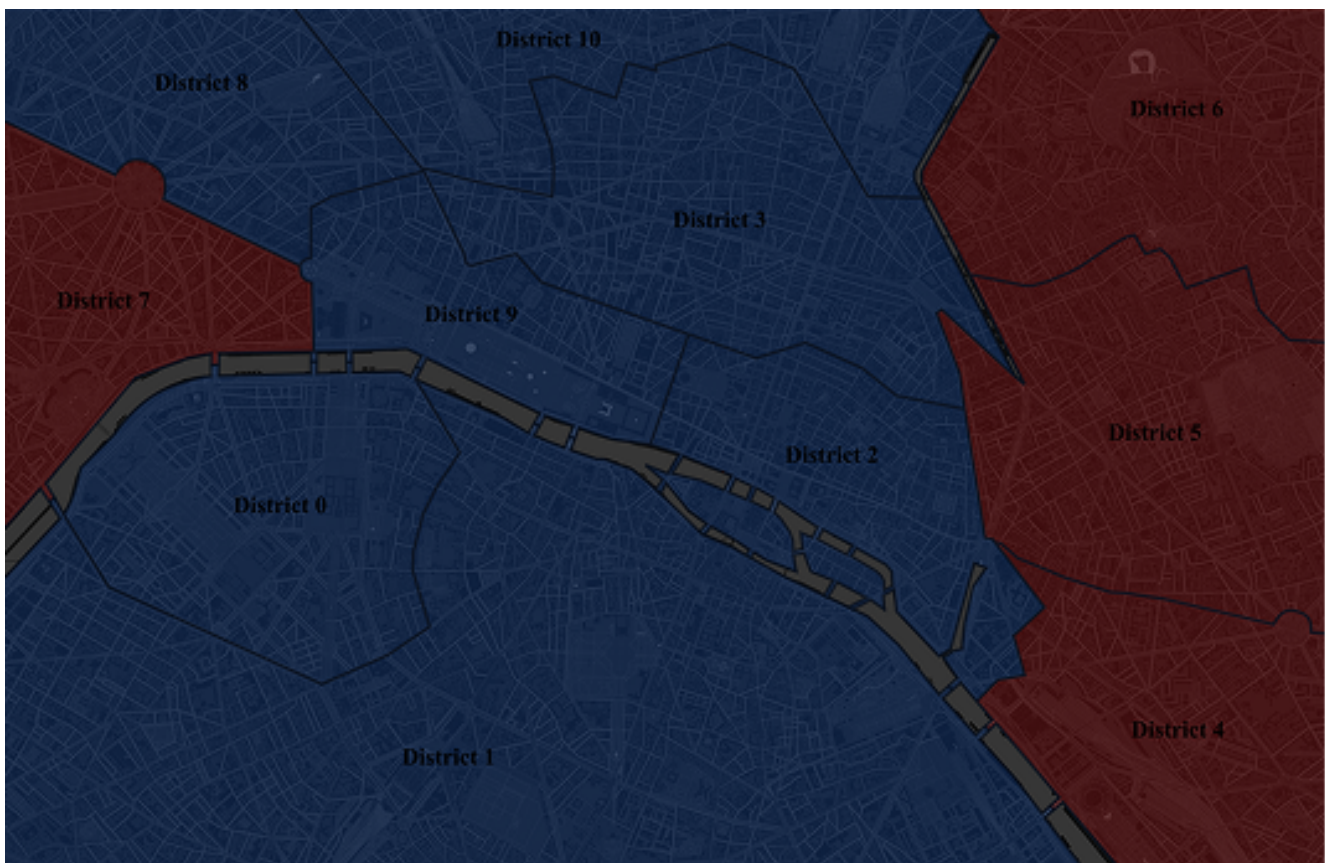


Les Districts de Cité 13

Situation

La Cité est présente sur une grande majorité du territoire occupé par la SPZ (Secured Population Zone) de Paris avant la Guerre des 7 Heures. Cité 13 fait partie du périmètre administratif du Secteur 13, c'est à vrai dire sa capitale, englobant la majeure partie de l'Europe de l'Ouest, et est séparée en plusieurs divisions urbaines couramment nommées "district" ou bien encore "localité".

La Cité étant encore en phase de développement critique, l'Administration du Secteur 13 a acté avec les autres, qu'aucune relocalisation inter-secteur ne serait autorisée pour la population civile standard. Ce protocole d'isolement est strict, jugé nécessaire car il est bien trop tôt pour saturer les infrastructures locales encore précaires. Les seules exceptions tolérées à ce blocus migratoire concernent les transferts stratégiques de personnel de la Protection Civile ayant fait preuve d'un mérite exceptionnel, ainsi que les dignitaires de la Haute Administration requis pour la gestion d'un Secteur.



