

LUNA

Jadis orbe spectrale dans le ciel nocturne, luna est désormais le nouveau foyer de l'humanité. Loin au-dessus de la Terre ravagée tourne la plus grande ville de tous les temps, couvrant de vastes portions du sol lunaire et s'enfonçant profondément dans les entrailles du satellite.

Ainsi se présente la ville de Luna. Les mondes des hommes sont dirigés des Vieux Quartiers du centre ville, par la Confrérie et par les mégacorporations, intrigantes et souvent corrompues. À la périphérie des Vieux Quartiers s'étendent les Périètres qui couvrent dix fois la surface de la plus grande ville jamais construite et qui continuent à se propager comme un cancer.

Luna est une ville ouverte, autant d'un point de vue architectural que social ou juridique. Vous pouvez vous déplacer librement à peu près n'importe où, parler à n'importe qui et obtenir une réponse franche. La plupart du temps, Vous pouvez même apercevoir le ciel à travers la Géode. Néanmoins, des contrastes violents, principalement dus aux inégalités sociales, opposent les différents districts. Comme toujours, les riches se regroupent dans leurs propres secteurs, les usines sont rassemblées à l'écart des zones d'habitation et des quartiers commerçants ont été établis pour attirer toujours davantage de visiteurs.

LUNA CITY

La meilleure façon d'appréhender la nature unique des résidents de Luna et de comprendre leur monde. Ce monde n'est pas Luna. Luna est un monde inhospitalier - d'un froid sidéral et sans atmosphère. Le monde lunaire se limite à la GÉODE de Luna City, érigée et creusée dans le plateau de Rümker. La Géode est une construction unique, similaire aux boucliers géodésiques des astéroïdes habités de la ceinture principale. Mais à une échelle cyclopéenne : plus de 100 kilomètres de diamètre. Bien que largement plus massif que les géodes jadis construites par les pionniers sur Mars et Vénus avant leur terraformation, la mégaville de Luna reste toujours à la merci de son environnement contrôlé. De gigantesques quantités d'eau et d'air sont constamment recyclées par les processeurs atmosphériques intégrés à l'énorme structure porteuse. Celle-ci se compose de milliers de piliers et passerelles massives de pierre noire érigés jadis par les anciens.

Aujourd'hui Luna doit faire face quotidiennement au challenge de faire vivre plus de huit cent millions de personnes dans un espace de cent kilomètres de diamètre et seulement deux de hauteur. Le plus grand danger est bien sûr la fragilisation même partielle de la Géode et l'échappement brutale de l'atmosphère vers le vide intersidéral. Cette défaillance mineure, si elle n'est pas réparée rapidement, peut s'avérer catastrophique pour le quartier ce trouvant en contrebas - malgré l'entrée en action de turbines insufflant de l'air. Chaque communauté dispose de constructions conçues pour résister à une brutale décompression atmosphérique et d'un réseau de tunnels pour l'évacuation,

aussi les habitants de Luna ont appris à vivre au fil des siècles avec ce danger permanent. Les visiteurs et immigrants peuvent être surpris par l'attitude blasée des anciens habitants face aux mises en gardes et exercices d'évacuation fréquents menés par les autorités.

Le second danger auquel aura à faire face un habitant de Luna sont les radiations solaires. À la différence des atmosphères des mondes terraformés de Mars et Vénus, Luna est exposée à d'importantes quantités de dangereuses radiations solaires. Bien qu'une exposition temporaire ne présente pas de gros risques, un séjour prolongé requiert une protection radiative. La méthode la plus simple, utilisée par les pionniers, est de construire sous terre. La grande partie des installations primitives de la ville sont enterrées plusieurs dizaines - parfois des centaines - de mètres sous la surface lunaire. La Géode elle-même abrite les habitations mais certaines installations industrielles, dont les grands collecteurs solaires, sont installés à la périphérie.

Les installations se trouvant qu'à quelques mètres de profondeur sous les déserts lunaires restent tout de même à la merci des irrptions solaires peu fréquentes. Bien que moins intenses que sur la surface brûlée de Mercure, les irrptions solaires à la surface de la lune sont capable de tuer tout personnel non-protégé. Heureusement ces irrptions sont faciles à détecter et des procédures d'urgences sont appliqués dans les sites trop exposés trente minutes avant l'augmentation brutale des niveaux de radiations.

