

FUKIDO

Si Fukido fut construite par Mishima, c'est Imperial qui en fit la grandeur au cours des générations écoulées depuis sa mise en location à des parties extérieures. Les dirigeants de Mishima n'avaient pas imaginé un instant qu'Imperial viendrait rafler l'ensemble des contrats de location. Ils estimaient qu'un bail de 100 ans serait trop court pour entrer dans les stratégies à long terme de leurs concurrents mégacorporatistes. Ils se trompaient.

Imperial était depuis longtemps jalouse des autres mégacorporations, qui possédaient chacune un foyer. S'étant manifestée trop tard, elle se voyait refuser ce droit. Les autres s'arrangeaient pour la tenir à l'écart, mais elle savait se montrer patiente quand il le fallait, et vorace à chaque occasion qui se présentait.

Pour établir une sorte de base d'où elle puisse diriger ses opérations en toute sécurité, Imperial s'installa progressivement sur des terres dont personne ne voulait. Certaines, comme les zones arides qu'elle colonisa sur Mercure, semblaient de prime abord inexploitable mais, après plusieurs dé-

cennies de lissage et de polissage, elles se transformaient en terrains de premier choix. Quand une quantité suffisante de surfaces de ce genre pourraient être réunies, Imperial posséderait son foyer.

Malheureusement, ce plan était cousu de fil blanc et les autres mégacorporations le déjouèrent rapidement. Elles mirent donc un frein à l'accumulation méthodique de terrains par Imperial, à la fois pour assurer leur avenir et pour placer une punaise sur la chaise de leur concurrente. Elles veillèrent simplement à conserver les droits d'exploitations de certains endroits stratégiques, tels les points d'eau, sans lesquels les sols Imperial devenaient pratiquement inexploitable.

Depuis le commencement, Imperial avait connu des difficultés avec Mishima. Elle convoitait ses installations de Mercure, non seulement parce qu'elles regorgeaient de richesses, mais également parce qu'elles se trouvaient loin de la menace des Légions Obscures, aussi loin que possible sans disparaître dans le soleil. Et lorsqu'Imperial décide d'obtenir quelque chose, elle n'attend guère avant de se mettre en chasse.

PRÉSENTATION

Après Luna, Fukido est la ville qui accueille le plus grand nombre d'impériaux. La ville dégage une atmosphère cosmopolite qui surpasse même la mégalopole lunaire. Après tout, Luna est une vieille cité sinistre alors que Fukido est jeune et avenante, pleine d'opportunités comme un fruit inconnu et interdit.

Depuis la prise de contrôle par Imperial, le système économique de Fukido est devenu ce qui se rapproche le plus du capitalisme à l'état pur. Étant certaine de se faire jeter dehors après expiration de son bail de cent ans, la mégacorporation n'a pas vu la nécessité de réglementer quoi que ce soit. Et donc les profiteurs, amaqueurs, artistes de l'escroquerie et autres investisseurs de tout poil ont fondu sur la ville comme des requins sur un nageur blessé. L'argent et le pouvoir s'écoulent à travers les immeubles et les rues de Fukido comme le gaz et l'électricité circulent dans d'autres villes. C'est un endroit où tout est possible, où l'on peut se procurer n'importe quoi... pour un prix.

SÉCURITÉ

Le maintien de l'ordre y est affaire de devoir personnel. Si vous estimez qu'une personne vous a causé du tort, à vous d'engager quelqu'un pour obtenir la réparation que vous jugez appropriée. Les membres des mégacorporations bénéficient de la protection de leurs employeurs, mais les indépendants n'ont pas cette chance.

En conséquence, presque tous les habitants de la ville portent une arme en permanence. Certes, c'est à proprement parler illégal, mais si vous en avez envie, qui va vous en empêcher ?

Tout cet attirail qui circule entraîne des conséquences dramatiques sur le taux de criminalité de la ville. Fukido est la capitale du meurtre dans le système solaire. Régulièrement, des disputes anodines qui se seraient terminées ailleurs en simple bagarre se transforment en fusillade meurtrière. Les classes privilégiées connaissent rarement ce genre de désagrément, mais la vie ne vaut pas cher dans les rues de Fukido.

ARCHITECTURE

Ceux qui habitent dans les tours d'albâtre de la ville échappent habituellement à cette violence dans leur activité quotidienne. Ils déplorent les pertes humaines d'un point de vue purement statistique mais se sentent impuissants à enrayer la vague de criminalité à laquelle ils sont confrontés. Ils restent donc prudemment dans leurs secteurs protégés, loin au-dessus des niveaux inférieurs de la ville.

Les immenses gratte-ciel de Fukido sont reliés les uns aux autres par un réseau de rampes et de promenades qui évite aux classes aisées d'avoir à circuler dans les entrailles de la cité. Parfois, certains se penchent sur la rambarde pour cracher sur ceux qui passent en dessous, mais seulement lorsqu'ils veulent recevoir en retour une volée de slugs en tir rapide. Comme vous pouvez l'imaginer, la distinction entre pauvres et nantis est encore plus nette à Fukido que n'importe où ailleurs.

Les seules personnes qui réussissent à faire le pont entre

ces deux couches sociales sont les membres de la Confrérie. Tout le monde garde le nez propre en les voyant approcher le long du trottoir, que ce soit au niveau du sol ou sur la plus haute des promenades. Personne ne voudrait courir le risque d'être embarqué pour hérésie. Coupables ou innocents, beaucoup de gens ne survivent pas à l'expérience, et ceux qui le font gardent souvent les marques toute leur vie.

LA CONFRÉRIE

La Cathédrale de Fukido, le **Dôme de Hieronymus**, fut la dernière construite, érigée peu après l'arrivée en masse des impériaux, pour tenter de se concilier l'appui du Cardinal dans le différent qui les opposait à Mishima. Le stratagème fonctionna et le Cardinal conseilla à Mishima d'honorer ses contrats avec ses nouveaux locataires. Après tout, elle y était légalement contrainte. Un refus ferait planer le doute sur toutes les négociations à venir. Si ses contrats n'avaient aucune valeur à ses propres yeux, qui pourrait encore lui faire confiance ?

À cette époque, le Suzerain Kayi vit la sagesse des paroles du Cardinal et renonça à une longue et sanglante confrontation avec les squatters d'Imperial. Les droits de propriété retourneraient en temps et en heure entre les mains de Mishima, qui profiterait alors de toutes les améliorations apportées à la ville par sa concurrente. Mishima aurait probablement souhaité récupérer une cité moins meurtrière, mais chaque pièce a son revers.

LA TEMPÊTE À VENIR

Le bail de location d'Imperial arrivera prochainement à expiration. C'est alors que débiteront les véritables ennuis de Fukido. La majeure partie de la pègre prépare déjà la relocalisation de ses opérations vers des pâturages plus riantes, de crainte de se retrouver pris au milieu d'une zone de guerre si les impériaux refusaient d'abandonner les lieux. Ils ont en effet investi des sommes considérables dans cette ville, et peu de gens croient encore qu'ils accepteront de la quitter sans faire d'histoire, quelle que puisse être la position officielle d'Imperial sur le sujet.

La plupart des réfugiés viennent s'installer à Longshore, donnant aux Mishimans un avant-goût de ce qui les attend à Fukido, même si celle-ci leur est volontairement restituée. Pour l'instant, ils n'apprécient guère ce qu'ils découvrent, mais il s'agit d'une affaire d'honneur et ils ne renonceront pas sans combattre à des installations aussi prospères.

Du point de vue des impériaux, la possession a force de loi. Presque tous ont juré, quoique en secret, qu'ils ne quitteraient les lieux que dans un sac en plastique. Pour bon nombre d'entre eux, Fukido représente la seule existence qu'ils aient jamais connue et ils pensent, à tort ou à raison, que cette ville leur appartient en propre. Si les Mishimans veulent vraiment la reprendre, il faudra qu'ils commencent par les en déloger, contrats ou non. Maintenant qu'ils y sont, ils y resteront envers et contre tous - à ce qu'ils espèrent.

VISITE GUIDÉE

BLOCCOM DE NEW HARBOR. À l'instar de nombreux autres blocs urbains de Fukido, le bloc de New Harbor a commencé sa carrière comme un centre commercial Bernheim construit autour d'un cœur ou supermarché central. Il fut construit sur les ruines d'un ancien centre commercial abandonné. Dès 1220 TC, le centre comptait plus de deux douzaines de boutiques différentes et en 1225 TC, la maison électrique lui a ajouté une tour de bureaux. Il n'y avait plus qu'un petit pas à faire pour compléter avec des niveaux résidentiels pour les bauhausers et finir avec la mini-arcologie d'aujourd'hui.

