

HYPERGÉOMÉTRIE : LA MAGIE CONTEMPORAINE



INTRODUCTION

Magie, horreur contemporaine et science

À l'origine, l'Appel de Cthulhu est un jeu qui se déroule dans l'univers gothique de Lovecraft, situé entre les années 1880 à 1930. La magie n'apparaît pas alors comme un phénomène à expliquer : bien évidemment, elle dérange, mais les cercles intellectuels sont largement mis à mal par les découvertes en matière de psychologie et en physique (relativité, quanta). Le rationalisme de l'époque se révèle être l'expression d'un sentiment de supériorité de l'Homme sur la Nature, qu'il pense avoir dominé. Or de nombreuses failles commencent à se faire sentir dans ce règne. Malgré cela, la majorité des penseurs de l'époque préférèrent éluder ce qu'ils ne peuvent contrôler, et rester dans l'illusion de leurs certitudes.

Avec l'évolution des sciences et l'expansion de leurs méthodologies à d'autres domaines de la connaissance, tout est devenu plus flou. Nous savons que nous ne sommes pas les maîtres de la Nature, et que ceux qui tiennent cette place ne nous sont pas favorables, bien au contraire. En revanche, il faut à présent tout prouver, observer, reproduire.

Inévitablement, au XXI^e siècle, science et magie se rejoignent, voire même se confondent. Y a-t-il un antagonisme ? Telle Scully, risquons-nous de devenir sceptiques ? Que la magie n'opère plus ? La magie est du domaine des sorciers, des monstruosité et des divinités : leur pouvoir en serait-il diminué ?

Champs d'application de la magie et de la science.

Le champ d'application de la science est celui des preuves, du reproductible, du maîtrisable et du rationnel. Il s'attache à une portion réduite de celui de la connaissance : le comment. Hors des frontières de la connaissance se situe l'ignorance, l'inconnu et avec eux, l'innommable, la non pensée : la peur.

Ce phénomène avait déjà été détecté par Lovecraft, qui plaçait toujours ses démons à la frontière exacte des connaissances de son époque : les lieux inexplorés, sur Terre ou dans l'espace, au fin fond des océans ; dans les savoirs ancestraux ; dans le passé originel de notre planète et du cosmos ;

dans les méandres de l'esprit et des rêves ; dans d'autres dimensions, d'autres univers.

Il est facile de se rendre compte que depuis les années 1920, nous n'avons pas tellement progressé : certaines zones géographiques terrestres restent encore mal connues, le fond des océans a à peine été visité par des sous-marins (les sonars ne pourraient pas détecter R'lyeh !), les sciences physiques bien qu'ayant disséqué l'atome ont découvert de nouvelles subdivisions de la matière encore mal comprises, la biologie et la médecine ont "décrypté" le génome, mais des maladies données pour disparues refont surface et le génie génétique prend des allures de cauchemar à la Frankenstein !

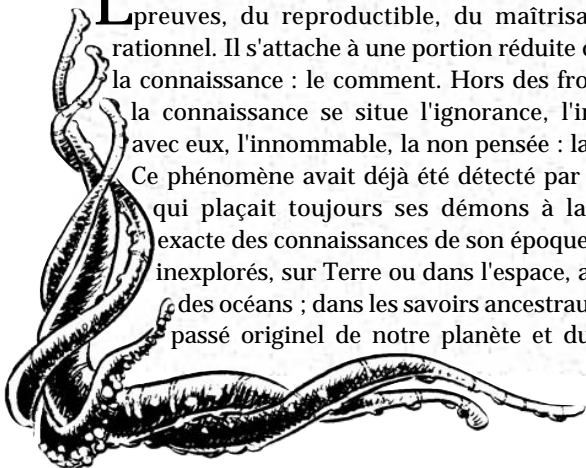
En contrepartie, l'industrialisation à outrance sans contrôle global et prise en compte de l'environnement pourrait amener à une destruction de la planète, alors que nous croyions être sauvés du spectre cataclysmique d'une guerre mondiale nucléaire (toujours possible au demeurant).

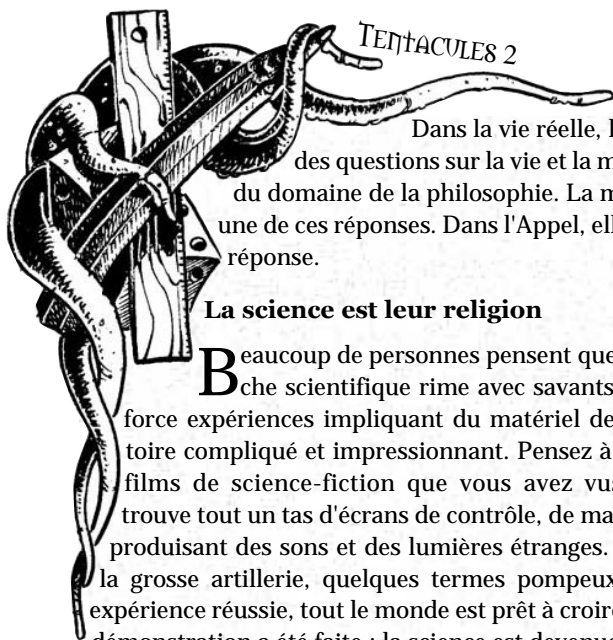
Les raisons de s'inquiéter sont encore nombreuses, peut-être pire car certaines de nos créations semblent aujourd'hui nous échapper (serait-ce l'œuvre de forces extérieures ?), et la frontière de l'inconnu n'a fait que se déplacer.

