

champ de glace, il était à l'époque en train de se transformer en un marécage. Je travaillais surtout de nuit, quand le froid brutal surgelait le marais, lui redonnant sa forme originelle, et donc j'étais réveillé quand les premières attaques ont touché Mars.

J'étais pas trop intéressé par la politique jusqu'à cette nuit, mais la façon dont les médias du CP ont menti aux gens pendant la Chute sur ce qui se passait vraiment, quand ils ont menti alors qu'ils n'avaient pas à le faire, quand des gens auraient pu se mettre à l'abri si seulement ils avaient su... C'est ça qui a tout changé, pour moi. Si je savais ce qui était en train de se passer à l'époque, c'est parce que j'avais un ami à l'époque – je l'appellerai juste Mahesh – qui m'a branché sur la radio Ragusea, la n-transmission des argonautes. Comment des red-necks qui coupent de la glace dans un cratère marécageux pourraient se brancher sur des transmissions à bande neutrino ? Mahesh était un vrai boss, et on peut faire des trucs de dingues avec du matériel de terraformation réadapté. On n'était pas les seuls à être branchés dessus, et des tas de vies ont sûrement été sauvées comme ça. Ma famille, par contre, n'avait pas de récepteur à n-transmission. J'ai jamais su ce qui leur est arrivé. Tout ce que je sais, c'est que quand j'ai fini par arriver à Empire, la ville au bord du canyon Noctis Labyrinthus, qui autrefois était le dernier endroit où se fournir du matériel avant de partir sur la M-4, l'autoroute Ouest était barricadée. Ils laissaient passer personne dans la Zone de quarantaine, et ils s'en foutaient complètement si t'avais de la famille là-bas.

LE MOUVEMENT BARSOOMIEN

Deux choses à savoir à propos du Mouvement : premièrement, c'est un patchwork de dingues, bien plus complexe dans ses objectifs que bien d'autres groupes. Deuxièmement, on peut savoir qui est du Mouvement et qui non, en voyant comment ils l'appellent. Si vous en êtes, vous êtes juste dans le Mouvement, personne ne l'appelle le Mouvement barsoomien, à part dans les salles de conférences et en dehors de la planète.

Quatre millions de personnes vivaient sur Mars avant la Chute : à peu près un tiers dans les grandes villes, un tiers dans les petites, et un tiers dans l'arrière-pays. Maintenant, il y en a 200 millions. Comment une planète peut-elle absorber tant de gens ? Si vous êtes les hypercorps et leurs sous-fifres du CP, vous auriez pu mettre beaucoup plus de gens à la campagne, mais c'est pas rentable. À la place, vous construisez des plus gros habitats, des plus grosses villes, vous établissez une hiérarchie, et vous devenez super cruel avec le gars qui fait un pas de travers. Aujourd'hui, plus de la moitié de la planète vit dans des villes et les grosses banlieues autour d'elles. La plupart des habitants sont soit des employés directs de corpos, soit des apprentis, et la vie de tout le monde a empiré. Avant, on remplissait un rapport sur sa zone de terraformation et le Bureau de terraformation de Tharsis s'en servait pour planifier la suite. On remontait nos stats d'hydratation, nos estimations de biomasse, les données démographiques locales et tout ça, et si on remplissait les objectifs – qui étaient raisonnables à l'époque – on vous laissait tranquille. Aujourd'hui, le BTT ratifie n'importe quel plan de taré imaginé par le CP a imaginé ce mois-là pour faire croire aux gars de la ville qu'ils pourront sortir de leurs dômes avant la mort de leur morphe actuel.

Ce qui, bien sûr, est complètement faux. La terraformation va beaucoup plus vite qu'on le pensait, mais il y a un stade,

et on l'a atteint, où on peut tout simplement plus l'accélérer, en tout cas pas sans mettre en péril le climat sur le très long terme. Pour l'instant, Mars est encore en travaux, mais fous la merde en allant trop vite, et dans cinq cents ans t'auras un enfer pourri de tempêtes comme la Terre ou Vénus.

Le BTT et les corpos le savent, donc ils font des trucs qui font genre ils accélèrent le processus, avec plein de bruit et de fumée. Des bombardements orbitaux près de zones peuplées, des inondations, ce genre de conneries. Ça change rien au processus de terraformation, mais si t'es un nomade ou que tu vis dans une petite ville évacuée de force, ça rend une vie déjà difficile plus difficile encore. Les crédits compensatoires donnés par le BTT sont toujours une fraction de ce qu'il faut pour un nouveau départ dans un autre bled, et donc des populations entières sont forcées d'émigrer dans les villes, où leurs enfants finiront putes, arnaqueurs et petits employés de bureau plutôt que fermiers et formeurs. Les habitants des villes, pour la plupart, se foutent de ce qui arrive à ces pauvres cons de rednecks qui se font déplacer par tout ce cirque, mais si quelqu'un fait du foin sur comment la densité atmosphérique ou les niveaux d'O₂ ne montent pas aux taux promis, ils rejettent tout de suite la faute sur des sabotages causés par des « agitateurs barsoomiens ».

LES BARSOOMIENS



À : <crypté>

De : Das Frettchen

Avant, on aurait qualifié les barsoomiens de terroristes, et ça n'aurait pas été abusif. Mais les politiciens d'aujourd'hui sont bien trop subtils pour tomber dans un piège rhétorique si alléchant, même s'il est avéré. Il est impossible de s'en sortir si on crie au terroriste auprès de n'importe quel élément du « mouvement » barsoomien (ce n'est qu'un terme approximatif, étant donné qu'ils sont à peu près aussi unifiés que la Palestine du XXI^e siècle). Si on le fait, toute une armée d'ignorants viendra vous emmerder sur la Toile, et pas seulement des terroristes-déguisés-en-activistes, mais toute une cavalcade de sociaux-démocrates, d'activistes de la neutralité de la Toile, et de dégénérés pansexuels. Si cette pensée devrait générer un frisson d'excitation chez tous ceux qui sont taillés pour le pouvoir, nos autorités planétaires actuelles ne sont pas de ce bois. ✿

LES REDNECKS, LES ÉCUMEURS ET LES MASSES MÉTALLIQUES

Le Mouvement rassemble une coalition d'intérêts très variée, allant d'autonomistes radicaux, de préservationnistes oxydés, de technosocialistes inspirés par les titaniens, jusqu'à des syndicalistes, des progressistes politiquement corrects de la classe moyenne urbaine et de bons vieux nationalistes martiens. Le Mouvement n'a aucune plate-forme, mais tous ceux qui s'y identifient ont une chose en commun : une liste de plaintes appelée les « Doléances ». En très gros, les voilà :

- Les apprentis.
- L'obsolescence programmée des morphes – principalement des oxydés – conçus sur Mars.

- La planification centralisée des bombardements orbitaux, des inondations et des autres événements de terraformation qui altèrent le paysage.
- L'abus du droit de préemption et de la relocalisation forcée des populations.

Certains problèmes rassemblent l'ensemble des barsoomiens, mais pas tous :

- La neutralité de la Toile et la suppression active des technologies de nanofabrication. C'est surtout un problème pour les autonomistes urbains et les technosocialistes, même si cette cause a aussi le soutien de rednecks à penchant nano-écologiste et des clades de techno-survivalistes comme les faiseurs. Moi j'adorerais avoir un FabLab, au lieu d'avoir à grappiller de l'étain sur du matériel d'écostation obsolète. La neutralité de la Toile est un gros problème, en raison de l'énorme volume d'informations qui est laissé sous contrôle du CP. Si t'es un blogueur, tu toucheras vachement moins de personnes avec tes critiques cinglantes du Consortium s'ils commencent à censurer tes contenus à la seconde où l'un des laquais des RP voit un truc qui lui plaît pas.
- La justice économique. Tout le monde veut une part du gâteau, hein ? Merde, moi oui. J'aime le gâteau. Comment on fait pour passer d'une société composée d'une immense sous-classe désespérée et d'une riche minorité tellement radine qu'elle laisserait personne toucher à sa pisse, à une planète où les gens ont quelques opportunités ? Disons que plusieurs débats que j'ai eus dans des bars se sont terminés en baston. Mais tous les barsoomiens sont à peu près d'accord sur un truc. D'un côté, on a des gens qui veulent juste une meilleure chance pour eux-mêmes et leurs enfants sous le système actuel ; ils parlent généralement d'éducation, d'organisation du travail, de se débarrasser des permis de MAJG, et d'autres trucs du genre. Ailleurs, surtout dans les villes, certains voudraient que notre système un peu plus comme celui des Titaniens, ou même qu'une révolution anarchiste totale ait lieu.

Dans l'ensemble, le Mouvement a tout un tas de raisons d'être en colère, et chaque année, il est de mieux en mieux organisé. C'est pas grave si plein de gens du Mouvement se détestent autant qu'ils détestent le CP, les corpos et, dans certains cas, la Ligue. Certains militants font carrément partie de la Ligue Tharsis, maintenant, surtout à des postes plutôt bas dans la hiérarchie, mais c'est suffisant pour que les autorités regardent souvent par-dessus leurs épaulettes bien ajustées. Comment ça va tourner, par contre, ça, c'est un vrai casse-tête.

LES APPRENTIS

La plupart des membres du Mouvement ne s'engueulent pas sur ce problème : l'utilisation d'infugiés sous contrat d'apprentis par les hypercorps et les gouvernements. C'est de l'esclavage, c'est clair et net. Mais c'est juste ces dernières années que ce problème a vraiment pris corps chez les masses, parce que jusqu'à il y a quelques années, la classe ouvrière martienne n'était pas suffisamment importante pour que les Martiens libres à la recherche d'un emploi soient en compétition avec les infugiés.