Ne vous y trompez pas : le bloc de New Harbor est IM-MENSE, près de 5.000 roturiers vivent entassés tout au long de son labyrinthe de couloirs et d'étages. Les zones résidentielles

s'étendent à l'est de Fukido et dans une tour située au-dessus du centre commercial. Ce dernier, construit sur trois niveaux, est accessible au public. Le bloc de New Harbor a ses propres supermarchés, aires de détente, générateurs, casernes de pompiers et de Bleus, visiodômes, etc. C'est une ville dans la ville, que la mentalité de forteresse qui habite ses résidents isole de l'extérieur.

Chaque étage, chaque recoin a son utilité, aucun espace n'est gaspillé. La sécurité est extraordinairement complexe et stricte, chaque centimètre carré étant couvert par une caméra. Les Bleus du bloc de New Harbor sont épaulés par des membres de l'Ordre de l'Ours.

TOUR MINAMI

Le combinat de construction Minami fut responsable d'une grande partie des travaux de Fukido. Elle fit faillite à l'arrivée d'Imperial, qui laissa cet immeuble intact en lui conservant son nom pour marquer sa victoire. L'édifice, mal entretenu, s'est peu à peu abîmé. C'est aujourd'hui un hôtel dont les tarifs sont élevés malgré son piteux état. Il est pratique car proche du centre-ville et du Corporate Plaza. De nombreuses prostituées travaillent dans l'établissement qui possède, de plus, un salon de massage au troisième étage.

Les trois derniers étages sont occupés par le Tottentanz. Cette boîte glauque sert de lieu de rencontre aux nombreuses bandes de francs-tireurs dont les membres cherchent frissons et compagnie. La musique et les boissons sont fortes et la clientèle tapageuse à l'extrême. Les compagnies d'ambulances locales n'y viennent même plus, trop de clients ne pouvaient payer leurs soins.

Le CSI tolère l'endroit pour deux raisons : un, les voyous s'y entretiennent ; deux, ils seraient très "ennuyés" si on le fermait.

WING-CHANG

Tout simplement le restaurant le plus cher de la mégaville, on ne s'en tire pas à moins de 2.000 couronnes par tête. L'entrée une esplanade couverte située du côté nord. Des employés vous y attendent pour prendre votre voiture et la garer au parking. Le restaurant, tout en longueur, est étroit mais chaque table se trouve dans une pièce insonorisée. Ce n'est pas un piège à touristes et le décor respire l'élégant, l'authentique.

Il n'y a pas de menu, on sert seulement un banquet chinois, et quel banquet ! Une suite sans fin de plats mishimans authentiques, servis en quantités copieuses. Les membres du personnel, tous mishimans, savent précisément comment et quand servir les mets - ce qui n'est pas surprenant quand on sait qu'ils font cela depuis leur plus tendre enfance.

Certaines compagnies ont passé un contrat avec la direction - sans doute très cher. Leurs cadres supérieurs peuvent ainsi y venir à loisir. L'endroit est l'un des plus prisés de la colonie pour les repas d'affaire, même si la liste d'attente est bouclée pour trois mois.

CHARTER HILL. Charter Hill est un petit quartier coincé entre les rues surpeuplées de l'enclave Mishima et les niveaux pollués de la zone industrielle. À l'origine Charter Hill avait été conçue comme une zone résidentielle. Ce quartier fut l'un des plus touchés il y a une vingtaine d'années et fut presque entièrement détruit par la guerre contre les triades entre 1253 et 1255 (TC). Après que le CSI eut nettoyé le quartier, la zone resta sous-développée, à l'écart des principaux projets d'urbanisme.

Charter Hill fut sauvé par l'intervention de Cybertronic sous le couvert du conglomérat Hydrosubsidium. Son intervention ainsi que l'argent et la réputation de l'Hacienda - un casino ultra-branqué - toute proche refirent de Charter Hill l'un des quartiers les plus agréables de Fukido. Après quatre ans de reconstruction et de prise en main des affaires par Cybercurity, c'est l'une des parties de la colonie où la criminalité est la plus basse. Une épine dans le pied d'Imperial sur Mercure.

LAKE PARK. Lake Park fut dédié par la municipalité au Suzerain Kayi, qui l'avait placé comme le poumon de sa ville modèle. La tribune qui fut construite à l'occasion de la commémoration de sa mort porte encore une plaque de bronze sur laquelle on peut lire son nom ; l'un des rares objets métalliques du parc à n'avoir pas été volé pour être revendu à un ferrailleur.

La majorité des plantes naturelles de la ville pousse ici. Le parc lui-même est suspendu entre les multiples niveaux des constructions entourant le parc. Le parc des niveaux supérieurs appartient à la ville ; les gardiens l'entretiennent et de jeunes mamans emmènent leurs bambins jouer dans cet environnement naturel. Aux niveaux inférieurs, c'est une autre histoire. Les "résidents" sortent des tanières où il se tiennent cachés et hantent les espaces verts. Le parc est très dangereux dans les plus bas niveaux et les disparitions mystérieuses ne se comptent plus. On ne retrouve jamais les corps. Peut-être est-ce pour cela que certains résidents semblent si bien nourris.

LA VIEILLE VILLE. Qu'il s'agisse des clochards qui surgissent du parc à la tombée de la nuit ou des hommes d'affaires venant au Bodukkan admirer le dernier spectacle de la troupe de Kabuki Nakagowa, les rues ne sont jamais calmes dans cette partie de la ville. Dans une cité qui ne dort jamais, la Vieille Ville est l'antidote au blues des nuits blanches. Cadres supérieurs ou vagabonds à l'affût, vous trouverez ici tout ce que vous voulez. Les sécurités privées surveillent les rues soit, mais le parc reste le domaine des créatures de la nuit.

La Vieille Ville est très importante pour Fukido à deux titres. Tout d'abord, c'est le centre culturel de l'encore très importante communauté mishimane et, sur une planète où la mégacorporation la plus importante est de loin Mishima, cela veut tout dire. Ensuite, la Vieille Ville est le quartier général de la plupart des triades opérant dans le système ; c'est central, la Gendarmerie du CSI ne s'y aventure pas et les impériaux ont du mal à s'y incruste.

Dans les niveaux supérieurs de ce quartier on trouve une avenue romantique, c'est là qu'on trouve le Jardin. Ce petit parc, avec sa fontaine et ses roses, est l'endroit où les amoureux peuvent encore se rendre pour une de ces promenades nocturnes qui faisaient la gloire des temps anciens. Il est surveillé par les Aigles d'or, une bande de samourais qui y ont établi leurs quartiers. Les raisons qui poussent la bande à agir de la sorte sont inconnues (selon la rumeur, la sœur de leur daïmyo aurait été assassinée ici). Tous peuvent se promener ici en toute sécurité grâce à la vigilance des Aigles.

LE QUARTIER HOSPITALIER. Cette partie de la ville est connue sous le nom de Quartier Hospitalier du fait de la concentration d'activités médicales que l'on peut y trouver. C'est aussi l'un des coins les plus peuplés de Fukido. On y trouve des bureaux, les deux immeubles du Palais des Expositions, le Centre d'Échanges, le Centre Medical Crisis, etc. La concentration humaine est si importante dans cette zone, que la municipalité a entrepris la construction d'une autoroute aérienne devant la relier au reste de la ville et ce, afin de permettre d'augmenter le volume des échanges.

Le Centre Medical Crisis possède l'un des centres de traumatologie les plus modernes du monde. La plupart des chirurgiens du Centre ont une expérience de la guerre glanée sur Vénus et sont très efficaces lorsqu'il s'agit de réparer des dommages causés au corps, même si ça n'est pas toujours très beau. Il abrite également un laboratoire de prothèses bioélectrique mishiman. Si le centre ne pose pas de questions, les urgences ne sont pas acceptées que si une assurance-vie couvre les dépenses.

LE QUARTIER UNIVERSITAIRE. L'Université de Fukido s'appelait à l'origine Université Kayi. Elle fut construite à la fondation de la colonie pour être le centre académique de cette ville modèle. Le campus avait été placé sur le bord ouest du magnifique Lake Park pour contrebalancer le suractif Corporate Plaza, situé à l'autre extrémité du parc. Ensemble, ils forment une sorte de couple Yin et Yang des affaires et de la connaissance. Lorsque les beaux jours arrivent, la partie du parc proche du campus se remplit d'étudiants qui révisent ou profitent du paysage.