La sphère d'action de la magie se situe dans cet inconnu : on a beau connaître l'instrumentalisation de la magie - il faut tel et tel composant, les mots doivent être prononcés de telle façon, il faut que telle étoile soit à telle position - on ne sait pas véritablement pourquoi cela marche. Dire que ceci est lié aux fondements de notre univers est une lapalissade qui n'apporte rien. Dire que tel sort modifie le continuum espace-temps n'apporte rien non plus : on sait juste que cela marche, on ne sait toujours pas pourquoi.

L'apport scientifique consiste à modifier la manière de présenter les rituels et leurs effets. Mais il faut toujours un rituel pour lancer un sort, il faut toujours dépenser des points de Magie.

Il ne faut pas sortir du simple cadre du mécaniste, qui lui est explicable sans empêcher l'irrationnel, et ne jamais expliquer les motivations des entités rencontrées ou de la Nature, et surtout ne jamais sortir de banalités : plus c'est compliqué, plus c'est vraisemblable !





Dans la vie réelle, les grandes questions sur la vie et la mort sont du domaine de la philosophie. La magie est une de ces réponses. Dans l'Appel, elle est LA réponse.

La science est leur religion

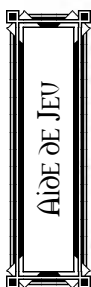
Beaucoup de personnes pensent que démarche scientifique rime avec savants calculs, force expériences impliquant du matériel de laboratoire compliqué et impressionnant. Pensez à tous les films de science-fiction que vous avez vus : on y trouve tout un tas d'écrans de contrôle, de machinerie produisant des sons et des lumières étranges. Avec de la grosse artillerie, quelques termes pompeux et une expérience réussie, tout le monde est prêt à croire qu'une démonstration a été faite : la science est devenue la nouvelle religion, face à laquelle nous sommes tous aussi crédules que l'étaient nos ancêtres face à l'existence des Dieux.

Pour le Gardien, l'apport scientifique consiste essentiellement à modifier la manière de décrire les rituels et leurs effets, mais la base n'a pas changé : il faut toujours un rituel pour lancer un sort, il faut toujours dépenser des points de Magie. Tout ce qui rentre dans le cadre d'un rituel peut être décrit avec des termes empruntés à la science.

Voici quelques conseils à suivre :

- Le discours doit s'articuler sur la confusion des genres. Elle consiste à mélanger alternativement terme scientifique et terme hermétique / paranormal.
- Peu de personnes étant réellement capables de saisir les propos des spécialistes, il faut user de la vulgarisation. Celle-ci passe souvent par l'utilisation de paraboles. Bien que claires dans l'esprit de leurs auteurs, elles peuvent être mal interprétées par des néophytes.
- Montrer de l'assurance : les théories doivent être présentées comme des vérités premières, indéfectibles et intemporelles.
- Utiliser des termes subjectifs, volontairement ambigus, faisant appel à l'affectif.
- Mélanger termes pompeux et termes simples : même si on ne comprend pas le discours complet du scientifique, il faut être capable de saisir le sens général de sa pensée.

Les termes pompeux prouvent que l'on a en face de soi un spécialiste, qui sait de quoi il parle, les termes simples permettent de suivre le fil de son discours.

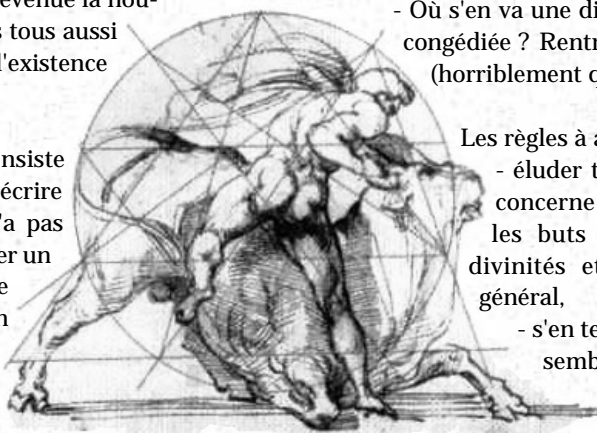


D'habitude ça marche, mais là, hi hi hi, ça marche plou !

Il faut tout de même faire très attention dans la manipulation des termes scientifiques pour expliquer des phénomènes paranormaux. Il y a un risque de tuer l'ambiance ou faire croire aux joueurs que finalement tout ça est très rationnel et contrôlable. Il faut au contraire les perdre !