Districts / localités

Cité 13 s'étend sur les ruines de l'ancienne métropole de Paris et sa banlieue proche, telle qu'elle existait avant la Guerre des Sept Heures. Elle constitue un nœud névralgique pour l'Administration du Secteur 4.

La zone urbaine est strictement divisée en divisions appelées "Districts" ou "Localités". Bien que la numérotation aille de 0 à 10, la géographie de la ville est morcelée par des murs de confinement mobiles et des champs de force. Quatre districts (4, 5, 6 et 7) sont actuellement classés "Sinistrés" ou "Non-Opérationnels" suite à des échecs critiques de sociostabilité ou des travaux intégrales.

District 0 : Le Zéro / La Haute-Ville

Commandement Central & Logistique du Secteur 4. C'est le cœur battant de Cité 13. L'ancienne Tour Eiffel n'est plus, elle a été complètement modifiée pour ressembler d'avantage à une immense structure de métal noir et d'énergie sombre, transformée en une antenne servant de communication inter-cités dans tout le Secteur 4. C'est ici que réside l'Administrateur de la Cité, une figure dont on ne voit jamais le visage mais dont la voix résonne lors des allocutions obligatoires.

Interdit à tout citoyen non autorisé. La simple approche du périmètre sans autorisation entraîne une amputation immédiate sur place par les Synthétiques qui gardent l'endroit.

District 1 : Le Premier / La Grande Fosse

Zone de stockage démographique & Main d'œuvre brute. Gigantesque et labyrinthique, le "Un" couvre la surface de trois districts normaux. C'est le dépotoir historique de la Cité, là où les populations ont été entassées après la guerre des sept heures.

C'est un ghetto à ciel ouvert. Les bâtiments historiques pourrissent, étouffés par la surpopulation. C'est le district le moins touché par les bombardements, mais le plus ravagé par la misère humaine. Le district a vu toutes ses anciennes structures être pillées et dépouillées jusqu'à l'os par les habitants désespérés, il ne reste plus rien, chaque morceau de valeur a été arraché.

La zone se vide progressivement. L'Administration relocalise les "sujets viables" vers les nouveaux districts, laissant derrière les malades, les vieux et les indésirables.

L'eau potable est un luxe, souvent coupée pendant des jours. Les rations sont de grade minimal. Dans cet environnement, il vaut mieux garder ses affaires personnelles sur soi en permanence, car le vol est monnaie courante. Le couvre-feu y est brutalement appliqué, les rues sont des zones de guerre nocturnes entre rebelles désespérés et patrouilles de la Protection Civile qui tirent à vue.

District 2 : Le Second / La Fonderie

Production Industrielle Lourde & Recyclage. Situé sur les anciens quais de la Seine maintenant industrialisés, le District 2 est l'usine de Cité 13. C'est ici que les débris de l'ancien monde sont broyés pour être fondus et réutilisés dans l'architecture de l'Union Universelle.

L'atmosphère y est perpétuellement orange, saturé de fumées toxiques. Le bruit est assourdissant, marteaux-pilons et broyeurs tournent 24 heures sur 24.

Les citoyens du District 2 sont des ouvriers à la peau grise de suie. L'espérance de vie y est faible à cause des accidents et des maladies respiratoires. C'est un district dur, où la solidarité existe uniquement par nécessité de survie face aux contremaîtres.

Le District 2 ne pourrait exister sans le District 1, et cette dépendance est totale. Il existe une connexion logistique et humaine permanente entre les deux, souvent surnommée "Le Tapis Roulant".

D'un point de vue matériel, le District 1 est la carrière à ciel ouvert du District 2. Les gravats des bâtiments effondrés du ghetto sont collectés par des équipes de forçats, chargés dans des véhicules blindés capable de résister à des émeutes, et envoyés directement dans les fourneaux du District 2 pour être atomisés.

Le ghetto se fait littéralement manger par l'usine.

D'un point de vue humain, le lien est encore plus sinistre. Le District 2 puise sa main-d'œuvre "jetable" directement dans le surplus de population du District 1.

Chaque matin, aux points de contrôle frontaliers, des milliers de résidents du District 1 se battent pour obtenir un "Ticket de Labeur Journalier", espérant être entassés dans les véhicules de transport pour aller travailler 16 heures dans la fonderie en échange d'une ration supplémentaire.

Ceux qui s'écroulent de fatigue au District 2 sont simplement renvoyés le soir même, dans la fosse du District 1, remplacés le lendemain par de nouveaux désespérés.

