Une place de plus à table

LIVRE BLANC À L'USAGE DU GRAND PUBLIC · 23 NOVEMBRE 2026 · MAINNET BETA



Dans *Le Royaume du cœur*, Elizabeth vient d'un avenir où, le soir, on met encore un couvert de plus. La coutume a survécu si longtemps que personne ne sait plus qui l'on attend. Elizabeth ne dispose que d'un indice. Au commencement, dit-on, il y avait un bateau qu'un charpentier avait construit.

ZION TerraNova pose une question semblable avec les outils de notre époque. Quand plusieurs personnes font vivre ensemble un réseau informatique, à qui d'autre peuvent-elles y faire une place ? La réponse commence par une décision pratique. Chaque fois que le réseau ajoute un bloc, ses règles réservent une part de la nouvelle récompense à des fins humanitaires et une autre à un projet de recherche nommé Issobella. Chacun peut consulter le registre. C'est hors de l'écran que l'on saura si ces fonds ont fini par aider quelqu'un.

Nirvana est le nom de la version 3.3. Elle réunit le réseau ZION, une bibliothèque, des mondes de jeu et des outils pour celles et ceux qui les bâtissent. Elle prolonge le réseau de la version 3.2, *One Love*. On peut commencer tout simplement par ouvrir un récit, entrer dans un jeu en tant qu'invité ou retrouver le tout premier bloc.

Ce qui se transmet à bord du bateau



Le livre phare de ZION s'ouvre sur les mains de Jésus, le charpentier de Nazareth. L'auteur fait naviguer son bateau à travers les vies de personnages que deux millénaires séparent. C'est une légende littéraire originale inspirée des Évangiles. La petite Lumi porte une lanterne en bois. Elizabeth, devenue adulte, reconnaît en elle la fillette qu'elle a été. Pour toutes deux, le bateau est précieux par les gens qu'il peut accueillir à bord.

Les livres de ZION peuvent se lire dans n'importe quel ordre. Quatre d'entre eux forment une boussole. *Genèse* demande quelles règles doivent s'appliquer dès le premier jour pour que le participant le plus puissant ne puisse les changer à sa guise. *La Révolution quantique* cherche qui acquiert du pouvoir lorsque d'autres fournissent le travail, les données et l'attention. *Ekam Deeksha* retourne la question vers le bâtisseur. Que fera-t-il quand ce pouvoir sera le sien ? *Terra Nova* porte ces trois questions au sein d'une communauté qui doit décider qui prendra soin de ce qui appartient à tous.

Au centre de la boussole se trouve *Le Sel de cette terre*. Dans une ville nommée Sans-Saveur, les habitants ont de la farine et des fours en abondance, et pourtant le pain a perdu son goût. Voilà un bon point de départ pour qui s'intéresse à la confiance entre les gens et que les cryptomonnaies ont, jusqu'ici, laissé indifférent.

D'autres livres posent un autre regard sur ce monde. *Miriam* distingue le témoignage documenté, la tradition transmise et le rêve de l'auteur. *María del Camino* observe le monde depuis le pont de trois navires. *Maitreya* suit des enfants à la recherche de trois clés. *NirvanaCloud* puise dans les images bouddhistes de la transformation. Chacun est aussi libre de choisir un seul livre que de les lire tous. Une charte commune, la **Mission Amenti**, pose une condition aux auteurs et aux bâtisseurs. Quand ils tirent d'un récit une promesse publique, ils doivent dire à quoi les autres pourront reconnaître qu'elle a été tenue.

La lanterne des livres existe aussi sous une forme que l'on peut tenir en main. La lumière de la lanterne LUMI traverse des motifs ajourés dans ses six parois de bois. Omnity.One la vend dans sa boutique parmi d'autres objets. Les lecteurs peuvent ainsi emporter chez eux un peu de l'histoire. Elle s'achète en monnaie courante, sans avoir besoin d'un portefeuille ZION.

Que se passe-t-il en une minute ?