Les forts en histoire te diront que les citoyens qui se sont libérés de leurs contrats d'apprentis sont dans une situation similaire à celles des métayers Noirs après la guerre de Sécession aux États-Unis. Ils ont travaillé pendant des années dans l'agriculture ou la terraformation en tant qu'apprentis, et ils ont pas d'opportunités dans d'autres industries... mais les boulots qu'ils avaient avant sont maintenant occupés par de nouveaux apprentis tirés des archives pleines des milliards d'âmes perdues uploadées pendant la Chute. La Ligue Tharsis a imaginé quelques programmes d'appropriation des terres, comme ils existaient dans les États-Unis antiques, pour aider les gens à coloniser l'intérieur, et bien sûr, le Consortium planétaire claironne haut et fort que ces programmes offrent des opportunités à tous. Sauf que les infrastructures et les réseaux de transit sont limités dans l'arrière-pays. Les trains saignent tout le monde avec leurs tarifs, alors importer des fournitures ou exporter des produits coûte vachement cher. La plupart des aspirants colons finissent par avoir des dettes abyssales et par vivre sur des terrains loués avec des systèmes de support de vie et agricoles construits par les corpos.

Bien que tout le monde dans le mouvement s'accorde à dire que les apprentis infomorphes devraient faire partie du passé, le sort des gens aujourd'hui infugiés suscite de nombreux débats. On parle d'augmenter les capacités des simulespaces pour que toutes les personnalités qui sont actuellement coincées dans des fichiers puissent être instanciées en tant qu'infomorphes sur une Terre virtuelle, de produire plus de morphes de base et de les laisser rivaliser avec tout le monde sur le marché du travail, ou encore de les considérer comme morts. De tous les débats, c'est celui-ci le plus dingue.

L'OBSCOLESCENCE PROGRAMMÉE DES MORPHES MARTIENS

Si t'es vraiment putain de chanceux, t'es propriétaire de ton corps. Sinon, tu es comme plus de la moitié de la population martienne libre : une partie du business plan d'un connard tor-du, classé dans le chapitre « Revenus récurrents à long terme ». Le truc que j'arrive vraiment pas à comprendre, c'est comment tant de gens sur Mars peuvent non seulement penser que c'est normal, mais aussi que c'est souhaitable, alors que c'est eux les putains de victimes. Les gens pensent que leur corps va tomber en morceaux s'ils arrêtent les mises à jour génétiques, alors que tout ce qu'il faut, c'est quelques mois de thérapie génique sommaire pour corriger quelques-unes des erreurs que les designers génétiques des corpos ne se sont pas embêtés à réparer.

Entre le moment où j'ai quitté la maison et la Chute, j'ai passé cinq années à planter des oursons d'eau et à noircir des cailloux, j'ai mangé de la pâte, et j'ai à peine bu une bière ou fumé un joint pendant tout ce temps-là. Je pense que j'arriverai jamais à rééconomiser comme ça un jour, et si j'avais eu des enfants, ça aurait été impossible. Au final j'ai pris le Remède, et ça a marché. Il y a sans doute des gars du CP ou de la Ligue qui ont envie de me taper dans le dos après cette histoire et me dire, « Fiston, j'aime bien ton style » ou d'autres conneries du genre, et qui voudraient annoncer que je suis la preuve que le système est juste, car si moi j'ai pu le faire, tout le monde le peut, non ? Conneries. La plupart des gens sont pas faits comme ça, et ils le savent. Chacun – et pas seulement les connards obsessionnels comme moi – doit être propriétaire de ses propres gènes.

LE SOLEIL-MERCURE

VÉNUS

LA TERRE

L'ORbite TERRESTRE

LUNA

MARS

LA FRANGE INTÉRIEURE

LE CONSORTIUM PLANÉTAIRE

INFORMATIONS DE JEU

LA PLANIFICATION CENTRALE DE LA TERRAFORMATION

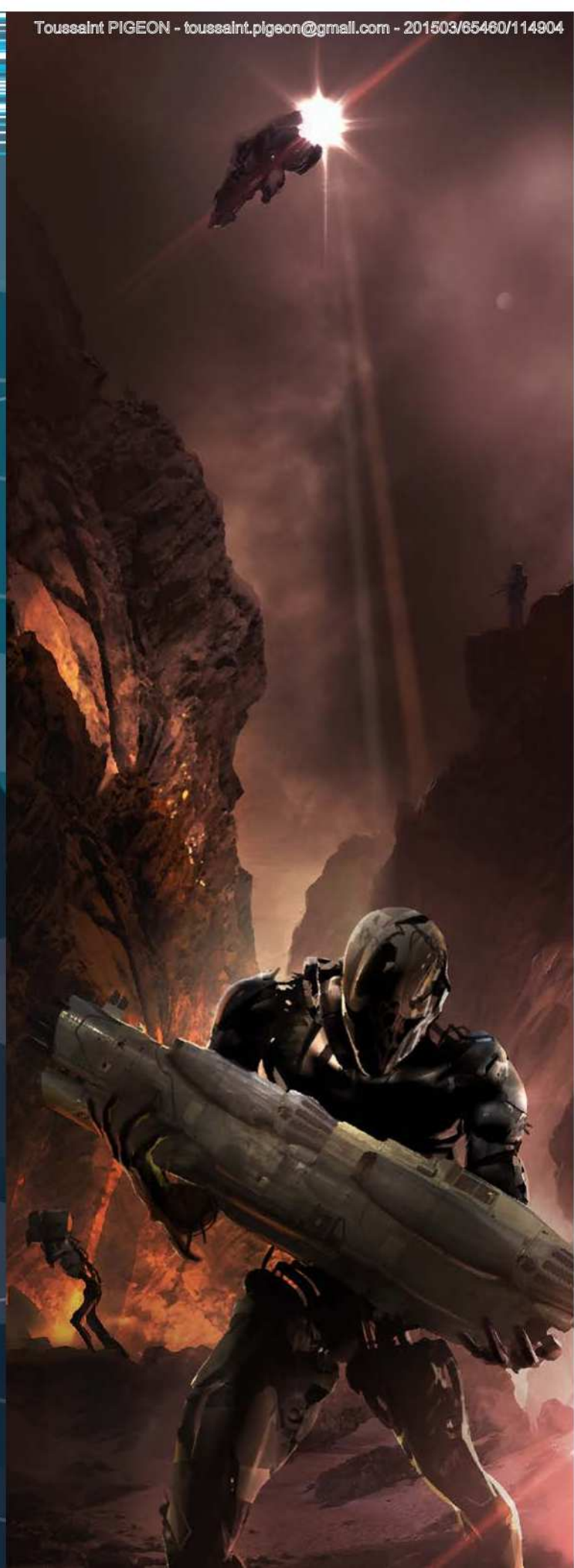
Le bénéfice qu'on va tirer de la terraformation va prendre des siècles à être tangible, mais à court terme, le processus est parfois incroyablement violent et destructeur. À part les risques évidents liés aux bombardements de la planète avec des comètes, on a aussi droit aux inondations éclair, l'augmentation des tempêtes de poussière, à la modification de la fluctuation des vents et de l'humidité, à du brouillard et à de violents orages de grêle, en prime. Certains de ces trucs sont inévitables, mais Mars, notamment dans le Sud, où les cratères sont légion, est parsemée de microclimats. Les tempêtes et inondations les plus violentes sont locales, la plupart du temps, et quiconque raconte qu'elles sont pas liées à une terraformation imprudente, soit il boit de la gnôle faite avec de l'antigel de réacteur, soit c'est un laquais des RP des corpos. À Valles Marineris, on commence à voir des inondations permanentes dans les parties les plus basses de la région des canyons, et elles sont presque toujours le résultat d'un appel passé dans un bureau de planification situé quelque part à 500 kilomètres de là.

Les membres du Mouvement pensent que le processus de planification a été coopté par les hypercorps, surtout depuis qu'elles ont commencé à parler du projet Éden rouge. Éden rouge n'est rien d'autre qu'un plan pour privatiser toutes les opérations de terraformation dans une seule organisation. Dans ce genre d'endroit, on termine avec un système où les sites qui sont enclins aux opérations de terraformation les plus perturbantes sont choisis, sans autre critère que la rentabilité. Si une zone désignée pour subir de grosses modifications environnementales est peuplée, ils invoquent le droit de préemption pour relocaliser tous ceux qui veulent pas bouger et, presque toujours, ils les baissent sur le prix des terrains quand ils payent des compensations, quand les locaux sont assez chanceux pour posséder leurs propres terres.

PLANÉTOLOGIE ET TERRAFORMATION

La terraformation est en cours depuis une moitié de siècle terrien maintenant, mais il reste beaucoup de boulot. Aujourd'hui, si on regarde Mars depuis l'espace, on voit à peu près la même chose que les premières sondes spatiales. OK, il y a un peu de vert, un peu de nuages, de grandes zones qui ont été noircies pour faire baisser l'albédo, et même un peu d'eau ici et là, mais le terrain rouge désolé est toujours suffisamment à vif pour montrer ses racines préhistoriques. En gros, Mars est divisé entre le Nord et le Sud, avec de grosses différences de terrain entre les deux. L'hémisphère nord est sacrément plat, avec quelques collines par endroits, et une montagne de temps en temps. Si tu vas dans le Sud, tu tomberas forcément sur une falaise ou un escarpement, certains hauts de plusieurs kilomètres, séparant les plaines du Nord du Sud, qui est un terrain plus ancien, accidenté, bourré de cratères, et généralement plus élevé. Mais où que tu regardes ou presque, une chose te saute aux yeux : il y a longtemps de ça, notre planète était plus chaude. Les profonds lits des rivières anciennes, dont certaines reviennent aujourd'hui à la vie, en sont la preuve, tout comme le terrain chaotique qu'elles ont laissé derrière elles. Et à Hellas, au début du printemps, on a eu notre toute première tombée de neige. C'était le machin le plus beau que j'ai vu en vachement d'années.

Avant que l'on explore vraiment Mars, certains sur Terre pensaient qu'on pourrait sortir ici et se contenter de se balader avec un respirateur. Bien entendu, ils avaient tort. La pression atmosphérique est encore bien trop faible (si bien qu'en plus des problèmes que cela cause aux morpues qui ne tolèrent pas les basses pressions, il y a beaucoup de radiations), et il fait froid à en crever la nuit. Vu que Mars est un désert, les fluctuations de température entre le jour et la nuit sont extrêmes. Un jour chaud, à midi, il peut faire jusqu'à 7 ou 8 °C, mais même par une chaude nuit à Valles Marineris, la température plonge jusqu'à -20 °C. Les épisseurs ont besoin de vêtements de survie la nuit, et les oxydés de



fringues pour hivers rudes. Du bon côté, la pression est bien plus élevée aux basses altitudes, et il ne fait plus assez froid pour que le dioxyde de carbone gèle.