La raison en est que l'on ne peut répondre à tout. Exemple :

- Comment est fait le choix de la créature qui répond au sort d'invocation ?
- Comment les autres de même race qui sont "dans le coin" savent-elles qu'un des leurs a répondu, et donc qu'il ne faut pas y aller ?
- Où s'en va une divinité lorsqu'elle est congédiée ? Rentre-t-elle à la maison (horriblement quotidien) ?



Les règles à appliquer sont :

- éluder toute explication qui concerne les motivations ou les buts des créatures, des divinités et de la Nature en général,
- s'en tenir à tout ce qui ressemble à un mécanisme, une relation, une classification.

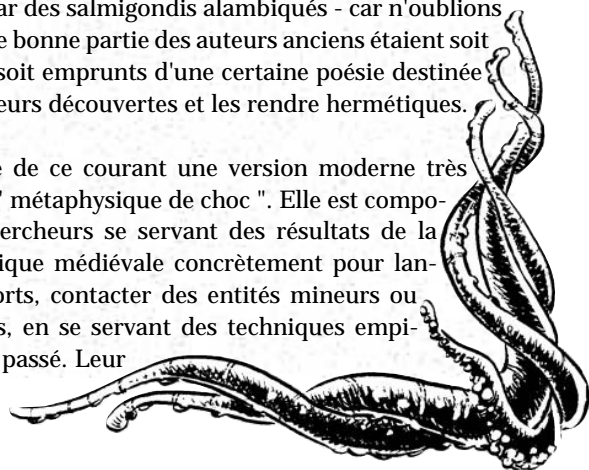
LA MAGIE À L'AUNE DE LA SCIENCE

Les propositions suivantes sont extrapolées des inspirations (voir dernier §).

Les courants scientifiques

Le premier est la métaphysique médiévale. Sous ce terme se cache l'étude des courants de pensées du Moyen-âge, et plus particulièrement ceux qui gravitent autour du Mythe. Le département de l'université Miskatonic en est bien évidemment le plus célèbre représentant. Le travail consiste essentiellement à débroussailler les textes antiques pour y découvrir les informations pertinentes, cachées par des salmigondis alambiqués - car n'oublions pas qu'une bonne partie des auteurs anciens étaient soit des fous, soit emprunts d'une certaine poésie destinée à cacher leurs découvertes et les rendre hermétiques.

Il découle de ce courant une version moderne très active, la " métaphysique de choc ". Elle est composée de chercheurs se servant des résultats de la métaphysique médiévale concrètement pour lancer des sorts, contacter des entités mineurs ou puissantes, en se servant des techniques empiriques du passé. Leur

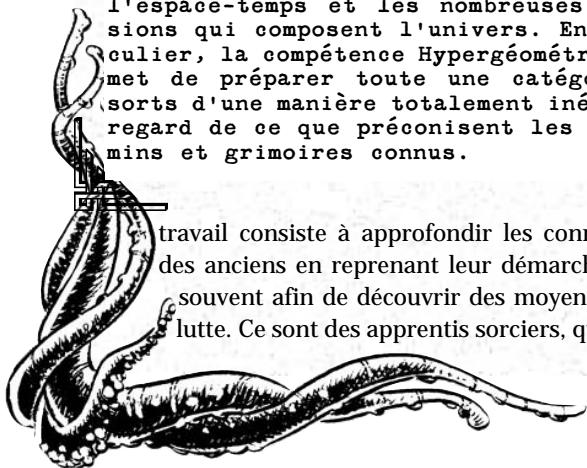


Mathématiques (01%).
 Cette compétence n'entre pas en ligne de compte lorsqu'il faut réaliser des calculs mathématiques simples, en particulier ceux associés à l'usage de l'argent. En revanche, dès que l'on doit faire appel à des connaissances en probabilités ou statistiques, en gros dès qu'il faut résoudre des problèmes qui dépassent le cadre d'un niveau Collège, il faut faire appel à cette compétence. Bien évidemment, les problèmes de train et de robinets rentrent dans cette catégorie, mais pas ce qui relève de la simple logique et des calculs de base.

Métaphysique (00%).
 Cette compétence est transverse à Occultisme et Mythe de Cthulhu. Alors qu'Occultisme concerne toutes les pratiques ésotériques hors mythe, Métaphysique concerne essentiellement les concepts, les idées sous-jacentes. Elle peut remplacer Anthropologie en ce qui concerne les aspects culturels et culturels. Métaphysique permet de connaître des références du Mythe, sans que la compétence Mythe n'ait été impactée. Cela peut concerner par exemple la validité d'un ouvrage du Mythe dans ses diverses versions. Mais le métaphysicien s'intéresse également à toutes les pratiques exotiques des religions étrangères. Par exemple, les techniques de méditation transcendante, des techniques de yoga. La métaphysique recouvre une connaissance des religions, ainsi que du sentiment religieux. Son usage est bien évidemment délicat : concernant toute information provenant du Mythe, c'est la compétence Mythe qu'il faut utiliser. Métaphysique pourra en revanche indiquer si une donnée s'en rapproche, mais les investigateurs n'auront que des indications, pas de certitudes.