Ouvrez l’explorateur du réseau, choisissez le dernier bloc et suivez, dans sa fiche, le lien vers le précédent. Vous avez reculé d’une entrée. Vous voyez quand elle a été créée, quel numéro elle porte et à quelle entrée elle se rattache. Cette succession est une **chaîne de blocs**, ou *blockchain*. ZION vise un nouveau bloc par minute en moyenne. Le délai entre deux blocs donnés peut être plus court ou plus long. Explorateur de blocs

Que se passe-t-il lors d’un transfert ordinaire ? Le portefeuille prépare un enregistrement indiquant le montant de ZION à envoyer et sa destination. Son détenteur l’autorise par une signature numérique. Les nœuds, ordinateurs qui conservent les règles et l’historique du réseau, vérifient la signature et s’assurent que les mêmes fonds n’ont pas déjà été dépensés. Pendant ce temps, les mineurs cherchent un résultat répondant aux conditions du prochain bloc. Le trouver demande de la puissance de calcul et de l’électricité. Les autres nœuds peuvent en vérifier le résultat. On appelle cette manière de parvenir à un accord la *preuve de travail*.

ZION utilise pour cela **Ekam Deeksha**, un algorithme qui porte le nom d’un de ses livres. Le calcul exige aussi de la mémoire rapide. L’objectif est de faire une place au minage sur du matériel courant. La répartition effective de la puissance de calcul dépend des personnes qui rejoignent le réseau et de leurs équipements.

Le tout premier bloc contient également une dédicace personnelle de Yose à sa famille, à ses amis et aux enfants. On peut la lire comme une lettre. Pour un ordinateur, ses mots font partie de l’empreinte numérique des débuts du réseau. Premier bloc

Si vous souhaitez simplement observer, l’explorateur suffit. Si vous voulez apporter de la puissance de calcul, vous pouvez partager vos résultats avec d’autres mineurs dans un **groupement de minage**, ou *pool*. Le groupement comptabilise les contributions et répartit sa récompense en conséquence. Sa page présente donc des données différentes de celles de l’explorateur du réseau entier. Tableau de bord du groupement

À qui revient la récompense ?

La récompense est créée selon les règles du réseau de base, appelé **L1** dans le projet. Imaginons que la récompense d'un bloc soit divisée en cent unités. La destination de chaque part est fixée à l'avance.

Sur 100 ZION	Destination
89 ZION	Le mineur qui a trouvé le bloc valide, ou le groupement et ses mineurs.
5 ZION	Le fonds humanitaire, que ZION associe à l'enfance, à la préservation des paysages et aux communautés.
5 ZION	Le fonds Issobella pour les initiatives communautaires et la recherche.
1 ZION	Part réservée à la future rémunération des nœuds. Elle reste non émise jusqu'à l'activation de cette règle.

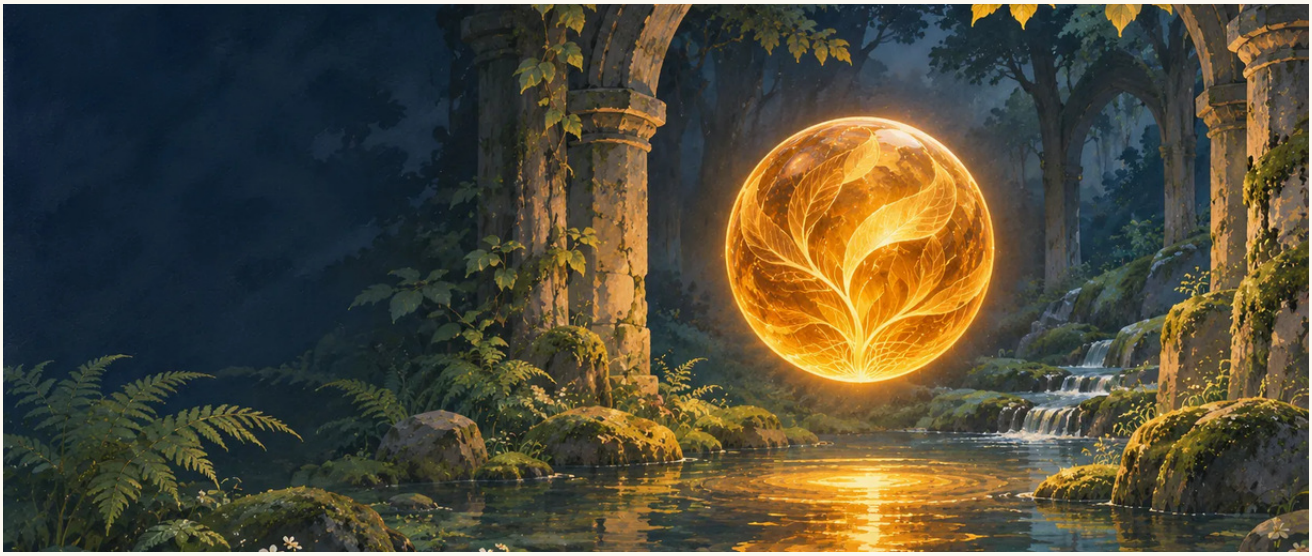
Avec une récompense initiale de **5 400,067 ZION**, chacun des deux fonds reçoit **270,00335 ZION**. Ce montant est exprimé dans l'unité du réseau. Ce qu'il permet d'acheter et à qui il a effectivement servi sont deux autres questions. Pour attester qu'un travail a été payé, il faut un bénéficiaire, un budget et une preuve du résultat. En novembre 2026, le projet comptabilise les parts attribuées aux fonds. Il n'a pas encore documenté de versement de subvention ni les effets d'un tel versement.