SUIVEZ LE GUIDE

Luna abrite des millions et des millions de personnes, et bien qu'il y ait peu d'avantages directs à vivre au centre du monde, on y retrouve toutes les professions et toutes les couches de la société. Les mégacorporations et la plupart des compagnies indépendantes y ont installé leur siège et la proportion de cadres, d'agents, de directeurs et d'hommes d'affaires est ÉNORME. Naturellement, toutes ces personnes ont besoin qu'on prenne soin d'elles, aussi le nombre d'employés de service est-il encore plus grand.

Survivre tout au long de la journée ne présente pas de grosses difficultés - la majeure partie de la société est paisible et ne fait pas d'histoires. Les ennuis surviennent lorsque vous commencez à fourrer votre nez partout. Ce n'est pas une bonne idée que de se faire des ennemis au sein d'une mégacorporation.

Luna se présente aujourd'hui telle qu'elle fut bâtie sur les fondations des premières colonies. La construction de la nouvelle ville a très logiquement reproduit la structure de base des anciennes installations, et Luna s'est d'abord développé en sous-sol. Par la suite, des bâtiments capables de résister aux intempéries ont permis à la ville de s'étendre en surface et de se développer d'une façon plus conventionnelle.

De profil, Luna offre le spectacle d'un gigantesque volcan solitaire sous cloche montant toujours plus haut et s'achevant au centre en une tentative dérisoire de fendre le ciel lunaire. Ça et là, se dressent les flèches des Cathédrales, semblables à des épingles fichées au hasard de la pente ; les plus grands bâtiments laissent émerger leur sommet comme autant de têtes tranchées ; à l'occasion, parcs et promenades affluent comme des mousses à flanc de colline ; et là où le volcan commence à s'élever, d'innombrables rubans de fumée s'échappent des cheminées vers le vide intersidéral, et le grondement perpétuel de la ville donne le sentiment d'une éruption imminente.

LES PÉRIÈTRES

L'espace compris entre les anciens quartiers et les zones industrielles qui borde la ville abrite la majeure partie des habitants. Les personnes qui vivent là travaillent pour le compte de petites sociétés indépendantes, ou bien aux usines ou aux astroports, tâchant de se débrouiller sans avoir d'histoires. Les immeubles et les appartements sont généralement étriés et mal entretenus et beaucoup de gens dorment dans la rue. La monotonie du décor est parfois brisée par un magnifique parc ou un lac artificiel, ou encore par un nouveau quartier pavillonnaire pour ceux qui ont les moyens d'échapper à la tristesse ambiante.

Mais c'est également là qu'on peut rencontrer la lie de la civilisation humaine. Boîtes de nuit et bars sont fréquentés par

des criminels et autres individus peu soucieux d'attirer l'attention sur leurs opérations. On y trouve toute sorte de distractions, à la fois sur le trottoir et à l'intérieur des murs lépreux.

Les Périètres sont des secteurs sans loi, principalement régis par des règles tacites et abandonnés à eux-mêmes par le Cartel. Seule une émeute à grande échelle ou une insurrection motive encore l'intervention des forces armées des mégacorporations ou de la Confrérie.

La vie dans les Périètres est rude et impitoyable. Les rues sont froides et sombres, nimbées de vapeurs échappées de conduits disjointes ou de machines crachotantes. La lumière bleutée des lampes à gaz projette des ombres distordues sur les murs et les silhouettes des passants tremblotent comme des fantômes sous les arcades et dans les ruelles étroites. Des véhicules lancés à toute vitesse se frayent un chemin à travers cette confusion, moteur grinçant et pétaradant.

Si les Vieux Quartiers sont le cœur de la vie corporatiste, les Périètres sont le cœur de la vie des francs-tireurs. Bien souvent paupérisé et dangereux, cette vaste secteur en développement non-stop cache quelques véritables joyaux pour ceux désirant risquer leur vie et en baver pour les trouver. Il n'y a pas plus à voir pour le visiteur une fois qu'il a atteint les limites de Luna.

LE MIDNIGHT STAR. Un club célèbre, populaire chez les francs-tireurs mais quelquefois visité par les gros bonnets corporatiste. La faune locale pourra être amusante si vous êtes un simple spectateur, mais certaines nuits l'action peut devenir trop interactive à votre goût.

