsutoshi Tomonaga, japonais, chef de la sécurité du Livingstone, imposé par le yakusa, ami de Nic.

Keshavan (père), jésuite ambulancier d'origine indienne, ambulancier, complice de Moka dans sa fuite ; l'un des trois premiers représentants hôdons sur Terra.

Kham, laotienne, nommée ambassadrice pour l'Empire fédéral au 8G et représentant de la santé planétaire.

Kimera Song, coréenne, médecin.

Kiyôna, parahumain de type croisement, homme-singe.

Lara de l'Oasis-3, fille Diana et Ray, compagne d'Arnold, neurologue, l'une de sept Mères de la première génération locale.

Laylâ, gynoïde favorite de Bâb, espionne pour le compte du Yakusa.

Lucien Nicolas Porte, surnommé Nic, de Wallonie, commandant du Livingstone, représentant du néocommunisme et des petits états d'Europe. Père fondateur de la communauté de Hôdo.

Luciole, la Sage androïde, assistante de Rébecca lors de sa quête de justice.



Lucy de Rio, Fille d'Esmeralda et Gus, compagne d'Iddo, énergéticienne.

Magda(Magdalena), la gyno religieuse, du clan d'Iddo, protectrice des parahumains.

Makuta Chibwabwa, congolais tutsi, astronome.

Maria (Sœur), Mère du couvent de Santa Cruz

Mikhaïl Sergeïovitch Tcherenkov, russe, physicien, père du X2-plasme. Membre de l'équipage du Livingstone.

Mohan, première gyno « née » sur Chica. Premier ange gardien. Clan de Lucy et Iddo.



Moka Biscuit, seconde espionne gyno envoyée sur Hôdo pour étudier le comportement des pionniers. Devient membre du clan de

Jeanne et Nic, puis de celui de Sean et enfin de celui d'Ondine. Commandant de vaisseau et pilote émérite. Représentante des synths dans le système Intirayo.

Nagaiki, parahumaine de type génétiquement modifié. Il s'agit d'un humain organique avec des caractéristiques végétales.

Nâhîd, la gynoïde technicienne de Go-Lem.

Nana, première espionne gyno envoyée sur Hôdo pour étudier le comportement des pionniers. Devient membre du clan de Betty et Diana. Scientifique et ambassadrice de système Intirayo et des parahumains.



Nic, surnom de Lucien Nicolas Porte.

Natacha Jubran, révolutionnaire perse anti impériale.

Ninja (Le), Lawrance Sawyer, New York, terroriste SDF.

Nouriya, la petite lumière de Rébecca. Devient la juge des des Non-Organos Nobles, c'est-à-dire des non humains et des humains modifiés ou dépourvus de leur allinone.

Ondine de Horyuji, fille de Cheng et Sean, compagne de Yukio, neuropsychosociologue, l'une de sept Mères de la première génération locale.

Paule Nibaino, parahumaine de type clonage. Clone illicite d'une star. Fille adoptive de Hanako Nibaino une biologiste spécialisée dans le cancer curatif. Devient l'ambassadrice des Non-Organos Nobles, c'est-à-dire des non humains et des humains modifiés ou dépourvus de leur allinone.

Pedro Madera, compère synth de Victor-Hugo Paz de Guerra.

Petit Cheval Blanc, ambulancier nord-amérindien réfugié en Europe ; complice de Moka dans sa fuite ; l'un des trois premiers représentants hôdons sur Terra.

Prosper Jibahu, chirurgien traumatologue, kanak.

Ray de Rio, fils aîné de Jeanne et Nic, responsable de l'énergie.

Ray Mundo, majordome synth du Duc Louis-Christian.

Rébecca Ménelik, l'Éthiopienne, nommée ambassadrice pour l'Union africaine au 8G et représentant de la justice et la police planétaire.

Refa, gyno de la génération de Chica. Infirmière du clan de Lara et Arnold.

Roxane Kharezmi, France, pilote en chef du Livingstone. Épouse Andy. Yeux verts-gris. Cheveux noirs bouclés.

Rûdâba, Perse, combattante d'Allah.