Hypergéométrie (00%).
 Cette compétence est une spécialisation de la compétence Physique, dans laquelle l'investigateur doit avoir obligatoirement 50%, ainsi que 30% en mathématiques. Elle permet de comprendre certains concepts ardues de physique et de mathématiques parmi les plus avancés. Elle permet également de réaliser des calculs et des machines capables d'agir sur l'espace-temps et les nombreuses dimensions qui composent l'univers. En particulier, la compétence Hypergéométrie permet de préparer toute une catégorie de sorts d'une manière totalement inédite en regard de ce que préconisent les parchemins et grimoires connus.

travail consiste à approfondir les connaissances des anciens en reprenant leur démarche, le plus souvent afin de découvrir des moyens actifs de lutte. Ce sont des apprentis sorciers, qui souvent



ne savent pas très bien avec quoi ils jouent.

Une branche tirée de la géométrie moderne, appliquée à la physique nouvelle, est nommée hyper-géométrie. Elle a pour étude les univers à plusieurs dimensions, en particulier pour déterminer parmi ceux théoriquement possibles celui qui est le plus proche de notre réalité sensible. Les spécialistes de cette branche tentent généralement de découvrir de nouvelles manières de se déplacer entre les dimensions. Elle obtient des résultats originaux avec des moyens différents (en apparence) de ceux de la métaphysique de choc.

Ces trois domaines d'étude ne sont pas séparés, mais collaborent. La nature même de la connaissance scientifique force les spécialités à se rapprocher : par le passé, il existait des "prés carrés" dans lesquels seuls les spécialistes d'une matière pouvaient œuvrer. Mais la découverte d'entrecroisements là où l'on pensait qu'il existait une réalité simple et totalement individualisée amène une coopération de plus en plus fréquente et nécessaire. On ne sera donc pas étonné que hypergéométriciens et métaphysiciens soient très régulièrement en contact, voire qu'il existe des départements communs.

Ces trois domaines sont étudiés aussi bien par des groupes de recherche universitaire, des laboratoires privés, des projets militaires, des sectes : à vous d'imaginer l'ensemble des structures et groupes capables de fonctionner avec ces savoirs.

NOUVELLE COMPÉTENCE

Est-il nécessaire d'ajouter de nouvelles compétences Hypergéométrie ou Métaphysique ? A chaque Gardien de voir, je ne suis pas certain que ce soit nécessaire, bien que j'en propose des définitions. En effet, les individus hypergéométriciens ou métaphysiciens sont des scientifiques qui ont une connaissance universitaire du Mythe : leur particularité est donc d'étudier le Mythe lors de cours magistraux (pour les plus jeunes).

En revanche, il est nécessaire d'ajouter la compétence Mathématiques pour jouer un Hypergéométricien, car elle n'est pas présente dans le jeu à l'origine.

NOUVELLE PROFESSION

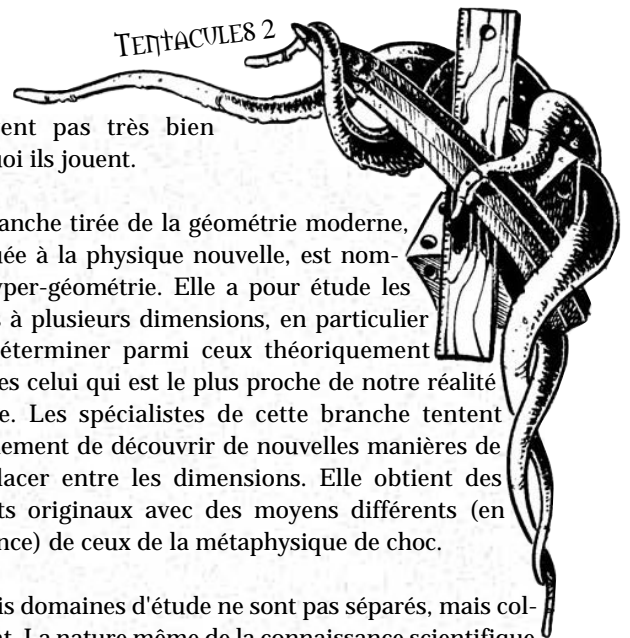
Les joueurs seront à même d'interpréter deux nouvelles professions : hypergéométricien et métaphysicien.