Les tempêtes de poussière sont aussi encore fréquentes, mais les voiles rouges qui recouvraient la planète et qu'on avait avant se font de plus en plus rares. Mais quand une grosse tempête arrive, on ferme les écoutilles. En rase campagne, les tempêtes de poussière peuvent durer des jours. Les aéronefs sont cloués à terre, on peut rien voir, et même aller quelque part au sol peut devenir impossible. De la même manière, les tourbillons de poussière demeurent courants, et atteignent jusqu'à un kilomètre de large et plusieurs de haut. Avec l'air qui s'épaissit, ils vont prendre de la force et durer plus longtemps, en fait, pour devenir un jour aussi forts que les tornades de la vieille Terre, à ce que j'ai entendu. C'est beau, parfois, de voir trois ou plus de ces diables arracher le terrain au loin, tout d'un coup.

Je pourrais vous parler et vous parler de terraformation et de matériel d'écostation, vu que j'ai travaillé là-dedans la moitié de ma vie, mais je vais essayer de faire bref et concis. L'activité de terraformation se répartit en plusieurs catégories principales : les gros trucs industriels, les mégaprojets hors monde et orbitaux (qui font ce qu'on appelle aussi « foutre la merde »), et la terraculture (ce qui se passe dans les écostations).

TERRAFORMATION HORS MONDE

Au point idéal aréostationnaire, juste à côté des ascenseurs spatiaux, des habitats de bourges, des chantiers de vaisseaux et du reste, on trouve les champs de miroirs orbitaux. Chacun est composé de quatre ou cinq disques d'un kilomètre de diamètre, recouverts d'une enveloppe réfléchissante rigide. Le tout est maintenu par des compensateurs. Ces miroirs reflètent plus de lumière du soleil sur la surface martienne. Individuellement, ils ne font pas beaucoup de différence, mais on en compte 200 aujourd'hui, ce qui est suffisant pour faire monter un peu la température sur la ceinture équatoriale, juste au-dessous d'eux. De nouvelles ceintures autour des pôles sont prévues pour les prochaines années.

Mais la partie la plus tape-à-l'œil du projet de terraformation, ce sont les bombardements de comètes. Pendant les premières années de terraformation, ils faisaient tomber plein de vieux astéroïdes de la ceinture extérieure, surtout des rochers de silicate de carbone, impossibles à miner. L'idée était de réchauffer les calottes polaires suffisamment pour faire fondre tout le dioxyde de carbone et lancer la fonte des eaux, et pour faire ça on avait juste besoin d'un bon gros impact cinétique. Maintenant, la plupart des choses qui tombent sont des comètes. C'est une opération risquée, c'est clair. Un équipage de pousseurs de glace doit vivre sur un de ces trucs pendant quatre ou cinq ans. Ils construisent un système de propulsion utilisant la masse de la comète comme masse de propulsion, puis ils maintiennent le bidule sur sa trajectoire pendant qu'il accélère, depuis très loin en dehors du système.

Toutes ces boules de neige doivent faire moins d'un kilomètre de diamètre. Un plus gros truc pourrait niquer toute la planète. Dans les derniers mois, ils procèdent à des corrections de trajectoire et orientent l'engin pour qu'il fasse l'entrée la plus lente possible dans la planète. La récompense ? Un putain de gros nuage d'eau et d'ammoniac, et un beau choc d'énergie cinétique pour faire fondre un peu plus les calottes polaires.

Mais ces jours-ci, ils parlent d'impacts de comètes de plus en plus loin des pôles, et ils en ont même provoqué quelques-uns. Une semaine d'émeutes ont suivi le premier à Noctis, et maintenant, c'est une patate chaude politique pour la Ligue Tharsis. Les scientifiques aident pas. Certains sont pour, d'autres sont contre, et il est pas facile de savoir qui cherche à se débarrasser du problème et qui travaille pour le compte du CP et qui travaille pour les faits.

TERRAFORMATION INDUSTRIELLE

Les mêmes technologies qui nous ont servi à détruire la Terre sont en fait géniales pour faire de Mars un meilleur endroit. Les usines à fluorocarbures chlorés sont pour la plupart automatisées : elles se servent de mineurs robotiques pour extraire des minéraux riches en fluor et fabriquent ensuite des gaz à effet de serre. Les usines à CH_4 utilisent de la glace et l'atmosphère elle-même pour électrolyser l'eau en oxygène et en hydrogène, puis produisent du méthane et de l'eau en s'appuyant sur la réaction de Sabatier. Les champs de boue sont des bacs de compostage de dimension industrielle qui tirent profit des déchets agricoles et industriels pour nourrir des bactéries et, depuis quelques années, les termites martiennes. Ils produisent surtout d'énormes quantités de compost, un bon tas de CO_2 , dont on a besoin pour épaissir et réchauffer l'atmosphère. Les noircisseurs sont des énormes ruches de nanites roulantes qui se déplacent dans l'arrière-pays et éructent de la suie intelligente. Cette dernière se propage et assombrit le paysage, diminuant l'albédo de surface pour que la planète puisse emmagasiner plus de chaleur. On trouve surtout les noircisseurs autour de l'équateur, car ils augmentent l'efficacité des champs de miroirs orbitaux. Le dernier grand essai industriel implique d'amener sur Mars plus de véhicules qui tournent aux hydrocarbures. Les buggies, les voitures volantes et beaucoup d'autres véhicules marchent maintenant au méthane, ce qui a généré quelques disputes au sein du Mouvement. Les anarchistes des villes sont fous de vélo, et leur truc préféré pour se foutre en rogne, c'est la qualité de l'air dans les dômes.

TERRACULTURE

Les oxydés et les alpins sont pas les seuls transgéniques sur Mars, et en fait, on est même un peu en retard. Jusqu'à aujourd'hui, les formes de vie sur Mars qui prospèrent le plus sont les microbes : des planctons extrémophiles et des bactéries nitrifiantes, qui sont libérés juste après les impacts de comètes pour décomposer l'ammoniaque. Les oursons d'eau se portent bien, eux aussi : il s'agit d'animaux microscopiques qui peuvent survivre après avoir été congelés. On en a implanté beaucoup, histoire de lancer un plus grand écosystème.

Grâce aux oursons d'eau et aux autres extrémophiles, les designers de gène ont trouvé comment séquencer leurs caractéristiques de tolérance au froid dans tout un tas d'autres animaux dépourvus de sang chaud et qui ne peuvent pas vraiment être isolés : les petits insectes, les lézards et les vers annélides. On a aussi quelques plantes, surtout à Valles Marineris, qui inspirent du dioxyde de carbone et expirent du bon, du si bon, O_2 . Quelques beaux succès ont eu lieu avec l'implantation de certains types de conifères, d'armoise, d'amarante, et de quelques graminées, lichens, plantes grasses et cactus.

LE SOLEIL-MERCURE

VÉNUS

LA TERRE

L'ORbite TERRESTRE

LUNA

MARS

LA FRANGE INTÉRIEURE

LE CONSORTIUM PLANÉTAIRE

INFORMATIONS DE JEU

Toutes ces plantes et ces bestioles obtiennent l'eau dont ils ont besoin pour vivre de tout le boulot qu'on a fait pour faire fondre le permafrost. On prend une zone prometteuse, on plante tout un champ de baguettes chauffantes à énergie solaire, et si la nuit on a toujours un champ de glace, pendant la journée, on obtient de l'eau à l'état liquide, assez pour que des vers, des bactéries et des plantes puissent continuer leurs petites vies. Et pendant ce temps-là, les plantes moins modifiées vivent dans des dômes agricoles et font leur boulot. Ces jours-ci, les systèmes de support de vie dans les dômes bien équipés sont suffisamment efficaces pour dégager, de manière régulière, des surplus d'oxygène qui peuvent être relâchés directement dans l'atmosphère.

Enfin, il y a les nanonuées. J'ai un peu parlé des noircisseurs, mais il y a plein d'autres bestioles en liberté qui bossent sur des trucs comme l'aération du sol, la décomposition de la rouille, et le « tri » des minéraux intéressants jusqu'à la surface, au travers du sol et du régolite. Utiliser des nuées pour terraformer, c'est controversé, et il y existe une loi (qui est très souvent ignorée) interdisant de planter des ruches reconstituantes de nanites dans les zones de terraformation. Pendant la Chute, beaucoup d'essaims ont été infectés par les TITAN et se sont mis à aérer les gens à défaut d'aérer le sol. Le bloc nano-écologique prétend que les bénéfices de cette manœuvre sont plus importants que les risques, mais perso, je me méfie d'eux. Il faut diminuer l'albédo, et planter plus de lichen et d'algue. Mais jusqu'ici, ce sont les nano-écologistes qui remportent le débat.

RÉGIONS

Pour toutes ces raisons, les endroits dotés de la population la plus dense sur Mars sont ceux où les premiers effets de la terraformation se sont fait sentir : Tharsis et Valles Marineris, Hellas Planitia et Argyre Planitia. Bien sûr, la population est dispersée sur toute la planète, mais les grandes colonies ont surtout poussé là où la vie est la moins dure.

THARSIS ET VALLES MARINERIS

Tharsis est un immense plateau, le résultat de processus volcaniques qu'on est encore en train d'essayer de comprendre. Les canyons de Valles Marineris commencent ici. Ils coupent vers l'est, formant une bande de terre de 4000 kilomètres de long tout juste habitable. Les trois quarts des Martiens vivent ici, principalement dans des colonies tapies au fond des canyons (mais assez élevées pour ne pas être noyées quand la terraformation finira par inonder ces derniers). Ici, des brouillards ont remplacé les tempêtes de poussière. Certains matins, quand l'air froid de la nuit passe au-dessus des rivières qui ont dégelé après les températures nocturnes glacées, d'immenses brouillards éclair se forment et empêchent presque toute visibilité dans les canyons, surtout plus à l'est, vers Eros, où on trouve plus d'eau à l'air libre.