La première université n'occupait que le niveau inférieure du campus actuel. Après son rachat par Imperial, elle fut agrandie pour atteindre sa taille d'aujourd'hui et rebaptisée Université de Fukido. La plupart des sciences humaines furent déplacées dans le niveau dégagé, les départements scientifiques demeurant au niveau inférieur, dans les anciens bâtiments.

Aujourd'hui, l'Université compte plus de 15.000 étudiants. La majorité d'entre eux font la navette entre Luna et Mercure

qu'au début et à la fin de leur cycle. Ce campus est avant tout réputé pour ses formations d'ingénieur, mais ses cours de sciences humaines sont de grande qualité.

Pas besoin de se préoccuper des gangs lors d'un passage à l'Université de Fukido, la police du campus s'occupe de défendre son territoire contre les indésirables. Tenues de cuir noir et attitudes sérieuses ont valu à ses membres le surnom de "Mad Max". Mais, s'ils charrient leurs protecteurs, il n'est pas rare d'entendre les étudiants crier "Max" quand ils ont des ennuis. Si leur principal objectif est d'assurer la sécurité sur le campus, des accords avec l'administration académique sont toujours possibles, afin d'assurer la sécurité de certains étudiants dans les environs immédiats de l'université.

MC CARTNEY STADIUM. Ce stade de 75.000 places est celui des Dragons de Fukido. Une équipe de la Ligue Imperial de Rugby, et qui domine celle-ci avec ténacité ces dernières années - chaque colonie majeure, de Mercure à Victoria, est représentée.

De nombreux éditorialistes décrivent les Dragons comme la meilleure équipe que l'argent ait jamais pu acheter. En plus des Dragons, les Heat, une équipe de football, jouent ici. Quand le stade n'est pas utilisé pour des rencontres sportives, de nombreux concerts et autres spectacles y sont donnés.

Le complexe sportif de Fukido est le résultat de lourds investissements consentis par Imperial, ceux-ci ayant été jugés nécessaires pour donner à la ville une image de paradis dans le système entier - de toute façon, même les cadres impériaux apprécient la retransmission des match hebdomadaires dans les pubs. Heureusement pour les intérêts en jeu, les équipes - recrutées avec l'argent des clans - sont toutes devenues suffisamment populaires pour s'autofinancer.

Si la sécurité interne est suffisante, une fois dehors c'est chacun pour soi, et on a déjà évoqué des agressions importantes perpétrées par des bandes.

NORTHSIDE. Attention : tous ceux qui habitent Northside sont confrontés en "live" au problème des gangs. Leur présence permanente menace l'équilibre économique du quartier qui, dans les dernières années, a vu se développer de nombreuses entreprises performantes. La guerre territoriale fait rage ici, depuis que les triades ont été éjectées de Corporate Plaza, au sud, et de la zone administrative, aux niveaux supérieurs. Plus de 40% des incidents mortels liés aux gangs proviennent de Northside.

Selon le CSI, ce quartier cacherait des renégats ayant des ennuis et les bars servirait même de repères pour la pègre gangrenant toutes les colonies Imperial dans le système solaire. Les commerces se sont adaptés à cette nouvelle clientèle. On peut y trouver des informations sensibles, des drogues, des prostituées et les pires armes de la ville. Les bandes protègent leurs territoires et tuent à la moindre incartade. À l'occasion les hommes des triades font des virées de temps en temps pour infliger des dégâts à leurs rivaux issus d'Imperial.

STUDIO CITY. C'est ici que l'on peut trouver Colonial Studios, ancienne maison de production cinématographique qui a connu un certain succès après l'entrée rocambolesque d'Imperial dans la cité mishimane. Fondée par le cinéaste avant-gardiste Francesco Cippolina et son associé Greg Lucasian, Colonial a produit des grands classiques comme *Le sourire de Lady Xanadu*, *Destin à Victoria* et *le Messie de la Ceinture d'Astéroïdes*, avant de connaître des difficultés en réalisant des séries Z comme *Les Mécanoïdes Tueurs de la Planète des Amazones* ou *Un Démon dans ma Tasse*.

Nombreux sont les habitants de Fukido qui trouvent que Colonial Studios n'est qu'un gaspillage d'espace, les autres souhaitant voir les studios se déplacer hors de la ville. Mais Colonial n'a pas l'intention de déménager, ils ont obtenu un bail de cent ans de Mishima et comptent bien l'exploiter à fond, tout spécialement la fille de Cippolina, Magretta, qui espère rendre à la compagnie sa gloire d'antan.

Cette intransigeance gêne de nombreuses sociétés qui ont des plans de développement pour la zone. Certains cadres de Colonial pensent que celles-ci sont derrière la vague "d'accidents" qui a frappé les studios dernièrement. Les corporations ont nié bien sûr.

LE CENTRE-VILLE

Le centre-ville : cœur administratif et siège des dirigeants de la ville. C'est à partir de ces immeubles modernes et imposants, remplis d'officiels affairés, que se prennent les décisions construisent l'avenir de Fukido.

Ça c'est la théorie. En fait, Fukido est ce que l'on appelle une zone franche contrôlée par Imperial. La mégacorporation a en effet les membres de son administration placé au conseil municipal. Le maire est en apparence choisi parmi un ensemble de candidats élus par les compagnies disposant d'un bail. Néanmoins, tout le monde sait que le système de vote favorise la mégacorporation disposant du plus grand nombre de baux dans la colonie, à tel point qu'une véritable élection est impossible.

Cependant, si la ville appartient à 98% en propre à Imperial, le maire, directeur d'une compagnie indépendante, tente à l'heure actuelle d'aplanir les difficultés d'une future rétrocession de la ville à Mishima. Pour cela, il n'est guère aimé par les impériaux.

POPULATION

À l'instar d'un récif corallien, chaque partie de la ville a sa propre forme de vie indigène. Certaines sont fortes, secrètes et mortelles : les requins des cités corporatistes. D'autres se camouflent dans les rues, pour pouvoir mieux bondir sur leur proie. D'autres encore se protègent ; comme les bernard-l'ermite, ils emportent leurs lourdes armures et leurs armes étincelantes où qu'ils aillent. Plus que dans toute autre mégaville, les socio-techniciens et les experts démographes d'Imperial ont pu distinguer sept types distincts d'habitants typiques de la cité ultra-capitaliste de Fukido : les puissants, les affairistes, les opportunistes, les francs-tireurs, les bloc-hommes, les fourmis et la faune.

LES PUISSANTS. Les puissants sont l'élite. Patrons de compagnies indépendantes ou directeurs de filiales des mégacorporations, personnalités médiatiques connues dans tout le système, membres de la noblesse Imperial parmi les plus influents. Les puissants habitent des appartements uniques au sommet des tours monolithiques du Corporate Plaza. Luxueusement aménagé avec du mobilier Imperial, des tapis de prix, des planchers en boiseries des forêts vénusiennes et le meilleur échantillonnage technologique que l'on puisse acheter, le monde des puissants commence au 50ème étage pour ne jamais descendre au niveau de la rue.

Les puissants ne dînent que dans les meilleurs restaurants ; ceux dans lesquels même des figures populaires ne peuvent pas entrer. On les voit rarement et leurs faits et gestes ne sont pas connus. Ce sont les dirigeants de Fukido ; forts dans leurs retraites gardées de ce qui se fait de mieux en matière de sécurité active et passive.

LES AFFAIRISTES. Ce sont les cadres qui ont RÉUSSI. S'ils n'habitent pas les mêmes niveaux que les dirigeants, ils sont dans le Quartier des Affaires ou sa proche périphérie. Qu'il s'agisse d'hôtels particuliers ou d'appartements, l'habitant des affairistes est toujours élégant et à la pointe des tendances. Livraisons à domicile, épicerie fine et entreprise de nettoyage sont pour eux monnaie courante et la plupart ont des gens de maison. Les affairistes voyagent en taxi, voiture de fonction blindée ou, à l'occasion, en hélicoptères, pour se rendre au théâtre à une quelconque discothèque de luxe. Vous n'avez pas de véhicule, louez-en un avec chauffeur auprès de Executive Transportations Service. Vous n'avez pas de compagnie, louez-en une chez Escorte Interplanétaire ("Un vrai mannequin, à vos côtés !").