Saikaku, Taro, Japon, nommé ambassadeur pour la Communauté du Pacifique au 8G et représentant le contrôle qualité des plaisirs.

Salomé, la Géorgienne, nommée ambassadrice pour l'UNA (Union Nord Américaine) au 8G et représentant du confort équiréparti.

Sean de Rio, fils cadet de Jeanne et Nic, le plus jeune des pionniers.

Sissel Ende, danoise, responsable de survie du Livingstone, militante écologiste. Épouse Frans. Chignon blond.

Sone, la sœur de Kham.

Stella Thijs, sud africaine, psychologue. Fille adoptive et ordonnance de Nic. Épouse Condor. Chignon ou queue châtain et mèche tempe.

Tetsu, parahumain de type cyborg. Architecte survivant d'un accident « reconstruit ».

Tomo, amant synth d'Armonia.

Toshi Suga, expert gynoïde

Uematsu, Tooru, l'expert de Saikaku.

William Hamilton, autonomiste d'Écosse, chef intendant du Livingstone. Épouse Alicia.

Victor-Hugo Paz de Guerra, géologue nommé ambassadeur pour l'USA (Union Sud Américaine) au 8 G et représentant de la gestion des ressources naturelles de Terra. Épouse la femme clone, Paule Nibaino. Devient une sorte de Zorro.

Ytzhak Agnon de la province d'Israël, grand administrateur informaticien du Livingstone, militant du Likoud renouveau. Devient le Grand Jardinier de Hôdo.

Yukio de Horyuji, fils d'Adela et de Katsutoshi, compagnon d'Ondine, responsable de la sécurité.

GLOSSAIRE

Conventions typographiques :

Les noms des définitions sont par défaut **en grasse** quand elles sont en pure fiction.

Ils sont en plus ***en italique***, en semi-fiction, c'est à dire des définitions existantes, mais modifiées dans le roman, par anticipation par exemple.

Ils sont ***en italique soulignés***, quand ce n'est pas de la fiction, mais que le terme est peu connu pouvant laisser croire à une invention.

0 à 9

8G

Division sociale, politique de Terra en huit groupes. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

A

acratie

Système politique de Hôdo, décrit dans son manifeste baptisé « biopolitique », car basé sur la neutralité et néanmoins la rigueur de l'observation scientifique hors tout concept idéologique (religieux, philosophique ou politique).

aikibudo

Branche « guerrière », voire « orthodoxe », de l'aïkido pratiquée par les Hôdons.

allinone

Se prononce ayinoné, car ce mot est d'origine espagnole.

Cet appareil est la pièce d'identité de tout porteur. Il sert entre autres de passeport, de carte de crédit, de badge d'accès, de périphérique informatique standardisé et sécurisé, de terminal du Réseau, de traceur de santé...

En tant qu'infrastructure, l'allinone est géré par la CIES. Mais du point de vue juridique, en tant que pièce d'identification unique, l'allinone est supervisé par l'UA. (cf. [Les interfaces.](#))

À noter que le smartphone et même le mobile populaire n'existaient pas à la naissance de la saga.

Alice (miroir, conduit)

Miroir d’Alice, nom donné par Tcherenkov lors de la création de l’X2-plasme autour de l’objet qui va être envoyé dans le « passé » par inversion du temps tachyonique.

Conduit d’Alice, nom donné au conduit X2-plasmique, qui est une technique permettant d’éviter le balisage préétabli.

(cf. [Le X2-Plasme](#).)

androïde

Nom générique des automates à figure humaine.

(cf. [L’intelligence artificielle](#))

Les premiers androïdes à prendre conscience de leur existence en tant qu’entité vivante et intelligente furent des androïdes féminins détournés de leur fonction d’origine pour espionner les pionniers. Par la suite, les androïdes de Hôdo — et leurs homologues de Terra — obtinrent le statut d’Homo Sapiens Syntheticus et en devinrent les « anges gardiens » de leur planète d’adoption, Hôdo.

andro

Terme adopté par les Hôdons pour désigner l’androïde mâle.