HELLAS PLANITIA

Hellas est un autre gros projet. C'est un bassin d'impact, formé par un astéroïde vachement gros il y a si longtemps que ça met la tête à l'envers rien que d'y penser. Le glacier en son centre – ce qu'il en reste – est une source d'eau majeure pour les colonies basées tout autour. Hellas est recouvert de près d'une dizaine de villages et de tout un tas d'autres petites colonies, et c'est le fief de la partie du Mouvement principalement en charge des politiques de terraformation.

ARGYRE PLANITIA

C'est l'autre gros bassin d'impact qui a beaucoup été terraformé. Il est assez gros pour avoir d'autres cratères à l'intérieur. L'un d'eux, le cratère Galle, ressemble à un smiley géant. Normalement, Argyre devrait être aussi bien développé que Hellas, mais les politiques locales ont beaucoup ralenti la croissance démographique, surtout à cause du très mauvais service de maglev qui passe par New Dazhai (plus d'infos sur ce gâchis plus tard).

HAUTS PLATEAUX DU SUD

Au sud de l'équateur, Mars présente surtout des terrains accidentés et pleins de cratères, et qui sont généralement à plus haute altitude qu'au Nord. De ce fait, le climat dans les hautes terres peut devenir bien plus froid. Malgré cela, de nombreux travaux de terraformation sont menés ici, et on trouve de petites villes coincées dans les coins et les recoins un peu partout. Les profonds cratères qui parsèment le paysage sont à l'image des microcosmes de Hellas ou d'Argyre, de toutes petites poches où la vie peut prendre pied. On peut aussi croiser des nomades barsoomiens ici, mais depuis la Chute, la plupart d'entre eux sont partis au Nord.

LES PLAINES DU NORD ET LE PAYS NOMADE

Le Nord est une terre difficile. Bien sûr, l'altitude y est moins élevée, mais en règle générale, c'est pas comme au Sud, où un microclimat peut se former dans un cratère ou un canyon pour permettre à un véritable écosystème de se lancer. Le travail de terraformation ici est graduel, effectué dans des écostations qui peuvent se trouver à 50 ou 100 kilomètres de la station la plus proche. Les colonies sont encore plus rares, si bien que la plupart des gens qui vivent là-bas sont de véritables barsoomiens : des nomades.

LES NOMADES

Beaucoup de gens l'ont oublié, ce qui est fréquent ces jours-ci, mais avant, « barsoomien » ne désignait que les nomades des écostations du désert profond et des plaines du Nord. Ce n'est qu'à partir du moment où les médias du Consortium et de la Ligue ont commencé à diffuser des images de guerriers du désert complètement fous et de les lier avec le Mouvement que l'étiquette « barsoomien » a commencé à être plaquée largement sur le Mouvement.

Les nomades qui travaillent pour le BTT reçoivent de temps à autre des réapprovisionnements par largage aérien près des écostations. Lorsqu'ils sont indépendants, ils gèrent eux-mêmes les écostations : il s'agit de petites caches de vie prenant le plus souvent la forme de minidômes camouflés d'à peine 10 mètres de large, équipées de condensateurs d'eau et de serres automatisées. Les nomades vivent à proximité pour quelques jours ou semaines, selon les quantités qu'ils peuvent récolter, puis ils passent à la suivante. Ne déconne jamais, jamais, avec ces installations. Déjà, déconner avec l'approvisionnement en nourriture et en eau de quelqu'un, c'est un truc de putain de voleur, mais en plus, les nomades barsoomiens sont d'excellents pisteurs. Si jamais tu t'embarques dans un raid sur une écostation nomade, il est plus que probable qu'ils te retrouvent et se servent de ta pile corticale pour jouer au ping-pong par la suite.

Les nomades sont divisés en deux groupes principaux : ceux qui sont employés par le BTT et les indépendants. Les indépendants appellent les nomades du BTT « les esclaves ». Les nomades s'organisent généralement en clans de cinq à vingt personnes. Les clans du BTT ont le plus souvent des noms qui font penser à de petites compagnies, comme Wright & Wu Terraforming ou Société Lafitte, et leurs membres peuvent être d'origines variées. Les indépendants sont plus centrés sur la famille, ce qui est logique, car la plupart font partie de la même, ou ont au moins des liens ethniques et culturels forts. Parmi les clans que j'ai connus, il y a al-Maqqari, Girard-Moussa, LeMieux et Duverger.

Si les rednecks et la racaille des villes forment le cœur du Mouvement, les nomades indépendants en sont l'âme. La plupart d'entre eux entretiennent des liens avec la diaspora francophone d'Afrique du Nord. Avec l'Europe qui congelait, des millions de réfugiés français ont atterri au Maroc et en Tunisie, où ils ont vécu pendant des décennies avant la Chute. Une fois sur place, ils se sont mélangés avec les locaux, ce qui explique qu'on voie tous ces noms composés à consonnance française et arabe. Pour essayer de résoudre le problème des réfugiés, le gouvernement français, dont le pays était saccagé mais dont l'infrastructure spatiale était de pointe, commença à proposer à ses citoyens de s'égodiffuser sur Mars, en tant qu'apprentis. Les ancêtres des barsoomiens – des Français et leurs nouvelles familles marocaines et tunisiennes – se ruèrent sur cette offre, contrairement aux rares citoyens assez aisés pour être restés en France. Pendant le Conflit des colonies qui a immédiatement succédé à la Chute, la France a perdu toute emprise politique sur ses citoyens installés sur Mars – la plupart de leurs contrats

d'apprentis étaient arrivés à leur terme à cette époque – ainsi que sur les terres qu'ils avaient colonisées. Mais la culture française d'Afrique du Nord est restée.

Il y a deux branches culturelles principales : les faiseurs et les soufis. Les deux groupes parlent un mélange de français et d'arabe entre eux, mais les soufis sont en majorité originaires du Maroc, et les faiseurs, de Tunisie. Ces derniers partagent de nombreux points communs avec les cultures autonomistes des anneaux et des Troyens de Saturne : ce sont des ingénieurs-survivalistes technolibertariens. Entre autres choses, ils ont mis au point les respirateurs longue durée utilisés dans l'arrière-pays martien, et les ont laissés en open source, ce qui fait bien chier les corpos. A priori, ce sont les faiseurs qui ont inventé le terme « barsoomien ». Il paraît que ça vient d'un film de SF de la vieille Terre.

Les soufis formaient une secte islamique sur la vieille Terre, mais ce n'est plus vraiment le cas. Aider leur prochain est l'un de leurs préceptes, et ils estiment que les épreuves qu'il faut traverser pour parvenir à vivre dans le désert martien leur permettent de purifier leur âme et de rapprocher leur cœur de Dieu. J'suis pas porté sur la religion, mais non seulement les soufis me rendent fier d'être humain, mais aussi ils prouvent à quel point le mode de vie des corpos est un gros tas de merde. Si on les aborde de manière pacifique, ce sont les gens les plus chaleureux qu'on peut rencontrer, ce qui peut sembler complètement dingue pour des gens qui vivent d'une terre stérile dans un désert glacé. J'ai eu de la chance, une fois, et j'ai pu assister à l'une de leurs danses. C'était probablement la troisième chose la plus belle que j'ai vue dans ce monde. Mais si on les fait chier, on s'en fait des ennemis mortels. Si les faiseurs ont une bonne



PARLER LE ROUILLÉ (UN PEU D'ARGOT MARTIEN)

- **Artificiel** : Terme fourre-tout qualifiant toute vie artificielle parée d'un corps physique, depuis les nanonuées autorépliquantes jusqu'aux robots. Terme en principe réservé aux formes de vie artificielle dotées d'un niveau d'intelligence animal ou plus bas.
- **Les bouilloires noires** : Installations criminelles de stockage ou de production de morphes.
- **Technique** : Fou ou détraqué. « Technique » était l'abréviation des services psy des corpos pour « désordre mental technique induit somatiquement », une maladie mentale semblable au syndrome du stress post-traumatique, alors très courante chez les premiers travailleurs infomorphes incarnés dans des morphes synthétiques bon marché. Cela arrive encore, quoique moins fréquemment, avec les nouveaux modèles.
- **Artificiel sauvage** : Vie artificielle devenue sauvage, soit à cause d'une mauvaise programmation, soit après un abandon par son créateur. Les artificiels sauvages évoluent souvent de façon imprévisible, et peuvent être dangereux pour les transhumains. ■

maîtrise de la technologie, les soufis, quant eux, ont... quelque chose. Firewall cherche depuis longtemps à vérifier une rumeur selon laquelle un clan de soufis errant du côté nord de la ZQT aurait chopé le virus Watts-MacLeod est l'aurait partagé au reste de son peuple. Jusqu'à présent, personne ne s'est risqué à taper à leur porte pour leur demander où ils cachent leurs asynchrones. C'est probablement faire preuve de sagesse.

Bref, si on cherche des gens qui détestent le CP, faut pas aller plus loin. Le style de vie des nomades indés est critiqué depuis des décennies. Des revendications « d'utilisations historiques des terres » destinées à les faire passer pour des employés du BTT ont échoué, et désormais, les nomades doivent se coltiner d'anciennes nuées mal programmées devenues sauvages, des inondations éclair, et même des bombardements orbitaux « mal ciblés » s'ils s'aventurent un peu trop loin au nord.

LE CALENDRIER DARIEN ET LES SAISONS

Presque partout dans le système solaire, le TU (le Temps universel, autrefois connu sous le nom de Temps moyen de Greenwich [*Greenwich Mean Time*, GMT] ; Greenwich était une ville sur la vieille Terre) est encore en vigueur. Comme la plupart des habitats et des colonies, notamment dans le système extérieur, n'ont pas de cycle jour/nuit naturel, le temps devient vachement arbitraire. C'est particulièrement vrai pour la Lune, qui est coincée sur la cadence des marées de la Terre et a la même période sidérale. On y utilise le TU, aussi. Mais sur Mars, on a nos propres cycles de changements saisonniers, avec leur propre rythme. Les saisons ont une véritable influence sur la terraformation, le climat, l'agriculture et la durée du jour. Donc, en le modifiant légèrement, on a standardisé le calendrier darien qui avait été développé au ^{xx}e siècle sur Terre par un ingénieur appelé Gangale.