La sécurité est stricte mais limitée. Les affairistes ne portent pas de badges d'identification comme les gens des blocs. Votre portier a appris à reconnaître qui est qui dans le coin et a intérêt à ne pas laisser quelque individu mal intentionné s'introduire dans votre résidence. La Gendarmerie s'occupe de l'intérieur même du Quartier des Affaires, éjectant francs-tireurs et clochards. Mercenaires et gardes du corps personnels gardent un œil vigilant mais discret sur tout ce qui vous touche de près ou de loin. La plupart des immeubles ont des caméras, celles-ci étant braquées sur les rues avoisinantes et non sur les coûteuses fenêtres de la hiérarchie corporatiste. En matière de protection privée, les affairistes font souvent appel à des sociétés indépendantes comme Militech Protection.

BANK BLOCK. Bank Block est le cœur financier de la ville, car s'il est vrai qu'Imperial dirige la mégaville, elle ne pourrait le faire sans l'aide des banques.

Ainsi, on a souvent dit que si les corporations représentaient le cerveau de la ville, les banques en étaient le cœur, pompant l'élément nécessaire à la survie du vaisseau : l'argent.

Les rues du "cœur" sont toujours impeccables, comme il plaît aux corporations. En ce sens, Bank Block est très représentatif de la vie corporatiste. Le monde est un endroit agréable et propre, tant que vous avez de l'argent.

Le plus grand édifice du quartier abrite des salles d'échanges pour tous les types de valeurs, d'actions ou de matières premières mercuriennes que l'on trouve dans le monde ainsi que les bureaux de plusieurs cabinets d'agents de change. Chaque marché possède sa propre salle, qui assure les opérations à la "corbeille". Il y a de l'activité vingt-quatre heures sur vingt-quatre, un marché étant toujours joignable quelque part dans le système. La sécurité est assurée par les Sterling afin d'éviter que l'on joue avec le marché des matières premières.

CORPORATE PLAZA. Comme toutes les autres mégavilles du système, Fukido est toujours changeante. Ses quartiers suivent des cycles tortueux, un jour à la mode, le lendemain sur le déclin. Seul l'un d'entre eux fait exception à cette règle. Le Centre des Affaires : le Corporate Plaza. Là-bas tout n'est qu'immeubles de style, avec jardins paysagers et sculptures. Il n'y a pas de fissures dans le revêtement, l'éclairage public fonctionne toujours, et si la municipalité n'est en rien responsable, il y a toujours un gendarme pour vous aider. Depuis ces rues propres et larges s'élèvent, rejoignant la voûte de la caverne, les tours qui dominent la jungle urbaine.

Vous êtes dans le Corporate Plaza, le siège du pouvoir à Fukido. Les tours des principales entreprises Imperial et le Palais du Gouvernement se trouvent dans Corporate Plaza, un ensemble circulaire entouré par la Plaza Drive. Aucune dépense n'est évitée pour l'entretien du secteur, cela se reflète tout particulièrement dans l'élégance et la relative sûreté des lieux. Toute personne qui ne semble pas à sa place ou au comportement douteux est susceptible d'être interrogée par la Gendarmerie du CSI. Ceux ne pouvant justifier de leur présence en ces lieux seront alors, calmement mais rapidement éjectés. Il n'en va pas tout à fait de même dans les environs immédiats de Corporate Plaza. Néanmoins, l'endroit reste dominé par les tenants du commerce, ceci garantissant une présence importante - bien que discrète - de policiers.

Active vingt-quatre heures sur vingt-quatre, la zone est cependant plus animée durant les heures normales de travail, quand tous les personnels sont présents, les boutiques et les restaurants ouverts. Les transports en commun sont très représentés dans cette zone et pas moins de trois stations proposent bus ou métro avec trains-fusées.

Dans Corporate Plaza on rencontre des cadres, des personnels de service, des gens qui font leur course et gendarmes du CSI. Ces derniers surveillent tout particulièrement les abords du parc et des stations de transports en commun. Le type de population situé à la périphérie immédiate varie beaucoup. Il dépend de la vocation commerciale ou résidentielle de ces zones périphériques.

WEST HILL. Fukido n'est pas uniquement constituée de tours commerciales ou de quartiers minables envahis de gangs. Dans les jardins de West Hill, constructions élégantes et boutiques de luxe sophistiquées sont à l'ordre du jour. Le nom provient d'ailleurs de l'importante quantité de verdure qui agrémente les immeubles résidentiels. Pinewood Bazaar, centre commercial au niveau inférieur, est illuminé par les dômes de verre plantés dans la pinède situé au centre de ce quartier et forme, avec les appartements voisins une communauté intégrée - avec salle de sport, mission de la Confrérie. C'est ce qui fait de mieux en matière d'habitat urbain, mais il n'y a que peu d'élus même parmi les affairistes.

LA GRANDE AGGLOMÉRATION

La banlieue de Fukido se divise en six mondes souterrains voisins : la Ville Supérieur - l'astroport industriel, Tudor Colonia - un monde balnéaire, Rancho Coronado - la fourmillière extrême, Heywood - quartiers résidentiels et industries légères, North Oak - base militaire Imperial - et Westbrook - la banlieue chic. Toutes ces destinations sont à moins de vingt minutes par trains-fusées de la mégaville.

HEYWOOD. Monde souterrain d'industrie légère, située à l'est de Fukido. On y trouve un peu de tout, des résidences, des boutiques, des parcs et le Complexe Apple, une fourmillière administré par Cyberchemicals.

Les collines de Heywood sont avant tout parsemées d'usines. Parmi ces complexes industriels, on peut trouver une unité de production d'armes Lyon & Atkinson, des centres de recherche Cyberchemicals, des entrepôts et centres laboratoires appartenant aux Morgan et bien d'autres encore. Certains sont énormes, d'autres réduits, d'autres encore camouflés dans les parois de la caverne.

CALORIS BASIN. Du nom de sa localisation sur la surface grêlée de Mercure, ce monde souterrain, au sud de la mégaville et traversant l'écorce de la planète, est essentiellement un astroport industriel comprenant l'un des principaux complexe sidérurgiques en activité de cet hémisphère, des installations d'accueil pour porte conteneurs spatiaux, et des dizaines de niveaux d'habitations HLM, construites par des promoteurs affiliés

À peine cinq minutes en métro de Corporate Plaza, West Hill est aussi le lieu de prédilection de tous les jeunes loups des affaires. Des gardes armés patrouillent la zone. Légalement, les jardins de West Hill et Pinewood Bazaar sont des propriétés privées et tout indésirable qui y pénètre est immédiatement arrêté, "éduqué" et refoulé dans les niveaux inférieurs de la ville.

DÔME DE HIERONYMUS. Située juste à côté du Palais du Gouvernement, cette antenne de la Confrérie sur Mercure, richement décorée, prospère malgré les tensions toujours plus prononcées entre Imperial et Mishima. De nombreux impérieux viennent y soulager leur conscience. Le beffroi sert aussi d'antenne pour la radio religieuse KNOW, membre d'un plus vaste ensemble de radios de la Confrérie à l'échelle du système solaire.

Le directeur de la station - le Cardinal Calvin - génère d'importants revenus en diffusant des programmes de charité type "envoyez vos dons à ...". Le Cardinal Calvin est un homme honnête et un personnage important dans les cercles de pouvoirs de la colonie mercurienne. Il est toujours prêt à soutenir Imperial face au Prince Héritier Moya, qui le lui rend bien en défendant la bannière de la Confrérie sur le sol mercurien. La Confrérie ne cautionne pas cette attitude qui conduit souvent à la violence, mais c'est la vie.

LES NIVEAUX INFÉRIEURS

Les niveaux inférieurs. Toutes les mégavilles du système en ont et Fukido ne fait pas exception à cette règle. Un ensemble de ruines carbonisées, usines abandonnées, bureaux condamnés et centre commerciaux détruits habités par des désespérés, des dinglés en tous genres et des Héritiques.

Il n'y a pas de limite claire entre les niveaux inférieurs et le reste de la ville, les choses se dégradent progressivement jusqu'à ce que le voisinage se mette à ressembler à un enfer post-apocalyptique.

Il est à noter que la zone semble s'étendre chaque année, des niveaux supplémentaires étant intégrés d'un an sur l'autre. De nombreux débats ont eu lieu s'interrogeant sur la nécessité d'isoler les niveaux inférieurs de la ville, comme cela a été fait à Luna par exemple. Mais jusqu'à maintenant aucune organisation publique ou privée n'a voulu prendre cette responsabilité.