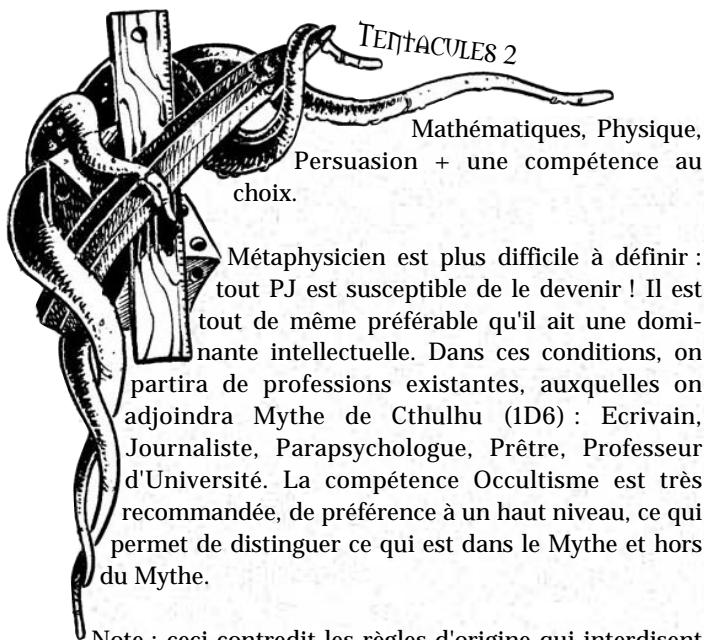
Hypergéométricien

Bibliothèque, Hypergéométrie, Informatique, Mythe de Cthulhu (1D6), Langue étrangère,



TENTACULES 2





Mathématiques, Physique,
Persuasion + une compétence au
choix.

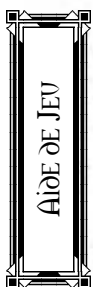
Métaphysicien est plus difficile à définir : tout PJ est susceptible de le devenir ! Il est tout de même préférable qu'il ait une dominante intellectuelle. Dans ces conditions, on partira de professions existantes, auxquelles on adjoindra Mythe de Cthulhu (1D6) : Ecrivain, Journaliste, Parapsychologue, Prêtre, Professeur d'Université. La compétence Occultisme est très recommandée, de préférence à un haut niveau, ce qui permet de distinguer ce qui est dans le Mythe et hors du Mythe.

Note : ceci contredit les règles d'origine qui interdisent de créer un Investigateur avec sa compétence Mythe non nulle. Au Gardien de voir s'il permet à des PJ de démarrer avec ces professions, ou bien s'ils doivent y venir par la suite. Pour compenser cet avantage, je conseille au Gardien d'ajouter une folie temporaire aux personnages qui partent en positif, ou bien définir que dès la première perte de SAN, cela implique une folie temporaire, même pour une perte de 1 point : en matière de Mythe, la connaissance ne peut en aucun cas permettre d'éviter les effets de la folie.

UNE NOUVELLE BIBLIOTHÈQUE

Il faut ajouter de nouveaux livres à la liste des ouvrages disponibles : la métaphysique médiévale produit des publications qui concernent le Mythe et qui sont à même de fournir des points en Mythe de Cthulhu, avec des durées d'étude plus faibles que celles des ouvrages originaux. Mais à chaque fois les ouvrages ne contiennent que très peu de contenu du Mythe car il est enrobé d'un grand nombre de mises en gardes, d'explications comparées anthropologiques, culturelles, scientifiques, ce qui oblige un Investigateur à lire un nombre conséquent d'ouvrage pour augmenter de manière importante sa compétence en Mythe. Il est même préférable de considérer que le temps passé est aussi conséquent - si ce n'est supérieur - qu'en lisant les ouvrages originaux : les métaphysiciens et les hypergéométriciens sont des gens prudents, dont le rôle et le travail ne sont pas encore totalement reconnus. Ils prennent donc beaucoup de précautions sur ce qu'ils révèlent, et bien souvent les informations les plus importantes ne sont jamais publiées, mais délivrées directement de maître à élève.

En particulier, il n'existe pas dans ces matières d'ouvrage du type de ceux affectionnés par les étudiants que sont les précis ou les dictionnaires.



Vous trouverez déjà des citations dans les suppléments artistiques, je vous propose d'autres références :

Hiérarchies divines : une organisation des Anciens et Autres Dieux. T. Wilson, A.J. Moore. Arkham Press. 1999. 350p

[Mythe : +1% ; Etude : 5 semaines]

Contenu : un livre verbeux sur les principales divinités du Mythe, avec de nombreuses théories plus fumeuses les unes que les autres, et certaines informations pertinentes. C'est un livre de référence des étudiants en métaphysique médiévale. Il ne contient aucun sort.

L'ouverture de portes temporelles en relation avec la théorie des cordes. Abraham Neville. Thèse de l'université de Columbia. 2001. 214p.

[Hypergéométrie : +5%. Mythe : +1%. Etude : 8 semaines.]

Contenu : comporte toutes les explications pour générer un portail temporel, mais le sort est absent. Il faut contacter le chercheur pour le recevoir : il sera délivré en mains propres uniquement. Seule une personne ayant déjà des compétences en hypergéométrie sera capable de le lire.

Contact : expériences du paranormal. Collectif. Editions Mystic Paris. 1997. 168p.

[Mythe : +2%. Etude : 4 semaines].

Contenu : un livre relatant diverses expériences de spirites et métaphysiciens de choc pour entrer en contact avec des morts. Contient le sort Contacter un Esprit.

Traité hypergéométrique. A.E. Van Kragen. Spranger Verlag Ed. NY. 1995. 1246p.