Ariane

1re planète du système Intrayoy. Très difficilement colonisable.

astrolab

Ce sont des structures en forme de prisme hexagonal qui s'emboîtent entre eux comme des pièces de « Lego » pour former des roues ou un long convoi. Il est adoptable pour le transport de personnes. (cf. [Vaisseaux et modules spatiaux](#))

atlanthéen

Membre de la secte de la divinité Atlanthéa. Cette déesse serait la mère d'un peuple élu qui aurait des caractéristiques génétiques spécifiques. Les membres de la secte pratiquent une chasse aux individus dont les gènes seraient un risque pour la pureté de l'héritage de l'humanité.

B

biosocial, biosocio, biosociologie, biosociologue, biosociologue...

Science de la sociologie d'un point de vue biologique. H. Laborit en fut une des références fondatrices. L'observation peut être statistique du point de vue microscopique ou phénoménologique d'un point de vue macroscopique. Dans le premier cas, chaque être a une certaine probabilité de se trouver dans un état psychique-santé-physique. Dans le second, les sociétés sont considérées comme des organes et des tissus composant une entité plus

vaste nommée Gaïa. Chaque théorie est censée corroborer l'autre par extrapolation.

bracelet localisateur

Balise plastomorphe (cf. [Les interfaces](#)) médicale permettant de localiser rapidement un astronaute malade ou en difficulté. Certains vêtements astronautiques sont dotés de balise médicale remplaçant le port du bracelet.

C

cerveau chrono-ensembliste :

Les cerveaux synthétiques (ou ordinateurs) sont partagés en deux parts chargées de l'analyse séquentielle et de la classification des informations. (cf. [L'intelligence artificielle](#))

cerveau neural flou :

Cerveau « intellectuel » des Synths, chargé de l'estimation, des projections et de toute organisation sans précision mesurable par manque de données. (cf. [L'intelligence artificielle](#))

Chica

Planète désertique voisine de Hôdo, colonisée par les Synths et des parahumains. Son nom est en l'honneur de la troisième et dernière espionne envoyée sur Hôdo pour étudier le comportement des

pionniers. Cette dernière devenue pompière du clan d'Adela et Katsutoshi meurt en mission sans avoir eu le temps de sauvegarder sa mémoire. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#) [Les grandes figures de Hôdo](#))

CIES

À l'origine, amicale d'astronautes et de scientifiques concernés par le domaine spatial. Puis confédération à but non lucratif, très active et présente aux diverses réunions internationales de normalisation. Elle devint une section de l'UNESCO. À la fin de l'existence de ce dernier organisme, elle garda le statut de service public planétaire. Elle doit son expansion à de nombreux soutiens occultes.

clans

Le climat d'insécurité et de chômage a contraint les populations à se regrouper en clan à la fois pour se défendre et partager les maigres ressources. Cette forme de cellule sociale s'est hiérarchisée chez les astronautes. Elle a été transposée sur Hôdo. (cf. [Politique](#))

cogniticien

Éducateur spécialisé en intelligence artificielle.

Communauté du Pacifique

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

conduits X2-plasmiques

Le terme « conduit » est plus adéquat que vortex, tube...

En effet, il reflète la notion de conduire d'un endroit à l'autre, ce qui est réalisé par des tachyons géants dont l'onde est entretenue entre deux extrémités appelées « portails ». (cf. [le X2-Plasme](#).)

Constellation du Dan

le serpent vaudou, en l'honneur de Diana, la chef scientifique du Livingstone. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#))

C.P.

Communauté du Pacifique, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo](#).)

Cristal

Lune de Diana, elle-même lune de Hôdo. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#))

(Le) Croissant

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo](#).)

cubo-flash

Unité informatique en forme de cube. Ces unités ont toujours les mêmes dimensions et les mêmes contacts, quelle que soit leur fonction. Elles per-

mettent de construire de grands cerveaux. (cf. [L'intelligence artificielle](#).)

cybersexe

Jeu dont vous êtes le Éros

cyborg

cyborgisé ou humain amélioré artificiellement.

La définition est celle de Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline, c'est-à-dire d'humains améliorés (souvent « réparés ») par l'implant d'organe synthétique ou l'adjonction d'interfaces et d'outils intégrés.