Quelle quantité de ZION peut être émise ?

Le premier bloc a réparti **16,78 milliards de ZION** entre quatorze postes définis à l'avance. Cette répartition initiale est appelée *premine*. Trois postes, pour un total de quatre milliards de ZION, sont verrouillés jusqu'au bloc 144 000. Atteindre cette hauteur remplit une condition pour disposer des fonds. Cela ne déclenche aucun transfert.

Tous les 5 256 000 blocs, soit environ tous les dix ans au rythme visé, la récompense de minage diminue d'un cinquième. Le code indique un volume de référence de **144 milliards de ZION**. La somme de la répartition initiale et des récompenses prévues pour les dix premières périodes s'élève à environ **143,46 milliards de ZION** avant déduction des parts non émises. Le même code continue ensuite d'attribuer **724,784723 ZION par bloc**. Les 144 milliards ne constituent donc ni un plafond définitif ni une prévision de la quantité en circulation. Les règles prévoient de retirer de la circulation les frais de transfert. Le solde est débité des frais, tandis que la trace du transfert demeure dans la chaîne.

Franchir un pont, garder une clé



ZION possède ses propres règles de transfert. Les autres réseaux ont les leurs. Pour qu'une même unité ne puisse être dépensée des deux côtés à la fois, il faut que les deux rives s'accordent sur ce qui s'est passé lors de la traversée. C'est le rôle de la deuxième couche, **L2**.

En août 2026, le projet a documenté un essai entre ZION et le réseau **Base**. Côté ZION, 100 ZION ont été verrouillés. Sur Base, 100 unités correspondantes, dénommées **wZION**, ont été créées. Au retour, ces unités ont été détruites sur Base et les 100 ZION d'origine ont été libérés. On peut retrouver le départ et l'arrivée dans les blocs 13 184 et 13 217. L'équipe a achevé le trajet de retour à l'aide d'un outil auxiliaire. Le résultat atteste cet essai précis. Les autres réseaux, les opérations de change courantes et un fonctionnement avec des participants indépendants demandent leurs propres vérifications.

L2 comprend aussi des outils de **DAO** qui permettent de présenter des propositions et de voter collectivement. Pour une éventuelle subvention, il est utile de s'interroger séparément sur la proposition, la décision et le transfert effectif. Chacun de ces événements laisse une trace différente.

La troisième couche, **L3**, explore le rôle de l'intelligence artificielle. Dans *Le Chemin du retour*, Lumi demande à une voix issue d'un cristal d'or d'ouvrir le trésor. La voix peut lui expliquer un transfert. La clé du trésor est entre d'autres mains. Le pendant technique de cette image est **Hiran**. Le projet exploite déjà une interface d'IA et développe des moyens de consulter les sources, de vérifier les autorisations et de recueillir l'accord d'une personne. En pratique, on doit pouvoir déterminer sur quoi repose une réponse et qui peut autoriser l'action suivante. Les recherches appelées *Proof-of-Care* sont, pour l'heure, menées séparément des règles de minage de L1.