On n'est jamais à l'abri dans les niveaux inférieurs. Bien sûr on peut entrer une fois et en ressortir sans problème, peut être même deux fois, mais même les parieurs les plus fous de l'Hacienda ne miseraient pas sur vous. Des équipes entières de sécurité ont été perdues dans les niveaux inférieurs et la Gendarmerie n'y pénètre jamais. Les seuls à y aller à l'occasion sont les hommes du Deuxième Directeurat et encore, jamais sans une importante couverture.

Les seules informations que l'on puisse obtenir sur les niveaux inférieurs proviennent de ceux "qui en sont revenus vivants et peuvent en parler". Ceux qui sont assez forts pour survivre dans cette zone ne sont habituellement pas très loquaces et ainsi on ne dispose que de bribes d'informations. Tout le monde est d'accord pour dire qu'il règne là-bas une hiérarchie entre les gangs. On dit aussi qu'un jeu appelé "Razoorball" est pratiqué une fois par mois dans une patinoire abandonnée et qu'il connaît un certain succès auprès des bandes.

Les francs-tireurs sont souvent affairés dans les niveaux inférieurs. Là bas on peut se cacher dans l'ombre - il n'y a pas d'éclairage public - et traiter en paix - il n'y a ni flic, ni caméra de surveillance. Les niveaux inférieurs est ce qu'on fait de pire dans le système solaire, on y passe son temps à se battre, se droguer, la mort gueuttant au coin de la rue.

Les niveaux inférieurs est un endroit méconnu, vous n'en trouverez aucune carte dans les bases de données d'Imperial. Les seuls renseignements sont dispensés par des ronins ou des contrebandiers.

aux triades quand ceux-ci édifiaient la colonie.

C'est un endroit dangereux. Si un gang ne vous fait pas la peau dans une contre-allée, vous vous ferez tirer dessus par un allumé de la gâchette qui vous prendra pour un membre des gangs. Le niveau de sécurité est très variable, certaines installations sont de véritables forteresses d'autres n'ont que de lourdes portes.

NORTH OAK. C'est le monde souterrain le plus proche de Fukido, elle abrite l'unique base militaire Imperial sur Mercure. Plus modeste que la mégaville, on peut voir le sommet de ses infrastructures percer l'écorce de Caloris Basin. North Oak est un monde militaire, la plupart de ses commerces s'orientent vers les soldats impériaux et leurs familles, la majorité de la population étant d'ailleurs liée par une voie ou une autre au complexe militaro-industriel Imperial.

À cause de la situation isolée de la colonie et des tensions avec Mishima, le Ministère de la Guerre fait une exception revenant au concept des bases centrales : d'immenses complexes, très bien défendus, protègent plusieurs colonies et coordonnent les actions des forces de défense et des Loups Bleus. C'est ainsi que la base militaire Nelson fut installée, garantie du pied-à-terre d'Imperial sur Mercure.

La ville de North Oak appartient presque entièrement aux McGuire qui la dirige. Le maire est le commandant de la base et sur les douze membres du conseil municipal, onze font ou ont fait partie de l'armée de Sa Sérénité. North Oak n'est même

LES OPPORTUNISTES. Au bas de l'échelle des corporations, on trouve l'opportuniste, le jeune ambiteux en pleine et rapide ascension. L'habitat est choisi pour asseoir le statut. Il veut l'emplacement, la sécurité et de l'espace pour ranger tous les coûteux jouets achetés pour impressionner ses petits camarades. Pour l'opportuniste, il faut aller de l'avant. La concurrence à Fukido est rude. Une fausse manœuvre suffit à vous renvoyer travailler au service du personnel et dormir au bloccom. Il faut optimiser votre habitat. Il doit être le plus cher possible, proche des lieux de rencontre des cadres supérieurs et permettre de louer des services de nettoyage, livraisons et pressing à domicile. Après tout, avez-vous le temps de faire la cuisine et le ménage? Il vous faut passer à l'échelon suivant, où quelqu'un s'occupera pour vous du linge sale et des repas.

Les opportunistes vivent habituellement dans les appartements les moins chers à la limite du Quartier des Affaires. À l'occasion, ils envahissent un loft dans la zone urbaine sous contrôle corporatiste, peu éloigné cependant des principales sociétés de services, boutiques ou discothèques. Leur tactique classique consiste à se grouper à trois ou quatre, mettre leurs finances en commun et racheter un taudis quelconque proche des bas quartiers. Il s'entendent ensuite pour convaincre la sécurité de la société de venir nettoyer le voisinage. Il ne leur reste qu'à racheter pour rien les appartements ainsi libérés et à les revendre à d'autres opportunistes et le cycle recommence ; emménagement par les armes. Pour cette raison, un franc-tireur qui voit un opportuniste ambitieux s'installer dans son voisinage a du souci à se faire.

LES FRANCS-TIREURS. Qu'il s'agisse d'une vedette ayant été classée dans les hits ou les grandes chaînes de télévision, d'un ex-officier connu et respecté, d'un journaliste en freelance ayant animé une émission à succès, leur réussite fait désormais partie du passé. On y trouve aussi les libres-marchands, des pontes du crime organisé ou les bonnets de la drogue. Ce qui différencie les francs-tireurs des affairistes ou des opportunistes, c'est leur activité. Leur argent, souvent illégal et dangereux, confère à leur domaine un petit air excitant du genre "Ici aujourd'hui, mort demain".

À personnage peu orthodoxe, mode de vie et habitat peu orthodoxes. Les francs-tireurs habitent rarement près du Quartier des Affaires. Au pire, ils ne s'approchent des "costards-cravate" que pour acheter un appartement hors de prix du centre-ville. Nombreux sont ceux qui rénovent des immeubles à la périphérie ou s'approprient des entrepôts et des usines abandonnées. Dans tous les cas, leurs maisons sont éclectiques. Chacune d'entre elles porte la marque de son occupant : masques de mort mishiman volés avec un chargement d'armes automatiques ou sculptures légères ultra-avangardistes réalisées par un porte artiste du quartier. On trouve les francs-tireurs dans les clubs les plus branchés, les nouveaux endroits, encore "in" dans lesquels les opportunistes ne sont pas pointés.

La sécurité sur leur territoire est peu importante et varie selon l'endroit. Les francs-tireurs sont des gens qui n'aiment pas être surveillés et ils deviennent violents à la moindre restriction. Les caméras et les patrouilles de surveillance sont rares. Après tout, ils font partie des segments de la population les plus lourdement armés de Fukido.

plus considérée comme une zone franche. Le CSI-4 patrouille la ville à la place de la Gendarmerie et la justice est rendue par des tribunaux militaires qui utilisent d'une version spéciale du Code Uniforme de Justice. La criminalité est très basse, la mégacorporation dirige tout d'une main de fer, à la fois juge, jury et bourreau. Si vous voulez habiter North Oak, préparez-vous à obéir à la loi militaire, les pelotons d'exécution sont à la mode.

RANCHO CORONADO. La fourmillère dans tous les sens du terme. Au sud de Fukido, en dessous de la Ville Supérieure, Rancho Coronado s'étend sur des kilomètres et est principalement constitué d'immeubles d'habitations parfois entrecoupées de mini-centres commerciaux. Si la sécurité manque de balles et gros calibres, elle se rattrape sur la ténacité. Le coin est sûr et l'on peut y élever ses enfants. Ici, vous trouverez des groupes entiers de maisons occupées par des employés des compagnies indépendantes, de Capitol et Bauhaus. Les francs-tireurs ne viennent jamais ici, c'est la mort !

TUDOR COLONIA. On y trouve le Parc de la Mer, c'est Tudor Colonia, une caverne dotée d'une petite mer et d'un climat artificiel comparable à celui de l'archipel de Graveton. C'est un endroit relativement sûr, protégé par la société Militech, une compagnie de sécurité indépendante. Le parc, récemment rénové, connaît un immense succès auprès des amateurs de parc d'attraction du système, attirant aussi des touristes venant des milieux aisés de Mercure. Les îles de Tudor Colonia abritent les lotissements de Coastview. Luxueux, ils ont tous la vue sur l'océan artificiel et pour certains sur le Parc de la Mer. C'est l'endroit le plus cool de la colonie et selon ses habitants, le seul où l'on puisse vraiment se relaxer dans la région de Fukido.