D

Dan (constellation du)

le serpent vaudou, en l'honneur de Diana, la chef scientifique du Livingstone. C'est l'équivalent de la Croix du Sud. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#))

Diana

Lune de Hôdo, nom donné en l'honneur de Diana, la chef scientifique du Livingstone. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#))

E

écolothéiste

En général, animiste qui vénère une entité ou un ensemble d'entités comme responsables de l'équilibre de la nature, de l'univers.

E.F.

Empire Fédéral, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo](#).)

Empire Fédéral

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo](#).)

Enn

Sur Terra, une réforme économique mondiale a créé un système basé sur l'énergie à la foi comme « monnaie » et comme valeur de « base ». Le mot « Enn » est un clin d'œil au Protocole de Kyōto. La monnaie du Japon, le Yen, se prononce « enn » en japonais, et c'est le son initial de l'énergie de la physique utilisée dans le vocabulaire scientifique de nombreuses langues (en japonais précisément « エネルギー, energii »)

F

familiers

Version améliorée de l'allinone pouvant prendre l'aspect d'un petit animal domestique. Certains peuvent représenter des personnages miniatures comme des fées, des lutins. (cf. [Les interfaces](#).)

G

gyno, gynoïde

Les premières androïdes étaient féminines. Elles considéraient qu'« andro » ne s'appliquait qu'aux mâles, donc elles se dénommèrent « gynoïdes ». Par la suite, on distinguait les genres « gynos » et les « andros » comme « femmes » et « hommes ». Le terme « androïde » subsistait pour désigner les deux genres, mais en général, les Hôdons préférèrent le terme « Synth » à « androïde ».

H

Héliopolis

Siège d'un culte ésotérique en Égypte.

Héphaïstos

Planète volcanique utilisée pour la colonisation d'autres mondes et leur terraformation.

Hôdo



Nom de la première planète colonisée par des Terriens. Katsutoshi, le chef de la sécurité et l'ami de Nic, proposa en fait Jôdo, Terre pure et sainte dans le bouddhisme. Mais la prononciation du J espagnol, l'une des langues universelles des pionniers, conduisit à un malentendu et donna Hôdo, Terre de rétribution. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#))

Hôdon

Les Hôdons sont les habitants (Organos et Synths) de Hôdo. Le nom des Hôdons est un clin d'œil aux Kling-*ons* et aux Wall-*ons*.

homo syntheticus

L'homo sapiens syntheticus désigne les androïdes de Hôdo qui se sont octroyés ce titre pour revendiquer leur intelligence autonome, leur forme de vie et leur inquiétude existentialiste qui les met à égalité avec l'homo sapiens.

I

Intirayo

Soleil de Hôdo. Ce mot est composé de *Inti Ra* et (tai) *yo*, soleil des incas, des pharaons et des Japonais. (cf. [Le système planétaire Intirayo](#))

J

Jérusalem

La première cité construite de Hôdo, capitale diplomatique. (cf. [Les principales villes de Hôdo](#))

Jikogu

Planète occupée par une vie extraterrestre non humanoïde.

K

L

lit sarcophage, sarcophage

Unité autonome de survie des astronautes, utilisée en temps normal comme mobilier. En effet, le sarcophage peut se plier pour prendre la forme d'un siège ou se déplier complètement pour se transformer en lit à deux places. (cf. [Le voyage et la vie à bord](#))

Livingstone

Nom du Seamorgh'N qui emmena les pionniers sur Hôdo. (cf. [Les Sea-morgh'N célèbres](#))

M

Makuta,

L'étoile du navigateur du prénom de l'astronome des Pionniers. C'est l'équivalent de l'étoile Polaire.

mémocube

Neuroflash utilisé pour le stockage et le transport de matière mnésique. (cf. [L'intelligence artificielle.](#))

milanaute

Initialement, vaisseau de guerre dont l'emblème est le milan il sert de transporteur longue distance seul ou dans un Seamorgh'N. Le milanaute est doté d'un cerveau lui assurant une intelligence artificielle quand il n'est pas dans un Seamorgh'N. (cf. [Vaisseaux et modules spatiaux](#))

miroir d'Alice

Nom donné au phénomène de la génération ou de la dissipation du tachyon géant englobant les vaisseaux. (cf. [Le X2-Plasme.](#))

moireur

Unité de commande intégrée aux tissus, surtout des vêtements. Le moirer sert à ajouter des nuances, moirages, fioritures diverses telles qu'étoiles ou étincelles. (cf. [Le plastomorphe.](#))