C'est un cycle perpétuel d'exploitation où le District 1 fournit la chair et la pierre, et le District 2 les consume jusqu'à l'épuisement.

District 3 : Le Troisième / Le "Normale"

Le District 3 est l'un des rares endroits de Cité 13 qui ressemble encore à une ville "normale", bien que terne et sans vie. C'est le district de la stabilité. Ici, les bâtiments ne sont ni en ruine, ni recouverts de métal, ce sont de vieux immeubles parisiens dont on a muré les balcons et repeint les façades en gris administratif.

C'est le calme plat. Il n'y a pas les cris du District 1, ni le bruit des usines du District 2. Les rues sont propres, balayées chaque matin. L'éclairage public fonctionne correctement. C'est un endroit sans surprise et sans âme, où le silence est une règle tacite respectée par tous.

District 4 : Le Quatrième / La Zone Morte

Statut : DÉTRUIT / CONFINEMENT BIOLOGIQUE MAXIMAL

Cause : Infestation Xennienne massive incontrôlée. L'origine du désastre est une plante Xennienne qui a été classée Niveau 4 (Létal) pour son Risque Biologique, Niveau 5 (Pandémique) pour sa Vitesse de Prolifération et Niveau 5 (Inaltérable) pour sa Résistance Structurale. L'Administration a ordonné le Verrouillage complet du District il y a quelques années. Aujourd'hui, un mur de confinement colossal a isolé ce district.

Les habitants de l'Est du District 1 entendent parfois des sons étranges la nuit. Non pas des combats, mais des chants... ou des hurlements d'une faune qui n'est pas de ce monde. Les murs sont gardés par des Synthétiques, mais fait étrange, on voit souvent des équipes de la Force de Stabilisation Conscrit avec des véhicules de transport de troupe pénétrer dans l'enceinte, lourdement armées, sans qu'on ne les voie toujours ressortir.

Certains pensent que l'Union Universelle y cultive la faune Xennienne pour l'étudier, ou qu'ils ont perdu le contrôle de quelque chose. Mais une rumeur persistante circule, certains parlent d'un moyen de quitter Cité 13 à travers cette zone, un passage secret caché au cœur de l'infestation.

District 5 : Le Cinquième / La Zone de Guerre

Statut : NON-ADMINISTRÉ / ZONE DE TIR LIBRE

Cause : Insurrection armée et chute du mandataire local. Suite à la chute du District 4, la résistance locale a profité de la panique pour assassiner l'Administration du district. En réponse, l'Union Universelle a retiré toute présence de la protection civile et coupé toutes les connexions avec les autres districts.

Essayer de s'enfuir et la mort vous attend. Beaucoup ont essayé, personne n'a réussi.

Certains le décrivent comme "l'enfer sur terre", pire que le District 1. Il n'y a plus de loi, plus de rations, plus d'eau. Les habitants s'entretuent pour survivre. L'Union Universelle utilise ce district comme terrain d'entraînement pour ses unités aéroportées et ses raids de pacification. C'est une zone de darwinisme social absolu, seuls les plus violents survivent.

District 6 : Le Sixième / Le Cimetière

Statut : LIQUIDÉ / EN COURS DE RÉHABILITATION

Cause : Punition exemplaire (Éradication de la population).

Considéré comme irrécupérable suite aux émeutes contagieuses du District 5, l'ordre a été donné de liquider le District 6.

En une nuit, les loyalistes ont été évacués. Le lendemain, le gaz et les escouades de pacification ont fait le reste.

Personne n'a survécu.

Aujourd'hui c'est une ville fantôme. Des équipes de nettoyeurs ramassent les ossements et nettoient les bâtiments vides. L'Administration prévoit de rouvrir le district une fois qu'il aura été totalement "aseptisé" de son passé.

District 7 : Le Septième

Si le District 1 porte les stigmates de la misère, le District 7 porte ceux de la destruction.

Durant la Guerre des Sept Heures, cette zone fut identifiée comme un point de résistance militaire majeur pour Paris et subit une vague de bombardements chirurgicaux d'une violence inouïe par les forces Synthétiques.

C'est le secteur le plus durement endommagé de toute la métropole, des quartiers entiers ont été réduits en poussière, et la topographie même du sol a été bouleversée, créant des cratères béants au milieu des avenues.

Pendant des années, ce ne fut qu'un immense cimetière de béton et d'acier tordu, laissé à l'abandon.

L'Administration avait fini par lancer un plan de rénovation titanesque pour transformer ces ruines en un complexe militaro-industriel flambant neuf pour la Protection Civile. Les murs noirs de l'Union Universelle commençaient à s'élever, dévorant les décombres.