La vitesse de rotation de Mars est à peu près identique à celle de la Terre, donc un jour martien (techniquement, un « sol »,

mais ce terme n'a jamais vraiment pris) dure seulement 39 minutes et 35 secondes de plus que sur Terre. L'année martienne fait juste un peu plus de 669 sols de long (668 certaines années), si bien que les saisons sont presque deux fois plus longues que sur Terre. Le calendrier darien découpe l'année en 24 mois et commence le jour de l'équinoxe vernal. Chaque mois compte 27 ou 28 jours et est divisé en semaines de 7 jours. La principale modification qu'on a apportée au calendrier de Gangale a été de garder les vieux noms terriens des mois, pour que le système soit plus facile à apprendre pour les colons venus de Terre. L'année débutant en mars, les mois dariens correspondent aux saisons presque comme leurs homonymes sur Terre. Les 12 mois supplémentaires sont les anciens noms sanskrits des constellations du zodiaque. Voici les mois de l'année, dans l'ordre : mars, dhanus, avril, makara, mai, kumbha, juin, mina, juillet, mesha, août, rishabha, septembre, mithuna, octobre, karka, novembre, simha, décembre, kanya, janvier, tula, février, vrishika.

Là où les gens se trompent souvent, c'est quand il s'agit de savoir combien il y a de jours dans un mois, mais en fait c'est plutôt facile, sans oublier que ta muse peut s'en charger à ta place. Un mois sur six dure 27 jours, : kumbha, rishabha, simha et vrishika. Tous les autres durent 28 jours, sauf les années bissextiles. Toutes les années impaires d'une même décennie, ainsi que la dixième année de chaque décennie, sont des années bissextiles : elles durent 669 jours au lieu de 668. Ces années-là, vrishika, le dernier mois, dure 28 jours. Et comme ça tombe toujours un samedi, les fêtes du 28 vrishika sont très importantes pour les gens. La meilleure à laquelle j'ai participé s'est tenue à Noctis, où elle est appelée Hogmanay et donne lieu à une grande fête du feu sur les hauts plateaux.

LE TEMPS

Mars, les stations à proximité et les colonies plus lointaines sous emprise martienne utilisent l'AMT (*Airy Mean Time*, le temps moyen d'Airy), l'heure au centre du cratère Airy-0, à zéro degré de longitude sur Mars. Comme la valeur d'une seconde est la même dans tout le système, les horloges martiennes vont jusqu'à 24 heures 39 minutes et 35 secondes, avant de passer au jour d'après. Mars est découpée en douze fuseaux horaires, chacun étant espacé de 2 heures, 3 minutes et 17,5 secondes de son voisin. Les technologies connectées à la Toile, comme les implants réseau de base, gèrent les changements d'heure de manière automatique quand on se balade à travers les fuseaux horaires. En temps normal, les spimes des installations orbitales

FUSEAUX HORAIRES DES PRINCIPALES RÉGIONS ET VILLES DE MARS

Argyre Planitia	AMT - 4
Ashoka	AMT - 4
Hellas Planitia	AMT + 6
Valles-New Shanghai	AMT - 4
Elysium	AMT + 10
Noctis-Qianjiao	AMT - 8
Olympus	AMT - 10

■

transmettent leur décalage actuel par rapport à l'AMT de manière à permettre aux dispositifs connectés à proximité de se mettre à jour. En règle générale, les Orbitaux qui sont pas en orbite aréostationnaire utilisent l'AMT pour l'heure de leur station. Les fuseaux horaires ne portent pas de noms – ils sont officiellement désignés par leur temps de décalage par rapport à l'AMT –, mais il est d'usage courant de parler de « l'heure de New Shanghai » ou de « l'heure de Noctis ».

LA LIGUE THARSIS

Je déteste la politique, surtout quand on parle pas de la mienne. J'ai eu de la chance, on m'a pas demandé de faire un rapport sur le Consortium planétaire, mais j'ai quand même quelques mots à dire au sujet de la Ligue Tharsis, l'autre grosse organisation politique de la planète. Quand les oligarques du CP regardent la Ligue, ils voient un troupeau d'agences, comme le BTT, placées là pour suivre leurs ordres et pour exprimer un petit soutien politique ici et là pour pas paraître suspectes. Le truc à savoir, c'est que la vraie structure de la Ligue est en gros un miroir du Mouvement. On y retrouve les mêmes camps : les citadins, les rednecks, les gars des petites villes et les nomades. Mais on y trouve aussi des gens qui ont plus à perdre : les cadres moyens, les professionnels, les bureaucrates et les hommes d'affaires locaux. Pour finir, la Ligue est morcelée en tout un tas de factions qui cherchent à atteindre des objectifs distincts et travaillent au sein de différentes agences.

LE CONSEIL DE LA LIGUE ET LE SECRÉTARIAT

Le Conseil est censé être un corps représentatif de toutes les colonies et régions habitées de Mars. Il définit des politiques, écrit des lois et nomme le Secrétaire général et d'autres membres du Secrétariat, qui sont censés appliquer tous ces beaux principes au travers des diverses agences de la Ligue. Le problème, c'est que les représentants siégeant au Conseil sont pour la plupart originaires des villes, où vit la majorité de la population, si bien que la plupart d'entre eux sont choisis directement par le Consortium. Mais au cours du dernier cycle électoral, on a assisté à une division bizarre du vote urbain quand un gros bloc de modérés de Noctis et d'Elysium a refusé le candidat soutenu par le Consortium. Ainsi la Secrétaire générale actuelle est Natacha Dhiagelev, l'ancienne représentante d'Ashoka. Elle emmerde pas mal le Consortium et ses plans, elle fait partie du Mouvement, même si elle se contente de faire des allusions voilées en public, et je suis carrément sûr que Surveillance est déjà en train de chercher un moyen de la virer.

L'ASSOCIATION DES TRAVAILLEURS D'INFRASTRUCTURE (ATI)

À l'origine, l'ATI était une coopérative de crédit et d'avantages pour les travailleurs des domaines de la terraformation, des écostations et du transport. Ce qui est marrant, c'est que ça avait été organisé pour que les trésoriers de la Ligue du Consortium répriment les syndicats, mais étant donné la masse de fonctionnaires ATI et de membres qui font partie du Mouvement, ça a commencé à ressembler à une vraie organisation syndicale. Ça fait d'autant plus chier le CP et la Ligue, car cette orga, qu'ils avaient approuvée en premier lieu pour ne pas se faire trop emmerder par le Mouvement, s'est mise à formuler des demandes indésirables en faveur de l'amélioration du sort des employés et de la baisse du nombre d'esclaves infomorphes. Dans ce groupe

on trouve des gens comme John Payne, un nomade redneck des stations du Nord, autodidacte en droit qui gère la plupart des motions et des plaidoyers de l'ATI par le biais de la Toile depuis l'endroit où il est cette semaine-là, ou Katrina Takahashi, la grande chef syndicaliste originaire de Pilsener City, à Hellas.

LE BUREAU DE TERRAFORMATION DE THARSIS (BTT)

Le BTT, de son côté, a été bien infiltré par le Consortium, et il collabore aujourd'hui ouvertement avec le projet Éden rouge (ou Éden sanglant, comme beaucoup d'oxydés l'appellent). Selon moi, ces gens visent la totale privatisation des travaux de terraformation et leur mise sous tutelle d'une unique entité hypercorp. À l'heure actuelle, beaucoup des techniciens de ligne et des employés des écostations sont payés par l'argent public, en tant qu'employés du BTT ou de contractuels privés, ou alors ils travaillent pour de petites hypercorps locales. Si Éden rouge se concrétisait, ça reviendrait à dire que tout le monde travaillerait pour la corpo Éden rouge, le BTT se faisant dépouiller à un tel point que son seul rôle consisterait alors à signer des chèques. Évidemment, l'ATI ne voit pas ça d'un bon œil, mais elle n'est pas la seule dans ce cas. Au cœur de BTT lui-même, une faction dirigée par Kaki Varma, la puissante sympathisante du Comité pour l'utilisation de l'eau, ne veut pas entendre parler d'Éden rouge (même s'il est difficile de savoir si elle est dans le même bateau que le Mouvement ou si elle fait cavalier seul).

LES RANGERS MARTIENS ET LES MAGISTRATS

Sur Mars, ce qui ressemble le plus à une force de police planétaire, ce sont les Rangers martiens dont, techniquement, la juridiction couvre un rayon de 30 kilomètres autour de la planète. Mais, sauf cas particulier, ils sont surtout à l'œuvre en dehors des villes. Les milices urbaines sont violemment allergiques à ces gars et à ces meufs. Il leur est aussi interdit d'opérer dans les colonies appartenant à des corpos, qui sont placées sous la protection directe du Consortium. Chez les Rangers, on trouve un peu de tout. Certains sont membres du Mouvement, et avec eux, ça va. D'autres ont les mots « corruption » et « brutalité » imprimés sur le visage de manière aussi visible que le disque rouge l'est sur le drapeau japonais. Vaut mieux savoir à qui on s'adresse quand on a affaire avec eux. Le capitaine Sage Kim, une femme officier de haut rang chez les Rangers d'Elysium qui patrouille autour de la ZQT, est plus cool. Elle a été vivement critiquée pour ne pas avoir stoppé les opérations de contrebande des réseaux d'Arsia Mons, et à ce qu'on dit, elle est bien disposée envers le Mouvement. À l'autre extrême, on a des mecs comme le capitaine Lem Boudin, des Rangers d'Argyre : son département s'est fait couper les ailes après avoir lancé une meute de babouins de police sur un groupe de fermiers qui protestaient contre les prix élevés du transport de marchandises. Les images de cette violente altercation ont fait le tour de la planète, si bien qu'aujourd'hui c'est Pecos, une corpo de sécurité, qui est en charge de la majorité des actions de police à proximité des communes d'Argyre (je suis sûr qu'ils sont pas mieux que les autres, mais il fallait bien que la Ligue fasse quelque chose pour apaiser les gens).