LES GANGS

Les rues de Fukido sont vivantes et grouillent de gangs. Aux niveaux supérieurs, la rue est le domaine d'hommes d'affaires opportunistes et de banlieusards au travail. Mais aux niveaux inférieurs, les prédateurs se glissent hors de leurs abris de pierre et d'ordures. Vous pouvez les traiter de rats d'égout, de rebus ou de déchets, les gangs sont les vrais maîtres des niveaux inférieurs. Petite bande d'une douzaine ou véritable armée de plus de deux cents hommes, les gangs de Fukido présentent autant de facettes que la rue elle-même.

Sans danger ou complètement psychotiques, voici une liste de quelques bandes de Fukido. Les pires aspects réunis de la culture mishimane et d'Imperial, parqués dans une zone plus petite qu'un quartier de Luna et plus polluée que les émanations d'un réservoir. Apprenez à les connaître et à les craindre.

LES BOZOS. À leur première apparition, il y a trente ans, les Bozos étaient justes une bande de joyeux plaisantins vivant parmi les dilettantes, entre les hôtels de luxe au nord et l'université au sud. Déguisés à la façon des clowns de cirque avec de gros nez rouges, des cheveux écarlates en pagaille, de long pieds plats et costumés en conséquence, ils sont devenus le pire groupe de clowns tueurs ayant jamais existé.

Les habitants de Fukido auraient du savoir que quelqu'un qui accepte d'afficher en permanence un air désapprobateur en se faisant greffé de la peau blanche sur le visage ne devrait pas être laissé en liberté. Leur chef est connu sous le titre "Grand Bozo". Le Yard suspecte qu'il s'agit d'un Népharite de Muawijhe.

Les personnes qui vivent sur leur territoire ont appris à leurs dépens que quand on aperçoit des Bozos, il faut courir. Ils adorent jouer avec les pires phobies des gens : les attendre dans l'obscurité de leurs appartements, les enfermer dans des espaces exigus pleins de rats, arrêter les ascenseurs dans les gratte-ciel et les noyer. Les Bozos volent les bonbons aux enfants, crèvent les pneus et ennuis les petites vieilles handicapées.

Ils ne se contentent pas de terroriser un seul quartier et frappent plus volontiers au hasard. Quelquefois ils s'acharnent sur une seule victime, empoisonnant à toute heure sa vie de "sales blagues", la menant jusqu'à la dépression nerveuse. Si on appelle la police, les Bozos disparaissent... jusqu'à ce qu'elle s'en aille.

LES CHANA BOYS. Fatalement, il fallait qu'une organisation se charge de vendre de la drogue aux étudiants de l'Université de Fukido. Des contacts avec les triades et la pègre impériale ont présidé à la constitution des Chana Boys, un gang supposé être commandé par des Hérétiques de Semai. Ils s'offrent leurs plaisirs bizarres en revendant des drogues principalement non synthétiques comme la thionite. Ils tuent, torturent, violent et incendient sans raison particulière, préférant estropier leurs victimes ou disséquer les morts, laissant derrière eux des morceaux comme autant d'avertissements. Leur nihilisme et l'usage de drogues exotiques attirent certains étudiants du Quartier Universitaire qui sont parfois enrôlés pour les tâches ingrates et se faire pomper leur argent de poche.

Ils sont sur la liste prioritaire du Yard depuis quelques temps, bien que le gang en lui-même soit petit et peu répandu. Du fait des pressions du CSI, il n'existe pas de lieu de rencontre ou de base de repli fixes. L'adresse de la prochaine réunion se décide à chaque conclave. Personne, non-membre de Chana Boys, n'a jamais assisté à l'un de ces meetings et survécu pour le raconter par la suite. On murmure que deux journalistes sont morts en essayant d'enquêter sur la bande. Il est inutile de demander au commerçants du coin où les trouver, cela pourrait leur coûter leur boutique ou leur vie.

La sécurité dans le coin n'est pas aussi stricte qu'à Westbrook. Certaines personnes traînant au parc ne passeront jamais les portes de Coastview, mais les gardes jouent la carte de la tranquillité. Les clansmen peuvent faire des fêtes sur les plages - on leur demande seulement de ne pas faire trop de bruit - mais s'ils veulent faire du vilain, on ne prendra pas de gangs pour leur répondre. Et le délai de réponse est TRÈS court.

Tudor Colonia est aussi réputée pour ses fruits de mer, les meilleurs cultivés sur Mercure. Presque tous les restaurants ont été classés dans leur spécialités respectives. On y trouve aussi de nombreuses galeries et musées, et même une prestigieuse école d'art rivalisant avec Stratford.

WESTBROOK. Westbrook est une forteresse, construite dans un ensemble de cavernes plus élevées que North Oak et Fukido. La plupart des nobles impériaux ont un pied-à-terre ici et veillent à ce que personne ne les dérange. Ce sont les forces spéciales du clan Sterling qui s'en charge. Toutes les résidences ont des clés d'accès qu'il faut faire passer par pas moins de trois points de contrôle. Il y a de plus un ensemble de détecteurs sismiques garantissant qu'aucun indésirable n'arrive par les souterrains.

La circulation est sérieusement surveillée. Même les tunnels d'aérations sont surveillés. Les guérites ne laissent passer que les porteurs de clés magnétiques. Celles-ci sont codées avec des biomoniteurs et deviennent inutilisables à plus de trois mètres de leur porteur légitime. Si vous allez faire du jogging dans les tunnels, ne perdez pas votre carte à moins de courir très vite, passées dix secondes ça commence à tirer. Inutile de vous dire que les résidents font attention à leur carte.

Westbrook est un bon endroit pour conserver les employés impériaux qui risquent une extraction.

Il n'y a pas d'autres gang dans la zone universitaire mais certains analystes du CSI suggèrent que si les Bozos étendent leur territoire par le nord, cela pourrait générer des problèmes avec les Boys. Si cela se produisait, le CSI et la sécurité de l'université se retrouveraient en plein milieu d'une guerre opposant brutes terroristes et farceurs psychopathes.

LES D.J. Les D.J. revendiquent un talent musical. Dommage qu'ils n'en aient aucun. Groupe musical de losers issus d'Imperial, martyrisant boîtes à rythme hors de prix et autres instruments électriques, les D.J. sont surtout une bande d'apprentis-rockers (âgés de 15 à 20 ans), chorégraphiés par un chef sans guère plus de talent appelé Johnny B. Good. Petits larcins, billets au noir, copies pirates constituent l'essentiel de leurs délits. Ils paient ainsi leurs coûteux joujoux musicaux produits par le combinat Akirenko.

Les D.J. vivent la cave crasseuse de "Kitty Liquor", troquant leurs muscles dans les actions mineures pour de l'espace vital. C'est là que leurs techniciens s'occupent de toutes les opérations de contrefaçon et de contrebande (l'endroit contient une quantité formidable d'équipement). Leur seul gros souci tient dans l'attitude à adopter face à un autre gang.

Parfois, les D. J. s'occupent de la sécurité du "Metal Heaven", dans l'espoir de cette mecque de la musique leur verse une obole de matériel appartenant à des célébrités. Ils ne dédaignent pas y poster quelques-uns de leurs membres d'âge mûr au cas où une star locale passerait par là, à la recherche de cordes neuves ou de groupies. Seulement on ne peut pas bâtir une réputation sur une seule nuit.

Si vous ne supportez par leur boucan, ils pourront au moins vous apprendre où tout ce qui est rock se passe dans la colonie. Les D.J. pourront même vous donner les adresses des super fêtes et des repères de rockers - bien sûr, cela ne veut pas dire qu'ils pourront vous y faire entrer. Ils peuvent même vous avoir des billets pour pas chers, si cela ne vous ennuie pas d'être plusieurs à avoir acheté la place.

LES DRAGONS BOXEURS. Cette bande est un exemple de mishimans ayant décidé localement d'assumer la responsabilité de la sécurité publique dans le quartier du Centre Hospitalier. De nombreux immigrés arrivent chaque jour au Centre d'Échange, ne sachant rien de Fukido. Ce sont des cibles parfaites pour les gangs. De plus il y a l'Hôpital des Enfants, le Centre de Conférences et différents autres endroits qui attirent des victimes potentielles qui auraient bien du mal à se défendre contre une bande organisée. Les Dragons Boxeurs protègent ces gens et maintiennent sûres les rues entourant le Centre Hospitalier.

Les Dragons Boxeurs et leur statut d'anges gardiens sont reconnus par le CSI et a souvent les honneurs de la presse. Il possède une organisation très stricte et un entraînement insistant sur les arts martiaux et la dissuasion - les techniques mortelles ne sont pas exclues pour autant. Ces deux caractéristiques ont permis aux Dragons de compter de nombreuses victoires pour une mortalité faible. Mieux vaut ne pas essayer de les impliquer dans une magouille.