DISTRICT DE CHERRY BLOSSOM. Peuplé exclusivement par les expatriés mishimans, ce voisinage des Périètres abrite des douzaines de bordels, bars, casinos et fumeries d'opium. Beaucoup de francs-tireurs sont allés dans le district de Cherry Blossom avec de l'argent dans les poches et de l'espoir au cœur, et ont fini ouvriers à Longshore pour rembourser une dette d'un soir. C'est aussi un bon endroit pour trouver des praticiens de la médecine traditionnelle mishimane, qui à la réputation de guérir tous les bobos par une combinaison d'herbes et d'acupuncture.

LES INDUSTRIES

Au sud-est de la ville et à proximité des astroports se trouvent de vastes complexes industriels. Cette concentration d'industries lourdes est sans égale dans tout le système. Des kilomètres et des kilomètres d'usines, raffineries, entrepôts, garages, quais d'embarquement et plate-forme d'accostage pour

LE SATELLITE LUNA

Luna est avant tout un monde mort, inchangé depuis des éons exception faite des impacts occasionnels de météorites. Aussi le satellite de la Terre est-il très bien cartographié et relativement stable.

La surface Luna comporte trois ensembles différents : les grands déserts de poussière brillante, les sombres mers, et toute une myriade de cratères. Les grands déserts furent formés lors de la formation du satellite. Les mers, appelées ainsi du fait que les observateurs de la Terre étaient convaincus qu'il s'agissait d'océans, sont de grandes traînées de laves, produits d'une ancienne activité volcanique. Et la surface grêlée est le résultat de éons de bombardements de météorites depuis l'espace.

En plus des ces grands ensembles, il existe quelques lieux remarquables à sa surface. Ils incluent des chaînes de montagnes, des canyons, chaînes de cratères, volcans éteints, falaises et plateaux. A part leur intérêt touristique, ces formations ont très peu d'impact sur la vie lunaire.

À l'instar des astéroïdes, le gros de la surface lunaire est recouvert d'une épaisse couche de roche concassée appelée régolite. Cette couche peut varier en épaisseur de la non-existence à plusieurs dizaines de mètres. Les premières implantations humaines sur Luna sont toutes enterrées sous cette couche de régolite pour absorber les radiations solaires. La roche est aussi riche en minerais. Les régions des hautes-terres sont riches en aluminium alors que les mers disposent d'importants gisements de fer et de titane.

En-dessous se trouve l'écorce de Luna. Cette couche de roc abrite la grande majorité des constructions. À l'instar de Mercure, du fait de l'absence d'activité tellurique combinée à la faible gravité de cet astre, les anciens purent construire d'incroyables structures souterraines comme aériennes. La Géode en est un exemple avec ses sas géants dans lesquels reposent les astroports de la mégaville.

Les seules réserves d'eau présentes sous forme de permafrost ont été pillées durant l'Exode. La seule réserve d'importance est abritée dans le lac des Témoignages, une retenue artificielle occupant le nord-ouest de la mégaville. Elle assure l'alimentation en eau des différents quartiers et des cultures hydroponiques situées dans les Périètres industriels, au-delà des bases mégalithiques de la Géode.

POURCENTAGES DES EMPLOYÉS DE LUNA

Capitol	21,1%
Confrérie	9,0%
Cartel	6,6%
Bauhaus	6,4%
Mishima	5,1%
Imperial	4,7%
Cybertronic	0,3%
Compagnies indépendantes*	32,6%
Chômeurs	14,2%

* : Une estimation indique que 70% d'entre elles sont contrôlées ou filiales d'une corporation. Mais, si vous le demandez à un de ces employés, il vous qualifiera sa filiation comme "indépendante".

NOTE. Au dernier recensement, la population de Luna City s'élevait à près de 854.630.000 personnes, banlieues incluses.

zeppelins privés pour transporter les marchandises au plus proches astroports. À peu près le même traitement sécuritaire que pour les corporations, c'est à dire très sécurisés. Sa taille dépasse celle de la plupart des villes. Seules les industries martiennes peuvent prétendre rivaliser avec elle.