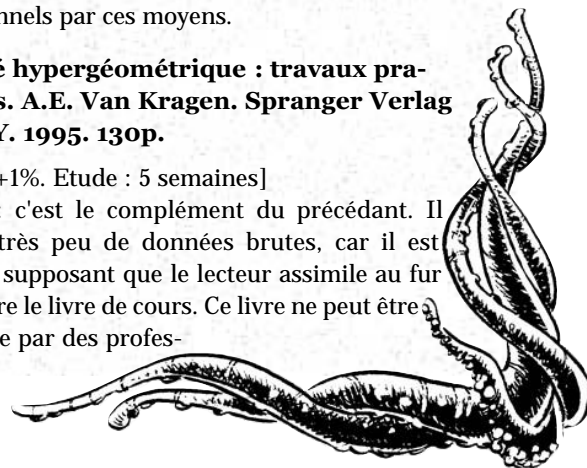
[Mythe : +2%. Etude : 23 semaines]

Contenu : ouvrage de référence en matière d'hypergéométrie : c'est la bible. Il sert sur 2 ans dans un cursus normal d'étudiant dans ce domaine. Etant un livre d'étudiant, il ne contient aucun sort. Il traite de sujets abscons de mathématiques, avec de nombreux calculs, démonstrations, définitions. Les derniers chapitres comportent des applications physiques et détaillent les théories des trous de vers et des notions de théorie des cordes. Il envisage très sérieusement la création de portails transdimensionnels par ces moyens.

Traité hypergéométrique : travaux pratiques. A.E. Van Kragen. Spranger Verlag Ed NY. 1995. 130p.

[Mythe : +1%. Etude : 5 semaines]

Contenu : c'est le complément du précédent. Il contient très peu de données brutes, car il est rédigé en supposant que le lecteur assimile au fur et à mesure le livre de cours. Ce livre ne peut être acheté que par des profes-



seurs ayant leur carte d'universitaire dans le domaine des mathématiques. Il contient le sort de création de portail dans sa forme mathématisée et dégradée : il faut réaliser le calcul et faire des dessins sur une même feuille en lieu et place de l'incantation. Ce portail ne permet de se déplacer que sur Terre, il n'est pas assez puissant pour un voyage spatial ou temporel. Les endroits de départ et d'arrivée doivent comporter des angles aigus de moins de 120° pour réussir. Ce sort est réalisé en fin de deuxième année. Ceux qui le réalisent reçoivent une distinction spéciale : la Porte de Gilman, en hommage au pionnier, et sont admis dans l'Association Internationale d'Hypergéométrie qui compte environ 500 membres en 2003.

Hypergéométricon. Y. Joung, K. Priest, G.J. Hopkins. Ed Metaphysica. 1998. 246p.

[Mythe : +4%. Etude : 10 semaines]

Contenu : un ouvrage réalisé en collaboration entre des hypergéométriciens et des métaphysiciens. C'est une tentative pour converger l'hypergéométrie avec le Mythe. Les principaux concepts de l'hypergéométrie sont revus sous l'angle du Mythe, et le comportement de certaines créatures sont revues sous l'angle hypergéométrique. Cet ouvrage ne peut être obtenu qu'au travers de l'Association Internationale d'Hypergéométrie ou dans un club de métaphysiciens liés à la revue *Métaphysica*.

LES SORTILÈGES

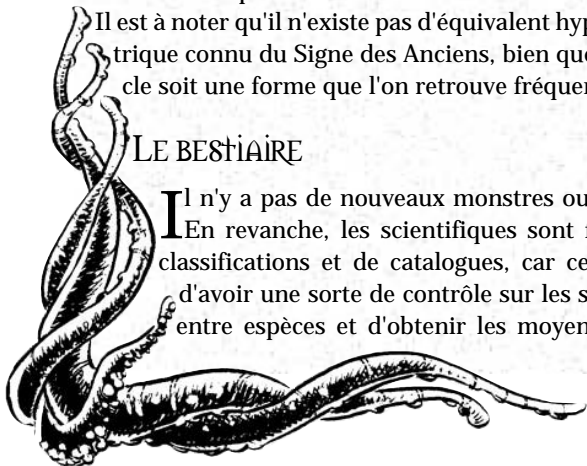
Il n'est pas nécessaire d'ajouter de nouveaux sort ou de nouveaux monstres, mais il peut être important de les renommer. Les termes semblent devenir plus explicites, car plus proches des effets réels des sorts, mais il faut qu'il soit difficile de les relier aux noms connus de joueurs aguerris. Par exemple, en hyper-géométrie, "Création de portail" devient "Ouverture d'un trou de ver", "Concocter le breuvage de l'espace" devient "Distiller le sirop de stase spatiale", etc.

Egalement, il sera bien venu de les adapter : il devient possible de lancer un sort, mais avec un rituel un peu différent de celui d'origine. Une machinerie imposante doit permettre de palier à l'absence d'une potion ou d'un artefact. Des figures géométriques complexes remplaceront des dessins de pentacles ou autres.

Il est à noter qu'il n'existe pas d'équivalent hypergéométrique connu du Signe des Anciens, bien que le pentacle soit une forme que l'on retrouve fréquemment.