LES ÉQUARRISSEURS. Croiser les Équarrisseurs, plus que tout autre bande des quartiers Nord, est la pire des choses qui puisse arriver. Les membres les plus influents sont des psychopathes et peuvent tuer sans aucune raison. S'ils ne manquaient pas tant d'initiative, ils seraient devenus le gang le plus dangereux de la ville, commettant librement toutes sortes de crimes, de l'attaque à main armée au meurtre au premier degré.

LES BLOC-HOMMES. Les blocs sont soit des mini-arcolgies, soit d'énormes centres commerciaux. Personne ne le sait vraiment. La plupart n'était au début que des centres commerciaux urbains sous haute surveillance, entourant les supermarchés de quelque grande chaîne d'Imperial ou de Capitol. Plus tard on y a ajouté des tours de bureaux, puis des résidences et des appartements. Lors des Premières Guerres corporatistes, il y avait des blocs dans toutes les mégavilles du système. Ils survécurent à la Chute, bastions hautement gardés du capitalisme, imperméables aux guerres de gangs, aux émeutes de la faim et au déclin de la technologie des anciens.

Mais il y eut un prix à payer pour cette stabilité. Imperial les considèrent comme des forteresses urbaines et cette mentalité paramilitaire gouverne leur conception. Rien, en-dessous d'un missile balistique, ne devait désormais pouvoir entamer les murs. Des alarmes très sophistiquées et des systèmes d'armements du clan Morgan balayaient les tunnels et coursives avoisinants. Et les milices des blocs, forces de police les aussi draconiennes que les troupes du Deuxième Directorate, sont particulièrement craintes dans la colonie mercurienne. À l'intérieur, la surpopulation a réduit l'appartement moyen à une pièce unique de 4 mètres sur 3 avec installations sanitaires rattachées, mobilier intégré et murs blancs. En supplément, on peut même avoir une vraie fenêtre de 1 par 1,5 mètre.

Les blocs abritent la majorité du personnel des compagnies indépendantes. Petits directeurs des grandes entreprises, techniciens des sociétés de service, clercs et secrétaires, vendeurs du centre commercial et des magasins proches, ils représentent un échantillon typique de bloc-hommes (surnom qui leur est dérisoirement donné dans la rue). Entassés à plusieurs, deux à cinq, dans de minuscules studios aseptisés, les bloc-Hommes sont les hordes anonymes de la jungle de Fukido.

Les zones de résidence et de bureaux sont situées dans les étages supérieurs. Il faut un passe pour y circuler sauf dans les deux premiers niveaux qui sont ouverts au grand public. Obtenir ces passes est très difficile. En cas de perte ou de vol il vous en coûtera 1.000 couronnes pour le remplacer, toute récidive entraîne le renvoi automatique du bloc-com.

LES FOURMIS. Les fourmis sont un terme méprisant utilisé par les impériaux pour désigner la base de la pyramide industrielle de Mishima. Petits patrons, cadres moyens et techniciens, ils vivent dans les ensembles résidentiels périphériques à la colonie. Contrôle est le maître mot ici. Pendant que des mini-caméras, montées sur les lampadaires, surveillent continuellement les parcs parfaitement entretenus et les centaines d'immeubles identiques, des véhicules de la police privée patrouillent les kilomètres de passerelles et niveaux souterrains. Francs-tireurs, soyez malins, restez en-dehors des fourmillières. Vingt-quatre heures sur vingt-quatre, la police risque de vous éjecter. Quant aux gens de la faune, mieux vaut qu'ils ne pointent pas le bout de leur nez du tout, il y a toujours des travaux dans la fourmillière, et suffisamment de remblais pour cacher un corps.

Longtemps les Équarisseurs ont été en guerre avec les Lames Sacrées. Les deux groupes se haïssent au point de s'attaquer à vue. La plupart des autres gangs de cette zone les craignent et les laissent tranquilles. La seule condition indispensable pour devenir membre est un total mépris de la vie humaine.

LES GUERRIERS DE LA RUE. Ce gang de protection fut créé à la suite d'une crise de folie meurtrière des Équarisseurs quelques années plus tôt dans une station de métro. Quand les gendarmes arrivèrent sur place, ils avaient déjà tué deux douzaines de personnes. Les Guerriers se formèrent à la suite de ce bain de sang et sont depuis en guerre avec les bandes du genre des Équarisseurs.

Milices à la mode capitoline - des durs au grand cœur aidés à l'occasion par un cadre bien armé -, un officier des forces spéciales ou quelque jeune du quartier), les Guerriers combattent le feu par le feu. Les bandes du coin les évitent espérant que quelqu'un les éliminera à leur place mais jusqu'à présent, personne n'en a été capable.

La rumeur voudrait que les Guerriers exercent un chantage à la protection sur leur territoire, mais la CSI ferme les yeux, préférant ne considérer que leurs côtés positifs. Tout impérial capable de se débrouiller dans la rue et voulant les aider peut en devenir membre.

LES LAMES SACRÉES. C'est un gang de combat dont la préférence va aux sabres mishimans tel le katana. Tous arborent les multiples marques de bataille qui couvrent leur corps entier. Organisé suivant la structure corporatiste de Mishima, le gang est composé exclusivement de ronins. L'usage de drogues annihilant l'esprit lors de rituels de purification physique et mentale et l'automutilation - pour habiter le corps à la douleur - sont des procédés communs.

Afin de prouver sa bravoure, sa force, sa vitesse et sa volonté personnelle, le ronin qui désire être accepté doit vaincre publiquement et avec ses seules mains et ses lames, un membre d'un gang rival.

Certains d'entre eux ont des bras artificiels équipés de griffes rétractiles ou des armes à feu mais il est jugé très déshonorant de s'en servir sauf cas d'extrême urgence. Les Lames n'existent que pour démontrer la bravoure physique de leurs membres et n'ont aucune revendication sociale. D'un certain point de vue, il est vrai qu'une bande qui ne cherche qu'à trimer en combattant d'autres gangs pose bien moins de problèmes qu'un groupe armé jusqu'aux dents et ultraviolent sans raisons particulières.

LES MAELSTRÖMS. Ce gang de combat s'est constitué à partir des restes des Guerriers de Métal, une bande d'Hérétiques presque entièrement décimée par les Inquisiteurs de la Confrérie. Ils ont depuis lors intégré des membres de la Légion de Chrome et des Crânes d'Acier qui avaient une dent contre la Confrérie, cela n'empêche pas les agressions sauvages sur d'autres cibles, choisis au hasard dans les niveaux les plus bas de la mégaville. Ils sont traditionnellement vêtus de cuir noir et de chrome, arborant le symbole d'Algeroth bien visibles. Ils apparaissent tout simplement sales, primitifs et dangereux. Le chef des Maelströms, le Marteau, a été à l'origine, éjecté de Luna City pour n'avoir pas respecté le secret qui caractérise les Sombres Cohortes. Il s'en donne maintenant à

cœur joie. À peu près 30% des membres sont des Hérétiques d'Algeroth et 35% de plus ne sont pas loin de le devenir. Les voir n'a rien de réjouissant sauf si vous faites partie du Deuxième Directorate.

Les Maelströms se sont récemment installés dans le bâtiment qui abritait "Chez Barley" dans les bas fonds de la ville. Il ont fait de cette zone leur domaine, mais la situation est tendue car beaucoup des affaires qui s'y trouvent servent de couverture à des francs-tireurs ou des corporations. La bande, avec intelligence, l'a réalisé et choisit les cibles de ses expéditions avec beaucoup de précautions. Hormis des raids contre les Missions, le gang se contente de crimes à la petite semaine, mais un besoin en armes et en drogues de combat risque de les orienter vers des cibles plus conséquentes. Dans ce cas il faut s'attendre à un vrai bain de sang, opposant Inquisiteurs et Cultistes.

LES REINES NOIRES. Cette bande a fait du "Trou", bar du centre-ville, son quartier général. Relativement inoffensifs en cette période troublée, les Reines noires sont un gang de petits joueurs composé de renégats d'Imperial. S'ils se trouvent en plein milieu du territoire des Lames Sacrées (qui ne les considèrent pas dignes d'attention), ils n'ont pas d'ennemis déclarés. Ils sont rarement, voire jamais, impliqués dans une dispute territoriale.