Tous les types d'industrie sont représentés et, en dépit de la technologie avancée aujourd'hui disponible, la majeure partie du travail est encore effectuée par une main d'oeuvre humaine. Le travail est dur et mal payé, mais le besoin d'argent veille à ce que tous les postes soient pourvus.

La course au profit des mégacorporations conduit ces industries à tourner vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Dans les tunnels souterrains, engins à vapeur et moteur diesel relient les zones industrielles aux astroports. Là, les gigantesques vaisseaux de transport embarquent continuellement de nouveaux produits à destination de tout le système. La pollution ambiante et le ronronnement incessant des machines font de cet endroit un véritable enfer.

Malgré tout, les gens vivent dans le brouillard et le désespoir. Certains ouvriers ne quittent jamais leur poste et ne prennent le repos qu'entre les changements d'équipe. Peu apprécient leur travail et la plupart rêvent d'un monde différent, d'une existence différente, peut être dans la finance, dans l'armée, dans l'illégalité ou même dans la communion avec la Symétrie Obscure. Seule la croyance en un avenir meilleur et la foi en la Confrérie empêchent les citoyens des quartiers industriels de sombrer dans un désespoir total.

LES ASTROPORTS

Les principaux astroports de Luna se trouvent à l'écart de la ville. Quelques vieux astroports délabrés existent toujours dans la ville même, mais ils sont rarement utilisés, sauf par des contrebandiers ou des personnes incapables d'acquitter les taxes des grands terminaux.

Sales et toujours en travaux, les quartiers des astroports sont de gigantesques complexes destinés à traiter l'arrivée et le départ des vaisseaux qui circulent entre les planètes. Chacun d'eux comporte des installations de maintenance et de réparation et les protège jalousement. Ceux-ci constituent les uniques voies d'accès entre le froid spatial et l'atmosphère étouffante de Luna City.

La plupart des astroports appartiennent à l'une ou l'autre des mégacorporations. Quelques-uns sont autonomes, dirigés par des firmes et des sociétés indépendantes. Ils ne sont pas aussi étroitement surveillés que les gros, mais ils disposent néanmoins d'un corps respectable de gardes et de mercenaires pour prévenir toute difficulté. Ils sont fréquemment employés par les contrebandiers et les immigrants clandestins désireux s'introduire à Luna sans passer par les canaux ordinaires ; ils fournissent aussi une porte de sortie discrète à ceux qui se sont fait des ennemis au sein de la Confrérie ou des mégacorporations.

La majorité des astroports sont techniquement autonomes, afin de prévenir les conséquences d'une panne dans certains secteurs de Luna ou en d'autres parties du système solaire.

CENTRE DE COMMUNICATION MASTERVILLE.

Le Centre de Communication de Masterville est prioritairement utilisé pour les affaires de Capitol que ce soit ses cadres ou employés ordinaires. Depuis cette plate-forme, trois départs pour Vénus et Mars sont programmés quotidiennement et ajoutez y la plus grosse partie du fret de Capitol. Il est situé à 32 kilomètres au sud par rapport au Dôme Sacré, au centre du district industriel capitolien.

L'un des districts les plus connus pour ses clubs sulfureux entoure d'ailleurs l'astroport ; les capitoliens intéressés peuvent tout trouver des bars de strip-tease aux bordels en passant par les clubs échangistes au voisinage direct du Centre de Communication.

PRESTON. À moins de disposer d'un passe Imperial ou une quelconque autorisation du CSI-10, vous ne pouvez approcher de Preston. Il abrite une très importante et bien entraînée force de chasseurs de d'interception les Faucons de nuit. Preston est l'un des endroits les mieux défendus de Luna et se situe à l'est des abords des Périmètres. Preston accueille aussi la plupart des transports impériaux depuis la ceinture d'astéroïdes. Rien à voir pour les visiteurs, même quand ils sont en provenance de la ceinture d'astéroïdes.

ASTROPORT IMPERIAL DE TAI-SHO. À l'instar de Preston, l'astroport mishiman Imperial de Tai-Sho est réservé exclusivement à l'usage de Mishima et ses filiales. Il n'est pas doté de forces militaires, mais il constitue la route la plus rapide vers Mercure. Architecturalement, cet astroport ressemble aux autres construction mishimanes, spécialement dans l'utilisation de terrasses.