LE BESTIAIRE

Il n'y a pas de nouveaux monstres ou divinités. En revanche, les scientifiques sont friands de classifications et de catalogues, car cela permet d'avoir une sorte de contrôle sur les similitudes entre espèces et d'obtenir les moyens les plus



simples pour déterminer rapidement à quelle race appartient une créature particulière.

Les monstres et les divinités gardent leurs dénominations classiques, car il ne sert à rien de les renommer. Il est d'ailleurs beaucoup plus facile de trouver tous les noms associés à une divinité particulière, des définitions de leurs pouvoirs ou de leurs sphères d'influence, mais ces données seront toujours partielles et entachées d'erreur, car rattaché à des théories sur l'origine de l'univers, le fonctionnement des lois de la nature qui ne sont pas toutes conformes les unes envers les autres, voire antagonistes.

En revanche, les classifications ont tendance à être simplistes en considérant ces créatures comme des extra-terrestres, des mutants ou bien des branches ignorées de la théorie de l'Evolution. En particulier, les Goules semblent être des cousins des humains tout comme les grands singes, les Profonds sont issue d'une mutation génétique sous l'action d'un agent vraisemblablement viral encore non découvert,

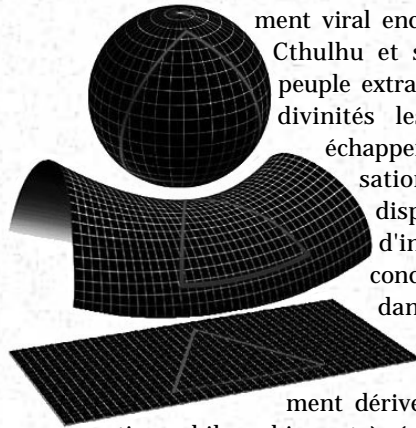
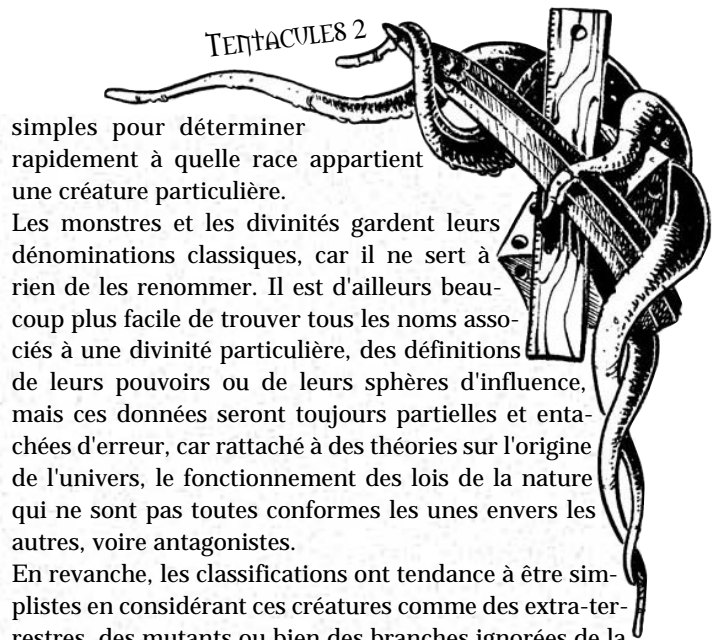
Cthulhu et ses larves sont un peuple extra-terrestre. Seuls les divinités les plus puissantes échappent à cette catégorisation facile, car nous disposons de très peu d'informations les concernant et il est trop dangereux de les contacter, ce qui fait que leur traitement dérive dans des conceptions philosophiques très ésotériques.

Toutes ces considérations ne sont pas nouvelles, et sont généralement évoquées dans la version 5.5 des règles : il suffit donc de s'en inspirer pour réaliser des documents pseudo scientifiques.

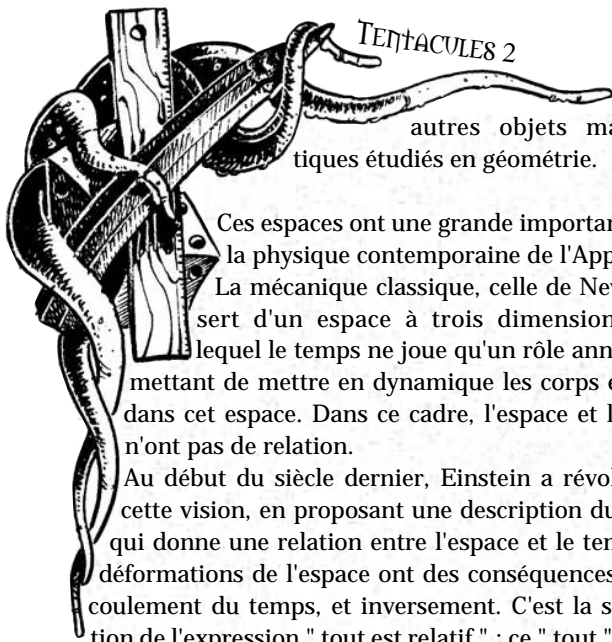
NOTIONS D'HYPERGÉOMÉTRIE

Dans la réalité, le terme hypergéométrie ne concerne pas une théorie en particulier. Lors de l'apprentissage des mathématiques, on commence par la géométrie dans le plan, puis dans l'espace. Mais il est facile par la suite d'extrapoler les équations en ajoutant de nouvelles dimensions, qui ne sont bien évidemment pas représentables par des graphiques.