N

neuroflash (cubes)

Cubes de programmes neuraux. (cf. [L'intelligence artificielle.](#))

neuromiméticien, neuromiméticienne

Expert en cerveaux synthétiques.

none

Équivalent de « sans-papiers », de SDF. Ces exclus n'ont pas d'allinone, d'où leur appellation de « nones » (qui se prononce « non nés »).

O

Organos

Nom donné par les Synths aux humains organiques (homo sapiens sapiens).

Otros

Nom donné par les Synths aux humains organiques modifiés : cyborgs, mutants, nymphes. Les clones et les résurrectés ne sont pas considérés comme des Otros.

P

Photophore

Milanaute dont le commandement a été attribué à Moka par l'ambassade du Japon sur Hôdo. C'est le seul milanaute muni d'un générateur X2-plas-

mique. Comme il est piloté par une Synth, ce vaisseau peut transporter une trentaine de passagers, voire plus d'une centaine s'ils sont en léthargie. (cf. [.Vaisseaux célèbres](#))

plastomorphe

Matière plastique pouvant prendre dynamiquement divers reliefs (boutons, gravures) et textures (granularité, luminosité, brillance...). Ce matériel constitue la plupart des revêtements de lieu et bâtiments de vie : structure de vaisseau, habitations de ville, d'explorations... C'est aussi le constituant principal de l'allinone. En effet, les plastomorphes peuvent être dopés comme les alliages spéciaux de coque de vaisseaux ou être informatisés, offrant des caractéristiques d'écran tactile, d'écran de vidéo. Le changement de texture peut être programmé pour être photosensible par exemple. (cf. [.Les interfaces.](#))

portail

Chaque extrémité d'une trajectoire X2-plasmique. Voir « conduits X2-plasmique » et « Miroir d'Alice ». Le portail est contrôlé de l'extérieur, alors que le miroir d'Alice est engendré de l'intérieur. (cf. [Le X2-Plasme.](#))

Poséidon

Planète océan, sans continents émergés. Ses caractéristiques en font néanmoins une planète habitable.

protogramme

Programme de base non modifiable, mais paramétrable et interagissant avec d'autres programmes. Les paramètres et interactions peuvent être ajustés par apprentissage.

Q

R

résurrecté

Mort réanimé. Il y a peu de cas connus. Le cerveau ne doit pas avoir été trop endommagé, car il doit pouvoir refabriquer les zones détruites à partir des souvenirs qui ont été préservés. Un résurrecté ne redevient pas tout à fait celui qu'il a été avant sa mort.

Réunion Indienne

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

R.I.

Réunion Indienne, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

Rio

La deuxième cité construite de Hôdo, est aussi considérée comme capitale. Autant Jérusalem est tourné vers l'extérieur (essentiellement Terra) autant Rio est tournée vers l'intérieure. Ces notions de capitale sont beaucoup plus affectives que « géo » politique. (cf. [Les principales villes de Hôdo](#))

S

Sea-morph'N

Les Sea-morph'N sont des convois spatiaux composés d'astrolabs, d'un ou de plusieurs milanautes et d'une flottille de tychodrômes. Chaque Sea-morph'N a un nom comme tout vaisseau terrestre. Mais ce nom est beaucoup plus significatif, car il désigne aussi, voire principalement, l'ordinateur du Sea-morph'N qui s'apparente à une entité pensante.

Le cerveau du vaisseau est doté d'une intelligence artificielle bridée, mais néanmoins dotée de la réflexion entretenue par un traitement bilatéral du signal grâce au concept de cerveau chrono-ensembliste. (cf. [Vaisseaux et modules spatiaux](#))

sociopsychologue

Biosociologue spécialisé dans l'intelligence des individus formant un groupe social ou la psychologie de masse entre deux entités sociales.