LES VIEUX QUARTIERS

Comme dans la plupart des villes, les secteurs les plus riches sont concentrés dans les plus vieux quartiers. Plus vous descendez sous la surface et plus les rues deviennent misérables.

Le centre de Luna fut dessiné par une nouvelle génération d'architectes, les néo-romantiques qui voulurent renouer avec les anciennes valeurs et édifier un monument à la gloire des temps enfeus. L'architecture est massive et les bâtiments qui composent les Vieux Quartiers sont de gigantesques béhémoth de marbre noir, de pierre, d'acier et de verre. Leur hauteur varie. Les plus grands rivalisent avec les Cathédrales, s'étirant à des centaines de mètres au-dessus du sol.

LA BASE ÂME SACRÉE DU SECOND DIRECTORAT ET L'ASTROPORT DU CARDINAL DURAND XVI. Des douzaines d'énormes cargos de la Confrérie transportent quotidiennement les pèlerins vers Vénus depuis cet astroport.

Durand XVI est l'installation la plus sécurisée du système solaire, il n'existe pas à notre connaissance aucune photographie de cet important site en dehors de la Confrérie - en fait en dehors de l'Inquisition - et personnes n'est autorisé dans un périmètre de plusieurs kilomètres de celui-ci. Le terminal 6 est réservé à l'usage exclusif de la Confrérie et bénéficie de la zone de sécurité de niveau maximal. Les terminaux 7 et 8 abritent l'ensemble des forces aériennes de la Confrérie sur Luna.

L'astroport, souvent appelé simplement "Durand," est utilisé par tous les Directorats mais à moins que si vous avez des affaires à la base de l'Âme Sacrée, vous êtes bon pour un aller-simple à la Cathédrale. Il se situe à 55 kilomètres au nord par rapport au Dôme Sacré et est incluse dans la base Âme Sacrée du Second Directorat.

ASTROPORT GEOFFREY R. HAZLTINE. L'autre principal astroport ouvert. Ce gigantesque complexe est le plus ancien astroport encore en activité, situé à une poignée de kilomètres au sud-ouest du Dôme Sacré. Vous pouvez atteindre virtuellement n'importe quelle destination du système solaire à partir de cet astroport. Il est ouvert à n'importe quelle corporation et aux francs-tireurs. La plupart des réfugiés et immigrants transitent par ses installations. Ce complexe est beaucoup plus important que l'Interplanétaire Richthausen. Il y a des chances que vous empruntiez l'un de ses deux ports pour vous rendre à Luna ou en partir.

L'INTERPLANÉTAIRE RICHTHAUSEN. L'Interplanétaire Richthausen géré par Bauhaus est le second plus important astroport à disposition de tous, du moins il est ouvert au public qui peut se le permettre. Il se situe dans les Vieux quartiers, juste à côté du Geoffrey R. Hazltine, et il constitue un choix courant pour les passagers de toutes les corporations et qui ne prêtent pas attention au prix du billet.

LES MINES

Quasiment toutes les installations originales étaient des colonies minières, enterrées sous la surface pour éviter les météorites qui pilonnaient, autrefois, le sol lunaire. La plus grande part de cet ÉNORME réseau de mines et de constructions existent toujours ; certains tunnels abritent aujourd'hui les lignes de métro, des puits ont servi de décharge et d'autres de conduits d'égouts ou de ventilation, et des milliers et des milliers d'accès ont été murés.

Mais la plupart des anciennes mines sont toujours là, laissées à l'abandon ou récupérées par les sans-abri.

LA BANLIEUE ET

LES AUTRES LIEUX NOTABLES.

Les industries lourdes concernent la majorité du développement à la périphérie de la cité, et au-delà il y a encore des résidences et usines cachés parmi les montagnes de Luna.

RYCKER'S MOUNTAIN. Le plus grand pénitencier de sécurité maximum à Luna, le Rycker's Mountain a acquis une forte renommée grâce à de nombreux films conçus pour dissuader les jeunes délinquants d'entamer une vie criminelle. Le Rycker's Mountain se situent dans la partie sud de Luna, aux abords du district industriel de Capitol. Le pénitencier apparaît comme un cube noir immense de 1 mile de côté se découpant de la chaîne de montagnes Rycker. Il est encadré par 90 kilomètres carré de mines à gravier assurant une occupation permanente aux prisonniers.