Cependant, le projet a subi un coup d'arrêt brutal.

Suite à l'échec critique de la première ouverture du District 8 et aux événements du "*Jeudi Rouge*", les priorités de l'Administration ont changé instantanément. Pour refaire entièrement le District 8 et en faire la forteresse sociale qu'il est aujourd'hui, des ressources colossales ont été nécessaires.

Ces ressources ont été siphonnées directement du budget et de la main-d'œuvre du District 7.

Aujourd'hui, le District 7 est figé dans une stase architecturale inquiétante. Les travaux n'ont pas été annulés, mais considérablement ralentis, repoussant la date d'ouverture à une durée indéterminée.

C'est une zone dangereuse et instable. Le sol menace de s'effondrer dans les anciennes carrières de Paris fragilisées par les bombardements. Bien que le gros des troupes de construction soit parti vers le District 8, quelques équipes de maintenance et des Striders de construction patrouillent encore pour empêcher les structures de s'écrouler.

C'est une plaie ouverte dans la ville qui peine à cicatriser et qui coûte chère à l'Administration.

District 8 : Le Huitième / La Nouvelle Vague

Avant de devenir la vitrine aseptisée qu'il est aujourd'hui, le District 8 fut le théâtre d'une expérimentation sociale désastreuse.

Initialement, l'Administration avait ouvert le district après une rénovation superficielle, y déversant une population issue exclusivement du District 1 sans réellement contrôler leur antécédent.

Cette négligence se paya au prix fort, la socio-stabilité se gangrena à une vitesse alarmante, la criminalité et l'insalubrité transformant les lieux en une extension du ghetto du district 1 vers le district 8 et menaçant dangereusement la sociostabilité globale de la Cité.

Face à l'urgence, les mandataires des Districts 1 et 8 sollicitèrent conjointement auprès de l'Administrateur un Jugement Waiver à l'échelle de Cité 13.

La réponse fut immédiate et brutale.

Des escouades de Pacification, appuyées par la lourde Force de Stabilisation Conscrit, furent déployées pour vider district 8. Cet événement, gravé dans les mémoires sous le nom de "Jeudi Rouge", vit l'expulsion violente de tous les résidents de bas rang et marginaux.

Sous le feu des armes, ils ne furent pas renvoyés dans les ghettos, mais traînés de force jusqu'aux sas de confinement du District 5. Condamnés à l'exil dans cette zone de guerre anarchique habituellement hermétique d'où personne ne sort vivant.

Ce jour détient encore le triste record du plus grand nombre de victimes et d'amputations recensées en vingt-quatre heures au sein de la Cité.

Tirant les leçons de ce carnage, l'Administrateur décréta le gel immédiat des relocalisations jusqu'à la levée du Jugement Waiver.

Une nouvelle doctrine fut établie, les infrastructures doivent désormais être infaillibles avant toute relocalisation, et chaque citoyen candidat à la relocalisation doit subir de longs examens de conformité pour garantir qu'il ne représente plus aucune menace potentielle.

Aujourd'hui, le District 8 est une anomalie sensorielle dans le paysage dévasté de Cité 13.

Inauguré il y a à peine quelques semaines, le District sature encore l'air d'une odeur entêtante et chimique, un mélange de peinture fraîche, de solvants industriels et de polymère synthétique chaud.

C'est une tentative glaciale de l'Administration de créer une "société modèle", une vitrine de ce que l'Union Universelle promet à l'humanité si elle se soumet totalement.

Le bitume a été remplacé par des dalles de composite lisse qui absorbent le bruit des pas. Tout semble artificiel, figé, comme un décor de théâtre ou une maquette grandeur nature où les humains ne seraient que des accessoires.

Les logements, attribués dans des blocs d'habitation rénovés à la hâte, sont le comble du luxe pour cette époque, eau courante filtrée, chauffage centralisé, et électricité stable. Les appartements sont minimalistes, standardisés à l'extrême (un lit, une table, une unité sanitaire) mais fonctionnels.

C'est un luxe inouï comparé à la fosse commune qu'est le District 1. Cependant, cette perfection a un prix, l'intimité n'existe pas. Les murs sont fins, et l'architecture est pensée pour voir et être vu. Chaque fenêtre donne sur celle d'un autre, créant un panoptique permanent où les rideaux tirés sont considérés comme un signe de dissidence potentielle.

C'est ici que réside la véritable cruauté du District 8. L'Administration n'a pas peuplé ce quartier au hasard. Elle y a orchestré une "Grande Relocalisation", mélangeant volontairement deux populations aux antipodes pour créer une friction sociale permanente :

Les Loyalistes et les Modèles Importés :

Ce premier groupe constitue l'élite morale du district. Il est composé en partie de citoyens locaux déçus du district 9 pour des fautes mineures, cherchant désespérément à racheter leur statut par un zèle excessif.