Les Magistrats, juges itinérants qui instruisent si besoin des procès dans l'arrière-pays, sont le pendant judiciaire des Rangers. À l'instar de ces derniers, certains sont des types bien, d'autres non. Ils doivent convoquer un jury quand ils

LE SOLEIL-MERCURE

VÉNUS

LA TERRE

L'ORBITE TERRESTRE

LUNA

MARS

LA FRANGE INTÉRIEURE

LE CONSORTIUM PLANÉTAIRE

INFORMATIONS DE JEU

examinent des affaires criminelles, mais pour le reste, ils sont totalement libres de leurs faits et gestes. Étant donné le niveau de stress qu'ils subissent, certains des Magistrats sont devenus techniques, si bien que la justice rendus dans les campagnes peut être bien bizarre, parfois.

LE DÉPARTEMENT DU TRANSPORT MARTIEN (DDTM)

Le DDTM construit et entretient toute l'infrastructure de transport de la planète en dehors des grandes villes, y compris les autoroutes et les routes aériennes (mais pas les trains maglev, chasse gardée des compagnies de chemin de fer). Le DDTM a été la première agence ayant permis au Mouvement de vraiment commencer à marquer des points contre la Ligue, mais le directeur actuel, Isaiah Xei, nommé à ce poste parce qu'il est le petit-fils d'un ancien Secrétaire général, est un vrai connard. L'une des premières choses qu'il ait faites : baisser la moitié des employés libres du DDTM et les remplacer par des apprentis.

L'INFRASTRUCTURE PLANÉTAIRE

Mars est l'une des seules planètes du système à disposer d'une vraie infrastructure en surface : des routes, des ponts, des routes aériennes et d'autres trucs du même genre. Comme ça fait longtemps que des gens vivent sur cette planète, elle est aujourd'hui plutôt développée. Encore heureux, parce que se déplacer systématiquement en fusée n'est pas aussi bon marché et pratique que sur Luna, par exemple.

LE SYSTÈME DE CHEMIN DE FER MAGLEV

Pour la majorité de la population martienne, le rail est le seul moyen de transport longue distance abordable. Les hypercorps de chemin de fer – Red Northern, Elysium & Tharsis, Rail Eos et une vingtaine d'autres – ont construit des lignes maglev pour connecter les villes et les colonies les plus importantes avec les mines de glace polaire, les principales stations de terraformation et l'arrière-pays agricole. Comme sur la Terre au XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, les villes et les villages poussent comme des champignons tout autour des noyaux que forment les gares.

La vitesse des trains maglev atteint les 400 kilomètres heure, si bien qu'un train qui part de Valles-New Shanghai met à peu près dix heures pour arriver à Noctis-Qianjiao, ou treize heures pour aller jusqu'à l'ascenseur spatial, à Olympus. Dans les régions les plus peuplées, les rails sont généralement disposés en hauteur, sur des socles de béton, à 5 mètres du sol. Dans l'arrière-pays, ils sont posés sur des talus, entre 2 et 3 mètres au-dessus du sol, et passent parfois sur des ponts ou des viaducs pour franchir des ravins ou pour laisser passer des routes. Par leurs dimensions et leurs aménagements intérieurs, les trains sont similaires aux anciens modèles terrestres. Les trains longue distance transportent presque toujours aussi bien des passagers que du fret, alors que les trajets plus courts sont généralement réservés aux voyageurs. Les marchandises convoyées peuvent être, entre autre, des matériaux bruts importés en vrac (de l'hélium-3 ou de l'hydrogène, un produit important pour les communautés situées dans les zones les plus sèches), de grandes machines spécialisées qui ne peuvent pas être micro-usinées et des produits périssables comme de la nourriture ou des biomorphes. Les marchandises de grande valeur comme les qubits ou l'antimatière sont généralement acheminées par voie aérienne.

Le contrôle des droits de passage est strict, et les protections destinées à décourager les saboteurs sont bien plus nombreuses que nécessaire. Des drones de sécurité et d'entretien passent régulièrement sur les rails pour détecter des dégâts potentiels ou des intrus. Néanmoins, des gangs téméraires s'en prennent parfois à des trains alors qu'ils traversent les longues étendues isolées entre les colonies, et il est déjà arrivé que des militants barsoomiens réussissent à en faire dérailler grâce à un savant mélange de travail infosec brillant et de dégradation matérielle.



LES AUTOROUTES

Il y a un peu de tout sur les autoroutes martiennes. Il y a, sur les routes artérielles des zones urbaines et sur les grosses autoroutes comme la M-1, un système de contrôle du trafic. Le réseau de contrôle capte la transmission de ta plaque d'immatriculation et la destination depuis le système de navigation de ta voiture, puis prend le contrôle de ton véhicule jusqu'à ce que tu atteignes une zone au trafic plus faible. Si tu fais un voyage transurbain vers une grande ville, tu seras sur le réseau de contrôle pendant une bonne partie du trajet. Trafiquer le réseau de contrôle pour aller plus vite ou pour obtenir un contrôle manuel du buggy est un des passe-temps favoris des hackers. Ils affirment que le système donne la priorité non seulement aux véhicules officiels, comme ceux de service ou d'urgence, mais aussi à ceux qui ont assez de crédits pour conduire en première classe. Je suis sûr que c'est vrai, mais personne n'a jamais réussi à le prouver. Tous les deux ou trois ans, un blogueur essaie de dévoiler le système de première classe, sans succès jusqu'alors.

Dans les zones où le trafic est moins dense et sur les longues étendues entre les colonies, la plupart des gens conduisent eux-mêmes, mais le réseau de contrôle est disponible si on souhaite s'en servir. Mais c'est pas une raison pour piquer une sieste si tu circules entre New Shanghai et Hellas. Les autoroutes isolées des campagnes sont sous surveillance, ouais, mais ça veut pas dire qu'il y a forcément quelqu'un en train de regarder l'écran en continu. Du coup, ça ne dissuade en rien les gars prêts à tout du coin de tenter des hold-up, ici ou là.

En agglomération, la vitesse est limitée à 40 ou 50 kilomètres heure. Sur les autoroutes urbaines, la vitesse maximale autorisée est généralement de 150 kilomètres heure, et sur les autoroutes de campagne, elle est de 200 kilomètres heure, quand les conditions le permettent. Toutes les rues sont équipées de spimes de contrôle de trafic chargés de surveiller la vitesse des véhicules et de coller des amendes, généralement comprises entre 50 et 100 crédits en cas d'infraction. Si tu dépasses la vitesse autorisée de plus de 25 kilomètres heure dans une rue ou de plus de 50 kilomètres heure sur une autoroute, le système envoie des flics ou un drone de trafic pour te faire ralentir, et l'amende double.

Au fin fond de l'arrière-pays, on trouve des routes sans réseau de contrôle, et peu ou pas de surveillance. Généralement, elles sont en terre ou en gravier, quand il ne s'agit pas simplement d'anciens oueds asséchés à peu près débarrassés de leurs grosses pierres. C'est super dur d'être discret sur ces routes, en buggy, à cause des nuages de poussière que tu produis dès que tu prends un peu de vitesse.

Dans la ZQT, quelques autoroutes ont encore l'air praticables. Ne t'en approche pas. Un pote contrebandier a essayé de conduire sur la Romanesco, un tronçon de la M-4 qui est devenu un artificiel sauvage. Le système d'autoréparation est devenu fou pendant la Chute, et il a commencé à se faire pousser des grappes de routes secondaires fractales et tordues. On l'appelle la Romanesco à cause des spirales qu'elle forme et de la couleur verte qu'elle a commencé à prendre. Ce n'est pas une exsurgente — mais elle essaiera de manger ton véhicule et tout le monde à l'intérieur pour construire plus d'elle-même.

LES ROUTES AÉRIENNES

Les routes aériennes sont réservées aux voitures volantes. La plupart d'entre elles sont virtuelles et utilisent des graphismes

de RA pour délimiter les voies et diffuser de la pub. À certains endroits, notamment dans les zones urbaines, elles ressemblent à des versions tridimensionnelles des routes de surface, divisées en voies de 150 mètres de haut, espacées de façon régulière, dotées de fines poutres qui fournissent de l'éclairage, des capteurs et des antennes pour la Toile. Le réseau de contrôle et de surveillance est plus strict ici, en particulier dans les zones de trafic dense, et les tentatives de contournement ou de piratage sont ici bien plus sévèrement punies. Si tu fais le con sur une route aérienne, c'est pas une amende pour excès de vitesse que tu vas te gagner. C'est un délit, passible de temps en mémoire morte ou comme apprenti. Les peines encourues vont de trois à six mois pour excès de vitesse à un an pour piratage, voire plus pour destruction de biens ou pour blessures. L'homicide véhiculaire involontaire sur les routes aériennes est un crime capital. Sur certaines routes aériennes, on te tire dessus si tu essaies de soustraire ton véhicule au contrôle du réseau ou si tu vas trop vite. Sur d'autres, des miliciens mobiles équipés de fusils à filets et de

ROUTES PRINCIPALES

- M-1** Est-Ouest, autoroute/route aérienne qui longe Valles-Marineris.
- M-2** Autoroute en boucle qui connecte les colonies principales d'Eos.
- M-3** Nord-Sud, autoroute qui connecte Noctis-Qianjiao aux colonies du plateau de Tharsis, de chaque côté de Valles-Marineris.
- M-4** Autoroute/route aérienne qui connecte Olympus à Noctis-Qianjiao. Elle est parallèle à la ligne de maglev Olympus-Qianjiao de l'entreprise Elysium & Tharsis.
- M-5** Autoroute/route aérienne qui connectait autrefois Olympus à Elysium. Elle connecte toujours ces deux villes et les colonies environnantes, mais se termine des deux côtés de la Zone de quarantaine TITAN.
- V-5** Route aérienne qui connecte New Shanghai et Valles Center à Nytrondheim.
- V-101** Autoroute/route aérienne locale qui connecte New Shanghai et Valles Center à New Pittsburgh et aux points importants entre ces lieux.
- V-104** Autoroute locale qui connecte Nytrondheim à New Shanghai et à Valles Center.
- V-401** Autoroute locale qui connecte Little Shanghai à New Shanghai, ainsi qu'aux colonies à proximité, à Eos.
- QB4** Piste cyclable importante à Noctis-Qianjiao.
- Q-23** Autoroute locale qui connecte Noctis, Qianjiao et les colonies à proximité.
- Hellas 53** Autoroute en boucle qui connecte les colonies à Hellas Planitia.
- A12** Autoroute qui connecte New Dazhai aux principales colonies d'Argyre Planitia.
- E90** Autoroute artérielle/route aérienne qui longe tout la zone habitée du gouffre de Hyblaeus. ■

LE SOLEIL-MERCURE

VÉNUS

LA TERRE

L'ORBITE TERRESTRE

LUNA

MARS

LA FRANGE INTÉRIEURE

LE CONSORTIUM PLANÉTAIRE

INFORMATIONS DE JEU

canons à mousse caoutchouc sont postés pour bloquer au sol les véhicules qui menacent des zones peuplées.