Les "mesures de sécurité" consistent en un triple champ de mines et des autocanons réagissant à la plus petite vibration sur le sol. Des clôtures barbelées de 6 mètres de haut reliant les miradors espacés de 50 mètres complètent le dispositif retenant les pauvres âmes purgeant leur peine. Les visites touristiques ne sont pas prévus, mais si vous désirez vraiment voir l'intérieur, n'importe quelle force de sécurité corporatiste peut vous arranger ça.

SAINTE VESTALE. Située à mi-chemin entre la base de l'Âme Sacrée et la limite nord des Industries, se trouve la fameuse retraite des Guerriers Sacrés : la Sainte Vestale. C'est le principal repère des guerriers endurcis et irrévérencieux de l'ordre des Guerriers Sacrés de la Confrérie. L'admission au sein du bar n'est pas exclusif à la Confrérie - en fait, le Cardinal a minutieusement évité de faire mention de cet endroit - mais tous les non-Mystiques doivent s'en écarter. On ne peut pas savoir ce qu'un Guerrier Sacré seul utilisant les Mystères autour de lui peut faire à un visiteur non-protégé.

LES TRANSPORTS

Se déplacer à Luna constitue parfois, en soi, une véritable aventure. La confusion qui règne dans la rue, où véhicules et taxis s'affrontent pour la suprématie, a de quoi rendre fou et représente un danger très net pour les piétons. Néanmoins sur de courtes distances, la marche à pied reste le mode de déplacement le plus rapide, au moins dans les "quartiers sûrs". En d'autres endroits, quoi que vous fassiez, ne descendez pas de votre véhicule. Se rendre d'un endroit à un autre, même sans changer de district, peut nécessiter plusieurs heures d'attente dans les transports en commun. Si vous n'êtes lié à aucune corporation, mieux vaut encore prendre votre voiture ou, en dernier ressort, le train de banlieue. Autrement, il vous reste le taxi, mais cela peut vous revenir TRÈS cher pour de longs trajets.

Les mégacorporations mettent des parcs de taxis à la disposition de tous ceux qui entrent de près ou de loin dans le cadre de la compagnie. Leurs véhicules sont généralement blindés (lourdement) et leurs chauffeurs recourent quelquefois à la brutalité pour se frayer un chemin à travers la foule ou les embouteillages.

LE TRAIN

À Luna, le métro et le train de banlieue sont les principaux modes de transport. Les différentes lignes sont gérées par diverses corporations, chacune assumant la maintenance et l'expansion de son réseau. Les corporations du métro entretiennent un corps de soldats qui patrouillent dans les couloirs et les stations à la recherche de terroristes ou d'infâmes représentants des Légions Obscures. Leur tâche est quasiment impossible : depuis des centaines d'années, le réseau de tunnels est constamment agrandi et nombre de lignes anciennes sont tombées aujourd'hui dans l'oubli, servant de refuge à la racaille mutante qui hante les niveaux inférieurs de Luna.

La plupart des gens prennent le métro pour se rendre à leur travail. Les immenses tunnels obscurs séparent la ville et relient les quartiers intérieurs, extérieurs, les zones industrielles et les astroports. Le métro constitue la meilleure façon de se rendre n'importe où dans la ville, mais comme d'autres réseaux de transports de ce type, il comporte certains défauts. Les tunnels forment une cible de choix pour les terroristes et les criminels qui font sauter les voies pour piller les trains. Les stations regorgent de pickpockets et de voleurs et présentent un gros risque. Le métro est économique, relativement régulier et à peu près à l'heure, mais vous y courez toujours le danger de vous faire agresser ou assassiner dans un tunnel mal éclairé. Et il est lent - comptez deux jours avec une dizaine ou un quinzaine de changements pour aller du centre à l'un des astroports les plus éloignés. Enfin, s'il n'arrive rien.

LES BANQUES

Ce n'est pas par hasard si les gens préfèrent le liquide aux chèques. Le système financier de Luna est à tout le moins complexe et inadapté. Enfin, pour le vulgaire en tout cas. Les banques ne sont pas conçues pour accueillir les particuliers ; les files d'attente sont interminables, le service lent, les intérêts faibles et les tarifs élevés. C'est pourquoi, la plupart des salaires sont payés en espèces.