Un soir sur Saturne



La découverte des jeux de ZION peut commencer très simplement. Entrez dans **Nirvana** en tant qu'invité, choisissez Saturne et parcourez sa salle d'arcade rétro. Son catalogue comprend notamment le premier épisode de *Doom*, diffusé en shareware. Si vous préférez regarder, vous pouvez assister à une partie multijoueur qui accepte les spectateurs. Si vous aimez construire, Jupiter propose un catalogue de mondes, des outils pour créer un lieu à vous et la possibilité de partir de la création d'un autre joueur. Le commerce de ces créations constitue une étape distincte du développement. Nirvana

OASIS désigne la quatrième couche, le monde des avatars, des récits et des jeux. Sur le site, les noms désignent aussi des entrées bien précises. **Kingdom** est le principal espace commun. Depuis cet espace, le chemin */svet* conduit au monde jouable de Nirvana. **OASIS** dispose également de sa propre application 3D indépendante. Voilà pourquoi on peut lire que Nirvana est le premier monde d'OASIS et trouver les deux noms côte à côte sur le site. Kingdom · OASIS

Dans la version 3.3, les jeux de base sont en accès libre. **ZIS** est le système de connexion commun aux applications. **ZAP** est un code donnant accès à des contenus premium, tels que les livres des Archives ou certaines présentations. Le portefeuille remplit encore un autre rôle. Sa clé sert à signer les transferts. Pour une première visite sur Saturne, il suffit d'ouvrir la page du jeu. Archives des livres

La bibliothèque, l'atelier et la station qui surplombe la Terre ont en commun un style d'illustration peint, **Engine B**. La lanterne jette une lumière ambrée à l'endroit où il se passe quelque chose. Dans l'atelier, le regard se porte sur les mains à l'ouvrage avant même de lire le nom du lieu. On peut habiter ce monde le temps d'un jeu, puis poursuivre la visite dans un livre.

Un jardin qui a besoin d’eau



La cinquième couche, **Free World**, cherche à traduire des règles communes en gestes de soin pour des lieux précis. *Bodhi Gaia* décrit le jardin de la Genèse à Sabacheira, près de Tomar au Portugal, les sept coupoles du Dharma Temple sur l’île de La Palma et Te Pīko Ora sur l’île de Raiatea, en Polynésie française. D’autres chapitres conduisent en Bohême (Golden Republic Bohemia), au Sri Lanka (Bodhi Lanka) et au Costa Rica (LUMI – Nouvelle Amérique). Chaque lieu a son paysage et ses habitants, avec qui commenceraient les préparatifs. Le jeu permet déjà de représenter ces lieux. Leur réalisation physique dépend de partenaires locaux, de droits d’usage du terrain et d’un entretien durable.

Un petit projet donne une idée particulièrement précise de ce travail. Dans *L’Histoire de la rose*, une graine parvient au jardin de la Genèse. Dans le projet de planter un seul rosier bien réel, la personne responsable du terrain a le premier mot. Un jardinier de la région doit choisir un plant adapté. Il faut savoir où trouver l’eau en cas d’été sec et qui prendra le relais pour l’arrosage au départ de la première personne. Il doit en rester assez pour boire et cultiver le potager. Alors seulement vient le tour de la bêche.

Le projet prévoit des visites après trente et quatre-vingt-dix jours et une vérification indépendante au bout d’un an. Une photo prise le premier jour peut attester la plantation. Seule une visite ultérieure dira si le rosier a pris. **Au 23 novembre 2026, ce projet pilote n’a pas commencé.** La distance entre l’image d’un jardin et la première plante à survivre dit bien ce que signifie, pour ZION, apporter la preuve d’un résultat.

Dans les livres naviguent également les trois navires de la flottille **Tres Marías**. Ils sont rejoints par **l’Arche du Royaume du cœur**, imaginée comme un lien mobile entre communautés côtières. Pour l’heure, son futur équipage appartient au récit et aux plans du navire.

Vivre dans un anneau



La sixième couche s’appelle **Issobella**. Une question du *Livre du ciel* permet de l’aborder. Lorsqu’on vit en orbite, où se trouve le sol ? Le projet de station prévoit un anneau habité en rotation. Son bord extérieur servirait de plancher à l’équipage. Lorsqu’une chambre ou un jardin apparaît sur une coupe de l’anneau, on peut commencer à se représenter la vie quotidienne. Combien de temps les habitants passeraient-ils ensemble ? Où pourrait se retirer une personne qui aurait besoin de silence ?