Pour emprunter une route aérienne, il faut d'abord se placer sur une voie d'insertion. Il s'agit d'une voie d'autoroute marquée différemment, depuis laquelle les voitures peuvent décoller les unes après les autres ou en petits groupes faciles à gérer. Mis à part sur les routes aériennes à trafic faible, l'insertion se fait par un téléguidage du réseau de contrôle. Une fois qu'on est entré, les mouvements sont étroitement contrôlés. Les changements de voies, les entrées et les sorties sont arbitrés par le réseau de contrôle. En dehors des connexions des grands dômes, qui se font par le biais de routes aériennes en tunnels, rien ne t'empêche de sortir de la route pour t'envoler dans l'espace aérien ouvert, sauf les flics, que ça emmerde beaucoup. En rase campagne et à proximité des colonies les plus petites, les mouvements sont plus libres, et il existe des zones pré-approuvées en dehors des frontières des colonies où les voitures volantes peuvent quitter les routes aériennes et rejoindre l'espace aérien ouvert. À ce moment-là, on se retrouve dans le même réseau de contrôle, bien moins strict, que les avions et les hélicoptères.

Les routes aériennes ferment en cas de vents violents et de tempêtes de poussière. Si une tempête commence, le système entier fait descendre automatiquement les voitures sur les routes de surface. Si les conditions sont trop mauvaises, le réseau de contrôle des routes de surface coupe le trafic sur celles-ci, pour faire de la place à toutes les voitures qui ont besoin de se poser. Du coup, faut faire gaffe quand t'essaies de contourner le réseau et que tu veux passer en mode manuel pendant une tempête : y'a des risques que tu te fasses écraser par un véhicule posé par le réseau à un endroit qu'il croyait vide.

Les limites de vitesse sur les routes aériennes sont généralement comprises entre 200 et 300 kilomètres heure, voire jusqu'à 400 kilomètres heure dans les zones dégagées et en dehors des zones habitées. De ce fait, elles permettent de se déplacer de façon rapide à condition d'avoir les crédits nécessaires. Pour la plupart des gens, les voitures volantes sont relativement abordables, contrairement aux péages des voies aériennes. Les riches qui font la navette entre les dômes privés d'Eos jusque Valles Center par route aérienne, par exemple, paient entre 70 et 80 crédits en péages, et sûrement 20 ou 30 crédits de plus pour pouvoir garer leur caisse pour la journée.

L'INFRASTRUCTURE CIVILE

L'entretien de base des infrastructures de la plupart des villes martiennes est automatisé : des drones en sont principalement chargés. On trouve des drones d'entretien de types divers absolument partout dans les grosses villes — tellement qu'on ne les voit plus après un moment, et les trafiquer est un des passe-temps préférés des gens dans l'infosoc. Presque tous possèdent des yeux, des oreilles et des manipulateurs d'un genre ou d'un autre. Même si les municipalités tentent d'affecter un grand nombre de leurs gars d'infosoc et de leurs infomorphes à la surveillance de ces réseaux de drones, ils ne peuvent pas tout regarder tout le temps, il y en a simplement trop. On peut faire énormément de dégâts en prenant temporairement le contrôle de drones d'entretien, ou apprendre beaucoup de choses en empruntant juste un, qui ne manquera à personne, pendant un plus grand laps de temps.

LES INSTITUTIONS ACADEMIQUES SUR MARS

Valles-New Shanghai et Noctis abritaient les campus hors Terre d'un certain nombre d'universités et d'instituts de recherche de la Terre avant la Chute. Bien financés et bien équipés, ils ont pu procéder à l'égodiffusion de dizaines de milliers de membres de leur propre personnel sur Mars. Le sort des infugiés académiques est bien meilleur que celui des employés du secteur privé et des citoyens ordinaires. Il n'y a quasiment aucun apprenti dans le milieu universitaire, et la majorité des universités a donné de nouvelles morphoses aux membres de son personnel, ou les a fait tourner dans des campus en simulespace jusqu'à ce que leurs dotations soient suffisantes pour pouvoir s'acheter de nouveaux morphes. Ainsi, l'expression « être titularisé » est devenu synonyme de « se faire payer une morphose dans un biomorphe par l'université ».

Le réseau de l'Université de Mars est grand et richement financé par des donateurs hypercorps, mais il n'est pas rare que les institutions de la vieille Terre parviennent à attirer les chercheurs les plus brillants, à grands renforts de promesses de liberté accrue pour poursuivre leurstravaux. Parmi les institutions terriennes ayant réussi à survivre d'une certaine façon on trouve : Caltech, Carnegie-Mellon, l'Université de Chicago, l'ETH Zurich, et Qinghuá à Valles-New Shanghai, et le MIT Cambridge, l'IIT Bombay et l'Universidade de São Paulo à Noctis-Qianjiao. Le degré d'indépendance que sont parvenues à préserver ces universités est variable. Caltech, par exemple, est plus ou moins devenu le nom de marque des programmes intensifs d'ingénierie d'U-Mars. D'autres, comme le MIT, restent farouchement indépendantes, et jouent les diverses factions dans la Ligue Tharsis ou dans le Consortium planétaire les unes contre les autres pour éviter d'être redevables d'une seule entité pour leurs subventions. Cela étant dit, malheureusement, la plupart d'entre elles se consacrent encore à des recherches sur des technologies extrêmement dangereuses.

LE CRIME

Tout ce bla-bla à propos des soufis et des faiseurs, et comment le Mouvement déchire tout, ça peut laisser à penser que le CP et ses sous-fifres comme la Ligue sont les seuls salauds présents sur Mars. C'est pas le cas. Bon, me faites pas dire ce que j'ai pas dit, certains de mes meilleurs amis sont des voleurs et des putes. Mais de sales termites sont tapies dans la charpente de Mars, et elles sont pas toutes en costard. La plupart des gros syndicats du crime connus dans le système ont leurs mains (ou plutôt leurs poings) sur Mars, je vais plutôt me focaliser sur ceux du coin.

LES CONTREBANDIERS D'ARSIA MONS

Arsia est criblé de grottes. Comme la plupart d'entre elles se situent juste au nord de la Zone de quarantaine, elles ne sont pas vraiment cartographiées. L'interdiction est fragile ici, les contrebandiers peuvent donc braver la ZQT pour s'enrichir. Je les trouve un peu techniques, en ce qui me concerne, mais ça m'a pas empêché de bosser quelques fois avec eux quand j'avais besoin de pognon. 80 % de leur travail se fait dans les marchés rouges à FabLabs de Qing Long, qui sont envoyés en camions ou en buggys aux clients. Les contrebandiers de FabLabs sont les plus professionnels, ils répondent à une demande stable. D'autres, comme les trafiquants de drogue et d'êtres humains, peuvent être carrément imprévisibles et dangereux.

LA ZONE DE QUARANTAINE TITAN

La ZOT est une vaste zone qui s'étend vers le sud-est, depuis les plaines Ises d'Amazonis Planitia jusqu'à Arcia Mons. Cette région est connue pour être infestée de vestiges de machines TITAN : des robots de guerre, des nanomachines et tout un tas d'autres trucs dangereux. Peu oser s'aventurer ici, même si des rumeurs évoquent des contrebandiers barsooniens allant à Arcia Mons pour trouver les technologies de TITAN en dépit des risques encourus. Les drones du Consortium planétaire gardent un œil vigilant sur les frontières de la zone, même si pour des raisons inconnues, les reliques des TITAN ne s'en éloignent que rarement.

LA PORTE DE PANDORE MARTIENNE

L'un des biens les plus précieux du Consortium planétaire se trouve à Ma adim Vallis : la Porte de Mars. Cette Porte de Pandore, tout d'abord découverte par des barsooniens nomades, leur fut violemment arrachée par des troupes des hypercorps – un événement resté dans les traves de la gorge des rednocks. Comme différentes hypercorps se sont presque battues pour elle, le Conseil hypercorp fut contraint d'intervenir pour trouver une solution : une nouvelle hypercorp fut fondée – Pathfinder – dans le but de contrôler la porte et toutes les ressources au-delà de celle-ci, avec des privilèges spéciaux accordés aux membres du Consortium planétaire. La Porte de Mars est aujourd'hui le point de départ de beaucoup de colonies vers des exoplanètes, même si certains rechignent encore à se servir d'un atterrépotentiellement TITAN.

OLYMPUS CITY / L'ASCENSEUR SPATIAL

Le lieu le plus marquant de Mars est probablement le volcan bouclier Olympus Mons, sur lequel le premier – et unique à ce jour – ascenseur spatial martien fut construit. Semblable dans sa forme et dans son origine à celui des lles hawaïennes de la terre, aujourd'hui en sommeil, Olympus Mons est l'une des plus hautes montagnes du système solaire, avec ses 27 kilomètres de haut. Olympus, la colonie installée dans la caldeira du volcan et construite autour de la base de l'ascenseur spatial, était auparavant la ville principale de la planète, mais elle devint un lieu de vie moins attrayant après la formation d'autres régions. Un train maglev, au départ d'Olympus, met un peu plus de trois heures pour atteindre Noctis et le trafic aérien est encore plus rapide. Malgré la perte de popularité de la ville, l'ascenseur spatial est toujours très utilisé.

ELYSIUM (VILLE)

Située dans les gorges d'Elysium et d'Hyphæus dans le nord de la région Hesperia, dans l'hémisphère nord-est de Mars, Elysium est la capitale du développement du système, et la plus grande ville en dehors des canyons de l'équateur. C'est aussi la plus isolée des grandes villes martiennes, même si les techniques avancées de transport de la transhumanité (les vols suborbitaux et les vols en fusée depuis les habitats en orbite) amoindissent très nettement cette notion d'éloignement.