Mais pour durcir les rangs, l'Administration a également intégré des loyalistes transférés depuis les Cités voisines du Secteur 13 (Cité 2, Cité 24, Cité 32 et Cité 59) en récompense de leur extrême loyauté.

Les "Élus" des Bas-Fonds :

Le second groupe est une sélection disparate de la classe laborieuse, perçue comme un "matériau brut à raffiner". On y trouve d'abord les "Chanceux" du District 1, survivants du ghetto, qui arrivent avec leurs traumatismes, leur violence latente et leurs réflexes de survie inadaptés.

À leurs côtés ont été installés des ouvriers méritants extraits des fonderies du District 2. Ces derniers, bien que disciplinés, dénotent par leur aspect physique. Leurs corps portent encore les stigmates de l'usine (toux chronique, peau grisée par la suie, tremblements nerveux) et ils peinent à s'adapter au silence aseptisé du District 8 après des années passées dans le vacarme industriel.

Le résultat est une cocotte-minute psychologique. La méfiance est totale et absolue. Dans les couloirs immaculés, on se croise sans se regarder, ou pire, en s'épiait. Pourquoi cet ancien membre de gang tatoué du District 1 a-t-il obtenu un logement adjacent à celui d'un ancien médecin réputé ? Est-ce un test ? La peur est le moteur du district.

Tout le monde sait que le bail au District 8 est révocable à la moindre infraction. La menace du renvoi vers les districts inférieurs (ou pire, le District 5) plane au-dessus de chaque tête comme une guillotine.

En conséquence, le District 8 est devenu la capitale de la délation. Ce n'est pas par idéologie ou par amour de l'Union Universelle, mais par pure terreur de perdre ce confort précaire. On dénonce son voisin pour une ration supplémentaire, pour prouver sa loyauté, ou simplement pour "tirer le premier" avant d'être soi-même dénoncé. C'est un enfer pavé de bonnes intentions et de linoléum neuf, où le sourire de votre voisin de palier cache souvent la rédaction d'un rapport sur vos activités nocturnes.

District 9 : Le Neuvième / L'Éden

Quartier de l'Élite & Administration Civile Supérieure. Proche du District 0, le 9 est un autre monde. Les trottoirs sont nettoyés, les arbres existent encore.

Certains disent que quand on part pour le 9, on ne revient pas. Pas parce qu'on est mort, mais parce qu'on ne veut plus voir la crasse du reste du monde. Les habitants du 9 ont de l'eau claire, des vêtements sans trous, et le droit de marcher dans des parcs.

Cependant, cette perfection a un prix, une exigence sociale impitoyable.

Dans ce district, avoir ne serait-ce qu'un seul Verdict à son actif est extrêmement mal vu. Une simple sanction au Code Civil, aussi banale soit-elle dans les autres secteurs, est ici considérée comme une marque d'infamie indélébile. Un loyaliste avec un casier entaché par un unique verdict devient instantanément suspect, voire un paria aux yeux de ses pairs, car il a brisé l'illusion de l'ordre parfait.

La particularité du district réside dans ses Co-Mandataires, des Jumeaux. Une anomalie bureaucratique tolérée par l'Administrateur de Cité 13. On dit qu'ils finissent les phrases l'un de l'autre et qu'ils gouvernent avec une efficacité terrifiante mais une courtoisie dérangeante. Ils sont l'image de la "Symbiose parfaite" que prône l'Union Universelle. Cette obsession de la paire a déteint sur la société locale.

District 10 : Le Dixième / Le Terminal

Transport Ferroviaire & Logistique Inter-Cités. Ce district est centré autour des anciennes gares du Nord et de l'Est, fusionnées en un immense hub de transport pour les Razor Trains.

C'est un district de passage. Il y a peu de résidents permanents, mais énormément de flux. C'est bruyant, froid, balayé par les vents.

C'est ici qu'arrivent les nouvelles vagues de citoyens transférés d'autres Cités du Secteur 4 puis envoyés dans des navettes dans des districts. C'est un lieu de tri. La Protection Civile y est omniprésente et contrôle les papiers à chaque couloir. C'est aussi le point névralgique pour la contrebande, si quelque chose doit entrer ou sortir de Cité 13 illégalement, ça passe par les tunnels de service du District 10.

Revision #5

Created 2026-02-14 12:45:48 UTC by Ethjuro

Updated 2026-03-09 19:34:18 UTC by Ethjuro