

La Nouvelle Terre

Introduction

Paris – 31 Décembre 1999 : l'air était à la fête dans la capitale Française, dans cette nuit qui marquait dans les esprits le passage au troisième millénaire de l'Histoire de l'humanité. Une soirée qui aurait été réussie si ce n'est le gigantesque vortex qui emplit soudain le ciel : une déchirure majeure dans le tissu du multivers précipitait deux plans l'un vers l'autre, vers une destruction totale, un anéantissement sans précédent dans l'histoire du multivers.

Le flot d'énergie fut gigantesque, l'air crépitait, des foudroiements incessants embrasèrent le ciel et vitrifièrent le sol... Et soudain, cette force fut comme canalisée, le flot d'énergie pure jaillit et le tissu du multivers se réarrangea, se réorganisa, se cicatrisa, laissant derrière lui un monde nouveau, né de la fusion de deux plans.

La création du monde

La Nouvelle Terre est née de la fusion de deux planètes : la Terre telle qu'elle était à l'aube du 21^{ème} siècle et une planète de type médiévale dont la population était aussi bien composée d'humains que d'elfes, de nains, d'orques, de trolls, de gnomes et de farfadets...

Il en a résulté, au terme d'un cataclysme nommé « La Grande Catastrophe », un monde où se mêlent des parcelles de technologie, des races anciennes, de la magie ou encore des manipulations génétiques inédites.

La Nouvelle Terre

Géographiquement, la Nouvelle Terre est composée de deux grands continents occupant approximativement 20% de la surface de la planète. Des archipels parsèment l'océan de manière aléatoire.

Le monde, tel qu'il est en l'an 7 après la Grande Catastrophe, est à la fois plus avancé et plus arriéré que la Terre du 21^{ème} siècle. Si la recherche génétique et robotique a continué d'avancer, souvent aux mains de grandes corporations et pour le bénéfice d'une minorité, le monde n'est pas cartographié complètement et personne n'a les connaissances nécessaires pour lancer un programme spatial le permettant. Chaque personne connaît ainsi le monde à une journée de marche de chez lui, mais ignore ce que cachent les montagnes au loin.

Un voyageur se déplaçant d'un lieu habité à un autre pourrait aussi bien tomber sur un village de bois et torchis entouré d'une palissade que sur une mégapole moderne, en passant par des villages typiques du 20^{ème} siècle dont les poteaux électriques sont subitement interrompus et qui ont tout le confort moderne sauf l'électricité pour s'en servir.

Les villages

Les villages de la Nouvelle Terre se regroupent en 3 catégories :

- Les villages médiévaux sont les anciens villages de la seconde planète, et ils en sont souvent restés au stade d'avant la Grande Catastrophe
- Les villages du 20^{ème} siècle qui se sont vus coupés de ressources électriques et pétrolières essaient de survivre de l'agriculture, en rationnant l'essence qui leur reste pour leurs engins agricoles. Les plus chanceux sont dotés de groupes électrogènes ou de panneaux solaires, mais ces ressources sont de vraies richesses. Les moins

chanceux ou organisés ont dû revenir à une vie médiévale et cultiver leurs champs à la main.

- Les villages du 20^{ème} siècle qui ont pu conserver l'accès aux énergies ont peu évolué, si ce n'est par la création d'une milice pour se défendre d'un monde extérieur devenu incompréhensible.

La répression anti-mutants

Pour certains Terriens, la Grande Catastrophe les plongea dans un monde tellement différent qu'ils en furent terrorisés et cherchèrent à s'en couper. C'est ainsi que par peur de l'inconnu, ils développèrent une forme de racisme envers toutes les espèces humanoïdes autres que les humains, qu'ils nommèrent « mutants ». Lorsqu'un village est ouvertement raciste, un nœud coulant est mis en évidence aux entrées pour signifier clairement le sort que l'on réserve aux mutants.

Les mégapoles

Les mégapoles sont des lieux où sont regroupés plusieurs centaines de milliers d'habitants. Elles ont conservé tout le confort moderne nécessaire à la vie d'une population conséquente, et souvent elles ont été choisies par une corporation pour devenir leur siège. Certaines corporations dirigent réellement les villes depuis qu'elles se sont aperçues qu'aucun gouvernement ne s'était formé pour maintenir une unité territoriale. Ces villes bénéficient donc de l'apport technologique de la recherche et forment des îlots futuristes. De telles mégapoles commencent à étendre leur territoire en englobant dans leurs frontières leur zone d'influence, et en se protégeant grâce à une véritable armée privée.

Les gouvernements et les pays

Suite à la Grande Catastrophe, chacun était tellement occupé par sa survie que la notion de pays a disparu pendant quelques années. Les gouvernements terriens se sont désagrégés d'eux-mêmes ou ont survécu autour d'une grande ville et de sa zone d'influence, essayant de protéger leur pouvoir des corporations.

En réalité, ce sont les seigneurs de la seconde planète qui s'en sont les mieux sortis, car le manque de communication à travers les royaumes était leur quotidien. Après quelques temps d'indécision, ils ont donc cherché à réunifier leurs royaumes en tenant compte des changements géographiques. Les princes elfes furent en cela les plus doués, mais se contentent de régner sur les forêts et laissent les corporations se disputer les plaines.

Les bases militaires

Les militaires se sont, à la suite de la Grande Catastrophe, rattachés à la mégapole la plus proche. Certains ont mené un coup d'état pour diriger la ville, d'autres ont signé un partenariat avec une corporation afin de les défendre et de profiter des nouveautés technologiques. Dans le premier cas, la junte militaire au pouvoir rappelle fortement l'Amérique du sud, et dans le second, l'armée s'est renforcée grâce aux nouveautés technologiques pour atteindre une efficacité inouïe au service d'une corporation. Des bases secrètes furent créées, creusées dans les montagnes ou enterrées en sous sol.