Pour eux, un gros crime consiste à voir l'un des leurs se faire passer pour une fille de joie ou vendre des drogues bon marché à un homme d'affaire. Comme aucun de ces stupéfiants n'a généré de problème jusqu'à maintenant, la Gendarmerie laisse les Reines Noires tranquilles.

Les Reines peuvent cependant parfois être utiles. Disséminés dans le centre, ils constituent souvent une bonne source d'information dont les flics du coin et les polices privées ont déjà profité dans le passé. Du moment qu'ils sont payés, les membres des Reines Noires seront contents de travailler pour vous.

Les membres de faible rang n'ont que des cran-d'arrêt (quand ils ont quelque chose). Les armes à feu sont réservés aux chefs. Être membre est facile, mais en général, les Reines évitent les gens trop violents et combattifs.

LES SAUVAGES. Il y a à peu près une centaine de gangs trafiquants de drogues à Fukido qui s'échangent sources et méthodes rapides et illégales d'obtenir de l'argent pour acheter encore plus de drogue. Tous se ressemblent plus ou moins, grillant leurs membres presque aussi vite que leurs cerveaux libérant la place pour de nouveaux dealers.

Les Sauvages sont différents, ils cherchent à assurer leur survie. L'initiation est réservée à des drogués de longue date, connus dans la rue et ayant été membres d'un autre gang de trafiquants pendant au moins un an.

Les Sauvages revendiquent l'intégralité de Caloris Basin comme leur territoire exclusif. Ils ont participé récemment à quelques échauffourées, mais ne sont impliqués dans aucune vendetta pour le moment. Ce n'est pas le genre à se la jouer facile comme les autres bandes de dealers. Les tests de recrutement, qui se passent dans la rue, font des Sauvages des types vraiment redoutables. Prédateurs cyniques, ils ont vu du pays.

LIQUIDATION DE ROUTINE

L'atmosphère était tendue quand le lieutenant-colonel Edward S. Murdoch débarqua sur les lieux. Le briefing avait été très clair. Cinq hommes étaient piégés dans le bâtiment de l'ambassade de Capitol, et les terroristes détenaient en quinze et vingt otages. Ils avaient des exigences, également, mais ce n'était pas le problème de Murdoch. Il n'était pas là pour négocier mais pour liquider cette affaire. Littéralement.

Les terroristes avaient déjà tué trois fois. Les cadavres gisaient sur le trottoir, à l'endroit où les victimes s'étaient écrasées après une chute de dix-neuf étages. Elles étaient mortes avant de toucher le sol. Les terroristes les avaient fait sortir et avancer sur une planche improvisée. Ensuite, alors qu'elles s'agenouillaient à l'extrémité et suppliaient qu'on les épargne, ils les avaient abattues.

Ils utilisaient des Intruder version balles à plasma. C'était un bon choix pour ce genre de boulot parce qu'avec ce type de munitions, il n'était même pas nécessaire d'atteindre la cible. Il suffisait de mettre juste à côté. Naturellement, ça présentait aussi des inconvénients.

Murdoch allait en tirer profit. Il avait cinq hommes sur le toit, prêts à entrer. Il activa le microphone de son casque et donna le signal.

Il y eut brusquement un grand éclair suivi d'une forte explosion en provenance de la toiture. Vint ensuite le staccato des Agressors distribuant du plomb chaud. La fumée se déversa lentement des fenêtres en miettes du dernier étage. Murdoch entendit le bruit caractéristique des munitions à plasma en train d'exploser dans leurs chargeurs et grimaça. Puis il n'y eut plus que le silence.

Murdoch fut tenté de rompre le silence radio qu'il avait lui-même imposé, mais il savait que si sa voix parvenait au dernier étage du bâtiment, aussi étouffée soit-elle par l'écouteur du chef de groupe, elle risquait de fournir aux terroristes une indication de tir à travers la fumée. La même chose lui était arrivée alors qu'il était lieutenant et dirigeait un assaut. Par chance, les terroristes étaient de bien mauvais tireurs, sans quoi il se serait retrouvé dans le même état que son supérieur quand il en eut terminé avec lui.

L'incident avait failli lui valoir la cour martiale, mais une commission d'enquête l'avait totalement excusé. Son supérieur n'avait pas eu autant de chance. Murdoch sourit intérieurement. Par le casque du Cardinal, ce qu'il aimait les Lions d'Or !

Puis le silence fut rompu. C'était Marshall, le chef de groupe. Sa voix lui parvenait claire et forte, mais il pensa pouvoir distinguer un reste de la flambée d'adrénaline qui devait encore palper dans ses veines. "Tout est okay, colonel. Objectif accompli."

"Des pertes ?"

"Deux des otages salement touchés, mais la plupart des autres vont bien. Semblerait que le score soit de 15 pour les Lions d'Or à rien pour les terroristes."

Murdoch afficha un sourire, mais se demanda combien de temps il pourrait supporter cette routine. Quand devrait-il relever un défi à sa mesure ? Enfin, cette journée était un succès, c'était toujours quelque chose.

"Bon travail, Marshall. Félicitez vos gars. Les gendarmes devraient arriver sur place dans un moment pour passer la serpillière. Je vous retrouve au quartier général pour le débriefing. La tournée est pour moi."

"À vos ordres, monsieur," Murdoch eut presque l'impression de l'entendre sourire.

Il y a plusieurs fourmillières autour de Fukido. Elles abritent les milliers de mains constituant la richesse de la colonie. Ces mondes souterrains voisins sont tous reliés à la mégaville par des lignes de trains-fusées privées. Ces liaisons arrivent dans le centre au niveau le plus bas du centre d'échange de Fukido. Il faut un passe approprié pour pénétrer dans une fourmillière. Les passagers doivent franchir une porte d'entrée constamment scrutée par la Gendarmerie du CSI. Toutes sont à une vingtaine de minutes de la colonie principale.

La vie dans les fourmillières n'est pas déplaisante. C'est propre, calme et parfait pour élever une famille. La procession calme et ordonnée de galeries marchandes, habitations, parcs, etc... peut déplaire aux francs-tireurs, mais pour un impérial, c'est bien mieux de vivre là que dans un bloc. Les appartements sont confortables (bien qu'un peu petits), bon marché (le faible loyer est automatiquement déduit de son salaire), faciles à entretenir (un service de maintenance est disponible à un coût dérisoire). Il y a une séparation des classes. Les appartements des cadres sont cantonnés à un certain périmètre, les loyers ont été stratégiquement fixés pour les rendre inaccessibles aux petits patrons.

LA FAUNE. Eux-mêmes s'appellent comme ça. Les pauvres de la cité qui ne peuvent payer le loyer d'un appartement du bloc. La plupart habitent les niveaux inférieurs. Ils sont entassés dans des taudis délabrés et à moitié en ruines. Et ceux-là ont de la chance. Les autres se re-croquevillent dans des "cercueils" de 3x1x1 mètres, parallépipèdes de repos douteux, conçus pour empiler les millions de sans-abri qui encombrèrent les villes de *Mutant Chronicles*. Les plus malchanceux vivent dans la rue, dans des cabanes en carton, dans les galeries de maintenance ou les décharges.

Tous ne sont pas des victimes, des proies, certains sont des prédateurs. Les niveaux inférieurs de Fukido abritent les pires gangs : des ronins susceptibles, des junkies en pleine crise, des mutants, des Hérétiques, des haineux-tout ce que vous voulez. Dans les niveaux inférieurs, les gangs jouent la carte de la conservation de leur territoire.

La sécurité ? Vous pouvez toujours rêver. La police municipale ne patrouille même pas les niveaux inférieurs. Les milices privées se contentent de récupérer les déchets pour les rebalancer ici avec des suggestions du style "Et que je ne te revois pas dans le centre, ordure !". Par endroit la municipalité et les corporations ont installé des caméras sur de grands piliers d'acier, mais les pillards les descendent pour les revendre à des récupérateurs. Ils manquent plus facilement celles planquées dans les murs des immeubles mais personne ne surveille de toute façon, alors ?

À l'instar de Luna, des plates-formes de béton de plusieurs mètres d'épaisseur isolent les niveaux inférieurs du reste de la ville. Des points de contrôle puissamment armés ferment les accès et des appareils plantent entre les immeubles, braquant leurs puissants projecteurs sur les habitants en contrebas.

Vous connaissez le truc pour rester en vie dans les niveaux inférieurs ? Garder profil bas. Ne prenez pas de risques. Survivez aussi longtemps que possible.