Par exemple, un cube est un objet d'un univers à trois dimensions. Il est représenté par un graphique, qui n'est qu'un support visuel, et une équation, qui est sa vraie signature au sens mathématique. Dans un espace à 4 dimensions, un objet mathématique avec une équation similaire, sera nommé hypercube. Il en va de même pour tous les



AIDE DE JEU



autres objets mathématiques étudiés en géométrie.

Ces espaces ont une grande importance dans la physique contemporaine de l'Appel.

La mécanique classique, celle de Newton, se sert d'un espace à trois dimensions, dans lequel le temps ne joue qu'un rôle annexe permettant de mettre en dynamique les corps évoluant dans cet espace. Dans ce cadre, l'espace et le temps n'ont pas de relation.

Au début du siècle dernier, Einstein a révolutionné cette vision, en proposant une description du monde qui donne une relation entre l'espace et le temps : les déformations de l'espace ont des conséquences sur l'écoulement du temps, et inversement. C'est la signification de l'expression " tout est relatif " : ce " tout " désigne l'espace et le temps. Leurs relations sont à l'origine du déterminisme relativiste, c'est à dire la manière dont les événements s'enchaînent entre les causes et les effets. Ces notions sont à la base de la relativité restreinte.

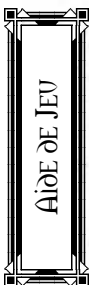
Quelques années plus tard, avec la relativité générale, Einstein amène de nouvelles idées, et de nouveaux espaces, dans lesquels la présence des objets a une influence sur l'espace dans lequel ils évoluent. Par exemple, la présence du Soleil modifie le parcours de la lumière dans son périmètre proche : sa masse est suffisante pour déformer l'espace qui l'entoure. La lumière suit les courbes de l'espace, et emprunte des chemins qui n'existent pas en mécanique classique.

Parallèlement à ces découvertes sur la nature de l'univers dans les grandes échelles, une autre mécanique s'est développée aux petites échelles : la mécanique quantique, qu'il faudrait d'ailleurs nommer physique quantique, car elle ne s'occupe pas uniquement de mécanique. Elle s'attache à décrire essentiellement les relations entre les particules élémentaires de la matière, et s'avère à la base des explications de la chimie, des réactions nucléaires, etc. Mais les ensembles mathématiques dans lesquels évolue cette théorie correspondent à des espaces plats, incompatibles avec ceux de la relativité.

La théorie des cordes, qui est une théorie récente avec des nombres élevés de dimensions (10 ou 26 dans les cas les plus crédibles), se propose d'unifier les différences qui semblent exister entre relativité et mécanique quantique.

Côté physique, elle porte le nom de Supersymétrie, qui est une théorie destinée à unifier ce qui est actuellement disjoint.

Sur la base de ces explications, un grand nombre de théories sont apparues, proposant des possibilités qui pour l'instant restent essentiellement de l'ordre de spéculations, car il s'agit de déductions à partir des équations sans observations fiables.



Certains ont imaginé des univers parallèles, des sortes de bulles présentant différentes versions d'une réalité similaire. D'autres envisagent des possibilités de déplacement dans l'espace au moyen de " trous " dans le continuum espace-temps nommés trou de vers. Plusieurs possibilités de voyage dans le temps sont envisagées : des trous équivalents aux trous de vers mais dans la dimension temporelle, ou bien des particules spéciales qui représenteraient la seule forme de matière capable de voyager dans le sens inverse de la flèche du temps.

Actuellement, l'univers que l'on connaît ne présenterait pas suffisamment de matière visible pour expliquer son comportement - c'est le problème de la masse manquante. Quelques physiciens envisagent une nouvelle forme de matière qui n'aurait d'interaction que par la gravitation : la matière noire.

En terme de jeu, l'hypergéométrie se définit comme une science à part entière. Elle se situe à un niveau d'abstraction supérieur à celui de la relativité et de la mécanique quantique, au-dessus de la théorie des cordes : toutes ces théories ne sont censées être que des " limites " de l'hypergéométrie, de la même manière que la mécanique classique de Newton est une limite de celle d'Einstein.

Son importance est cruciale : des mathématiques on déduit la physique, de la physique on déduit la chimie, de la chimie on déduit la biologie. C'est une vision simpliste, car les biologistes n'attendent pas les physiciens pour travailler, mais cette hiérarchie des sciences permet de se rendre compte de la place primordiale de l'hypergéométrie.

Il faut considérer l'hypergéométrie comme l'expression mathématique et physique de la magie : elle n'est pas suffisante bien entendu, car dans le futur on trouvera certainement d'autres théories, mais c'est la forme la plus évoluée d'outil scientifique détenu par l'humanité actuellement, qui permet de disséquer les mécanismes de son action.

(La suite après les jeux)