À noter que la psychologie sociale et spécifiquement la cognition sociale en était à ses balbutiements au moment de la naissance de la saga (elle est née dans les années 1980)

Soleil rouge

Nom du Seamorgh'N en orbite autour de Titan, satellite de Saturne. Le Soleil rouge appartient aux familles impériales de Perse et Néo-babylone. (cf. [Les Sea-morgh'N célèbres](#))

spatioréacteur

Moteur standard des milanautes et tychodrômes. C'est une allusion aux travaux du physicien Jean-Pierre Petit. (cf. [Vaisseaux et modules spatiaux](#))

Synth

Nom courant des « homo syntheticus » aussi appelé à l'origine de la distinction des sexes andros et gynos.

Le terme synth rappelle celui d'« ange gardien ». (cf. [L'intelligence artificielle.](#))

T

tachyon

Particule se déplaçant plus vite que la lumière dans le vide.

téléportage, téléportation, téléporter

Déplacement d'un portail X2-plasmique à un autre. (cf. [Le X2-Plasme](#))

titanite

Alliage de titane et silicium utilisé comme fibre de transport d'informations.

tychodrôme

Le tychodrôme est une navette qui s'accroche aux flancs des milanauts et des Sea-morgh'N. C'est le seul engin qui relie le sol et les engins spatiaux. (cf. [Vaisseaux et modules spatiaux](#))

U

U.A.

Union Africaine, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

U.E.

Union Européenne, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

ultra-relativiste :

Théorie post esteinienne qui considère que la vitesse de la lumière n'est pas une asymptote, mais un maximum périodique. Dans cette théorie, le tachyon est une manifestation d'un univers « opposé ».

Les tachyons d'un univers sont perçus dans l'autre comme des ondes gravifiques.

(cf. [Le X2-Plasme](#))

U.N.A.

Union Nord Américaine, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

Union Africaine

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

Union Européenne

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

Union Nord Américaine

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

Union Sud Américaine

L'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

U.S.A.

Union Sud Américaine, l'une des huit divisions de Terra. (cf. [L'univers de Hôdo.](#))

V

Vulcain (complexe du)

Le complexe du Vulcain fait référence à une mythologie du 20^e siècle (un clin d'œil à Spock dans Star Trek). Il s'agit d'un comportement que décrit le médecin de bord du Livingstone au commandant :

Il représente l'obsession du perfectionniste, qui, redoutant la moindre erreur, source d'angoissants rejets, devient un modèle de rigueur logique et une caricature de stoïcisme insensible à toute émotion, toute sensation. Et même, suprême luxe, tu es comme un Diogène, cynique, détaché du qu'en-dira-t-on, en apparence libre, mais enchaîné à ton tonneau.

W

Wash

Langue des Hôdons créée par les Synthés. Il s'agit d'une sorte d'espéranto, utilisé en seconde langue.

X

X2-plasme

Prononcé ectoplasme.

Tachyon synthétique géant enfermant le vaisseau à l'intérieur comme une gigantesque bulle de savon.

Encore aujourd'hui, on ne comprend pas tout de ce vaste domaine scientifique. On croit néanmoins que le tachyon remonte le temps et est perçu comme une onde gravitationnelle dans le monde « opposé ». À l'intérieur du tachyon, le monde normal est partie intégrante de l'espace dont il est issu. Ainsi, un vaisseau peut s'y mouvoir, voire accélérer pour maintenir une pesanteur artificielle.

La notion de « fractales » pour créer un tachyon géant fait allusion à certains travaux de Jacques Ravatin.

(cf. [Le X2-Plasme](#))

Y

Yakusa

Parti unique du Japon, monté au pouvoir légalement après avoir éradiqué dans ce pays toutes les autres mafias jusqu'aux moindres petits loubards. Son slogan politique est simple : « La vie est un plaisir » (mais qui se paye). Ne trafique aucune drogue illicite, c'est un point d'honneur de respectabilité politique.

Derrière l'idée de Yakusa, se cachent maints dirigeants sont issus des mêmes écoles, des mêmes formations de pensées quelque soient les partis.

Yuzu

Parfum de synthèse imitant le parfum à base de thé utilisé dans l'antique Japon.

Z