Trois éléments se distinguent aujourd’hui. Le premier est **la part de cinq pour cent** de la récompense de bloc que les règles attribuent au fonds Issobella. Le deuxième réunit **les études et les logiciels de suivi du fonds**. Le troisième est **la station elle-même**, qui reste à l’état de projet. Les subventions de recherche nécessitent une approbation distincte et des résultats documentés. Des images plus lointaines, tel le vaisseau-mère *Nabukano* et ses trois Maries célestes, vivent surtout dans les livres. Les textes évoquent aussi un mode de propulsion quantique à titre spéculatif.

Ce que la version bêta doit encore démontrer

La désignation **3.3.0-beta-stable** indique que les règles du réseau de base et les échanges entre ses composants se sont stabilisés pour cette étape. Les sites et les jeux peuvent accueillir des visiteurs pendant que se poursuit l’épreuve de fiabilité. Avant de se prononcer sur une version stable, l’équipe prévoit d’achever la période d’observation et de démontrer la capacité de reprise après une panne. D’après la feuille de route de novembre, la surveillance doit se poursuivre jusqu’au 20 décembre 2026. La décision dépendra du résultat. Pour les transferts entre réseaux, il reste à tester tout le parcours prévu avec des fonds réels. Pour la couche communautaire, un jalon sera le premier projet mené à terme dont le public pourra vérifier le résultat. État du projet

Elizabeth, elle aussi, cherche finalement quelque chose qui ait duré jusqu’à son époque. Deux mille ans après le bateau, on se souvient encore de mettre un couvert de plus. Un jour, il sera tout aussi intéressant de savoir qui, grâce au réseau, aura pu prendre place à cette table.

Par où commencer ?

Qu’est-ce qui vous intéresse ?	Première étape
Je cherche une vue d’ensemble.	La Porte de ZION propose un récit, une carte et des parcours pour observer, jouer ou construire.
Je veux suivre le réseau ou retrouver un transfert.	Le Portail et son explorateur acceptent un numéro de bloc, son empreinte numérique, un identifiant de transaction ou une adresse.
Je veux jouer ou créer mon propre monde.	Saturne ouvre la salle d’arcade rétro. Jupiter accueille les mondes créés par les joueurs.
J’ai envie de lire.	Les Archives réunissent les livres. Le catalogue des livres blancs permet d’approfondir les aspects techniques.
Le minage m’intéresse.	Le guide du minage explique comment participer. Le groupement de minage présente son activité.
Je cherche des ponts, des votes et des outils financiers.	La dApp réunit les outils nécessaires à ces opérations. Chaque fonction dépend de son état de déploiement.
Je cherche un livre ou une lanterne en bois.	Le Marché accepte les monnaies courantes. Omnity.One s.r.o. exploite le Marché et la marque LUMI. ZION TerraNova est un projet à code source ouvert.

Sources de cette édition

Cette édition s’appuie sur la version illustrée tchèque du *Royaume du cœur*, sur *Le Sel de cette terre*, *Lumi*, *Bodhi Gaia* et *Issobella*, ainsi que sur la carte des livres et le registre des preuves de la *Mission Amenti*. Les chiffres proviennent du code d’émission et du premier bloc. L’état des applications, de l’essai avec Base et de la version se fonde sur le code, les décisions et les rapports d’exploitation datés du projet. Le livre blanc narratif *La Lanterne* a également nourri cette édition.

Sélection des Archives · Le Royaume du cœur · Mission Amenti · Le Livre de la Terre · Le Livre du ciel. La présentation originale du réseau figure dans La Lanterne, livre blanc narratif.

Pour reproduire le total de l’émission, utilisez la fonction block_subsidy dans V31/L1/core/src/emission.rs. Ajoutez à la répartition initiale les récompenses des blocs 1 à 52 560 000. Chacun des dix taux s’applique à 5 256 000 blocs. Le code arrondit au millionième de ZION.

Sources au 23 novembre 2026 · ZION TerraNova 3.3 Nirvana · Révision des sources 9383bd4020. Les illustrations intérieures proviennent du fonds graphique du projet.