CRATÈRE AIRY-0

À zéro degré de longitude, le cratère Airy-0 est le point de référence de l'AMT (Airy Mean Time, le temps moyen d'Airy), le point zéro du système de fuseaux horaires de Mars.

ASHOKA

La ville d'Ashoka est située dans un cratère de la région Arca Vallis, à environ 3 000 kilomètres au nord-est de Vallis-New Shanghai, à proximité des sites d'atterrissage des anciennes sondes Viking et Pathfinder. Cette ville est aussi un spa et un lieu de retraite spirituelle populaire pour les Martiens qui cherchent à renouer avec leurs racines de pionniers. C'est aussi une station active de terraformation, et plusieurs habitants se trouvent dans la ZOT, comme l'ancien bastion islamique de Qurain. Inconnues, les reliques des TITAN ne s'en éloignent que rarement.

QURAIN (EN RUINE)

Plusieurs habitants se trouvent dans la ZOT, comme l'ancien bastion islamique de Qurain. Inconnues, les reliques des TITAN ne s'en éloignent que rarement.

NOCTIS-QIANJIAO

Avec une population de 13 millions d'habitants, Noctis-Qianjiao est la mégapole principale à l'ouest de la région Vallis-Martiens, une zone connue sous le nom de Noctis Labyrinthus. Bien qu'elle ne soit pas aussi hospitalière que la région Eos, dans laquelle se trouve Vallis-New Shanghai, la région Noctis Labyrinthus se hisse au premier plan au regard de ses paysages magnifiques et de son système de rivières extrêmement bien développé. Cette mégapole comprend deux dômes principaux : Qianjiao, sur la rive nord de la rivière Noctis, et Noctis City (simplement appelée « Noctis », la plupart du temps), au sud. Un réseau labyrinthique de petites dômes et de socks sur la rive connecte ces deux dômes principaux, bien qu'ils soient petits à petit poussés vers le nord et le sud, au fur et à mesure que la planète se réchauffe et que la rivière s'élargit.

VALLIS-NEW SHANGHAI

La ville principale de Mars, Vallis-New Shanghai est la plus grande mégapole planétaire de la transhumanité, avec ses 37 millions d'habitants. Vallis-New Shanghai se trouve dans la région Eos, fortement terraformée, dans l'est du système de canyons de Vallis-Martiens. La mégapole est composée de cinq dômes principaux connectés par un réseau de socks martiens. Les socks sont une particularité architecturale unique des grandes villes martiennes, qui consistent en des galeries et des passages couverts, bordés de bars, de cantines et d'aquas. On dit que l'on peut tout trouver si on passe suffisamment de temps dans un sock.

HELLAS PLANITIA

Une multitude de petites colonies sont situées dans cette région.

Elysium Mons

Korolev Crater

Utopia Planitia

ELYSIUM (CITY)

Amazonis Planitia

OLYMPUS CITY / ASCENSEUR SPATIAL

LA ZONE BLANCHE

QURAIN ZONE DE QUARANTAINE TITAN

Gratère Gusev
PATHEFINDER CITY
PORTE DE MARS
Ma adim Vallis

Terra Sirenum

Tempe Terra

Cynse Planitia

ASHOKA

Arabia Terra

Acidalia Planitia

Tharsis Montes
Ascreaus Mons
Pavonis Mons
NOCTIS QIANJIAO
Noctis Labyrinthus
PILSNER CITY
Vallis-Martiens

VALLIS-NEW SHANGHAI

Ganges Chasma
Capri Chasma
Eos Chasma

SINUS MERIDIANI

Terra Sabaea

Syrtris Major Plannum

Tyrthene Terra

Hellas Planitia

Arcyre Planitia

Gratère Gale

Noachis Terra

Terra Gimneria

Gratère Gale

ZONE DE QUARANTAINE TITAN

MARS

CONDUIT

A priori basée à Qianjiao, Conduit n'est pas à proprement parler une organisation malfaisante. Par contre, elle est clairement considérée comme « criminelle » au sens martien du terme. Conduit fournit des canaux de téléchargement de logiciels open source et de schémas de FabLab à ses abonnés, enfreignant ainsi soit des droits d'auteur, soit des brevets, en vertu de la loi martienne. Conduit est composé d'une bande de mutualistes qui gèrent des transmetteurs à faisceau droit depuis la ceinture intérieure, de manière à créer leur propre darknet. Les récepteurs sont des milliers de satellites gros comme des balles de base-ball, éparpillés en orbite martienne, histoire de créer une Toile dotée d'une bande passante énorme. Le CP recherche les membres de Conduit pour tous les mettre en mémoire morte pour les deux cents prochaines années. Certains pensent que le groupe pourrait compter des IAG dans ses rangs.

LES GOULES

Ces mecs font le commerce de corps. On pense qu'ils bossent à Valles-New Shanghai, à Elysium et à Noctis Labyrinthus. Ils se servent des grottes d'Arsia Mons, mais ils ne sont pas liés avec les contrebandiers. Ces derniers te diront que les quelques fois où ils ont croisé le chemin d'une opé des Goules dans les tunnels, ça s'est toujours soldé en une fusillade suivie de la fuite des deux parties. Les Goules sont très secrètes. Ils dealent des trucs de folie : des morphes de combat avec des implants lidar sur tout le corps, des clones de stars de LX effectués à partir d'échantillons génétiques volés, de la viande humaine sous vide pour le marché de niche des anthropophages et des cosses de plaisir ainsi que des châssis de morphes synthétiques très bon marché – ce qui se ressent parfois sur la qualité.

Ce sont aussi, par endroits, des usuriers prenant la chair comme gage. Solaris ne fait pas de deals avec la racaille red-neck de base, alors ces connards t'offrent des crédits avec ton corps en guise de caution. Si tu loupes trop de paiements, ils se remboursent en se servant sur ton corps. Bien sûr, c'est pas légal, mais les autorités civiles s'en foutent.

LES MODÉRÉS

Ces gars-là vendent des armes. Si les membres les plus haut placés sont essentiellement des Chinois originaires de Hong Kong et de Macao, ceux des rangs inférieurs viennent d'horizons plus variés. Les Modérés mènent des opérations dans toutes les villes et grandes colonies de Mars, et s'adressent à des tas d'acheteurs, surtout dans la Ceinture, qui cherchent les produits qu'ils pensent pouvoir déplacer. Les Modérés revendent leur statut d'hommes d'affaires, mais, de temps en temps, ils se livrent aux merdes habituelles des gangs, comme tuer des gens qui cherchent à empiéter sur leur territoire.

GANGS MINEURS

L'arrière-pays regorge de désespérées. Ce sont de purs produits des politiques du CP de déresponsabilisation systématique des ouvriers, mais ça ne les rend pas moins cruels. Des groupes comme le gang des Dalton à Argyre, la Famille Sung dans la région intérieure de Valles et les Ryukyu Uumakus dans la périphérie de Hellas ont commis tous les crimes possibles, depuis les attaques de trains jusqu'aux kidnappings sur l'autoroute et les chantages à la petite semaine. Leurs

relations avec les locaux varient. Les Dalton terrorisent tout le monde autour d'eux, tandis que les Uumakus sont des genres de héros populaires pour les Okinawais d'Hellas.

Beaucoup de drogues et de narcoalgorithmes illégaux viennent d'une industrie artisanale disposant de tout juste assez de FabLabs et de biotechnologies illégales pour pouvoir produire en masse localement. Pour cette raison, les grands cartels de la drogue se font rares sur Mars, la source étant trop proche des dealers. Bien sûr, les flics ne cessent d'arrêter de petits exploitants, mais c'est juste des vaguelettes dans une cuve de refroidissement.

OLYMPUS

<Jake Carter, Proxy Firewall>

Vue depuis la brume d'une tempête de poussière, la ville dans la caldeira d'Olympus Mons ressemble à un cône d'encens incandescent à moitié brûlé, avec tout un tas de cendres empilé sur les côtés. Lorsque la visibilité est meilleure, on peut distinguer un noyau formé de grands buildings très lumineux, essentiellement des bureaux de corpos et des tours de logement, culminant autour de la base de l'ascenseur spatial. Dans le tas d'architecture éclaté tout autour – des blocs d'habitations pressurisés, des bâtiments industriels et des boîtes à sardines – on devine à peine quelques lumières éparées. Ici, en plus d'être dangereux, les souks sont, par endroits, glacials et seulement en partie pressurisés. À l'apogée d'Olympus, 6 millions d'habitants vivaient ici, mais aujourd'hui, sa périphérie ressemble à une ville fantôme. Avec l'atmosphère qui s'épaississait et les températures qui s'élevaient à Valles-Marineris, Argyre, Hellas et dans les autres basses terres, tous ceux qui avaient les moyens pour déménager l'ont fait.

Puis il y a eu les évacuations de masse pendant la Chute, qui a viré la plupart des gens les plus pauvres, aussi. La manœuvre a pas franchement été menée dans un but humanitaire, d'ailleurs. L'Autorité de l'infrastructure d'Olympus (AIO), qui gère cette ville, si on peut dire ça, avait entendu des rumeurs selon lesquelles les virus TITAN étaient capables d'infecter les gens comme les machines. Ils ne voulaient pas qu'une horde de zombies viennent démolir leur précieuse infrastructure, mais les autorités de Noctis et de New Shanghai n'en voulaient pas non plus. Ils ont donc éparpillé ces pauvres gens dans les arrière-pays d'Amazonis et de Tharsis, parqués dans des dômes gonflables et dans des modules préfabriqués – ce qui était à peine mieux que des camps de concentration, en fait – et leur ont souhaité bonne chance.

Vous savez ce qui est arrivé à ceux qui ont eu la malchance d'atterrir dans les camps à Amazonis Planitia. La plupart des autres sont morts quand les systèmes de support de vie

DONNÉES DÉMOGRAPHIQUES D'OLYMPUS

Population : 1 000 000 habitants

Synthétiques : 35 %

Cosses : 20 %

Biomorphes : 43 %

Infomorphes : 2 %

IARS