LA VIEILLE VILLE

Au centre des vieux quartiers se tient la vieille ville de Luna. Cette partie de la cité a débordé de son emplacement originel qui avait pris racine sur Luna avant l'âge de la Catastrophe, plus d'un millénaires auparavant.

La cité est divisée en plusieurs DISTRICTS distincts. Chaque district est contrôlé par une mégacorporation ou la Confrérie, bien que, en certains endroits il existe un flou artistique. Vous pouvez repérer quand vous quittez un district pour entrez dans un autre : la police porte des uniformes différents, la publicité existante concerne des entreprises différentes, les cadres sont habillés différemment. Certains districts sont plus sensibles aux "étrangers" que d'autres, attendez vous donc à attirer l'attention des autorités locales durant vos pérégrinations.

Ci-dessous sont sélectionnés plusieurs lieux d'intérêts que vous trouverez dans la vieille ville. Vu qu'il existe des milliers de sites historiques ou d'intérêts corporatistes, cette sélection dégrossit le cadre général du centre.

DISTRICT DE LA CATHÉDRALE

LE DÔME SACRÉ. Qui peut visiter la cité de Luna et ne pas être attiré par cette splendeur architecturale? Le Dôme Sacré est la construction humaine la plus imposante de tout l'univers - et quand vous comparez avec le reste de l'architecture néo-romantique de Luna, ce n'est pas peu dire. La Flèche, où le saint Cardinal Durand XVII réside, s'étire si profondément dans le ciel que, d'après la littérature disponible à la boutique de la Première Cathédrale, "il perce la Géode de Luna laissant le Cardinal contempler le destin de l'humanité dans la pureté du vide intersidéral." La majorité des installations autour de la Cathédrale n'est pas ouverte au public, mais le Dôme Sacré l'est assurément. Prenez une paire de chaussures de marche car vous pouvez vous attendre à parcourir la totalité des cinq kilomètres de l'entrée, à travers le grand hall de l'enceinte intérieure où la première chronique (La Venue de l'Obscurité et l'Appel du Cardinal, par Alexandre Horatio) est gravée, jusqu'au musée de la Cathédrale au dos de la construction. Tous ceux qui entreprennent la marche, des pèlerins dévots aux visiteurs cyniques, agrément que la randonnée vaut le détour.

LES ARCHIVES DE PIERRE. Immédiatement à côté du Dôme Sacré ses dressent les Archives de Pierre, la magnifique bibliothèque et collection d'écrits de la Confrérie. Le bâtiment contient absolument tout ce qui vaut la peine d'être conservé, des brochures publicitaires aux livres pour enfants en passant par les dictionnaires, les chroniques manuscrites et les actes constitutionnels. L'immense bibliothèque est organisée selon un système complexe de cartes de métal perforées, mais il vaut mieux s'adresser à un des bibliothécaires, tous apprentis du Troisième Directorat, sous peine de perdre des heures. Il est interdit de prendre en notes les écritures qui couvrent les gigantesques murs de pierre des Archives.

C'est un mythe urbain populaire que la Confrérie possède des enregistrements remontant avant l'âge de la Catastrophe, mais ceux-ci sont enfermés précieusement dans les catacombes des Archives. Néanmoins, les visiteurs seront surpris par le volume d'information que la Confrérie conserve.

PARC DE LA BASTILLE. C'est une belle oasis niché au milieu de la ville et maintenue par les missionnaires de la Confrérie. Les mémoritaphes et statues honorant les héros passés de la Confrérie sont dispersées à travers le parc. En dépit de présence de la Confrérie au sein du parc, il reste un endroit dangereux dès la nuit tombée.

HÔPITAL MÉMORIAL DE LUNA. En plein centre le la vieille ville de Luna à deux blocs plein ouest du Dôme Sacré, l'Hôpital Mémorial de Luna trône au milieu des jardins du Parc de la Bastille. Il s'agit d'une construction imposante ressemblant plus à une église ou un hôtel de ville qu'à un centre de soins. Et beaucoup de visiteurs sont surpris d'apprendre qu'il constitue l'un des hôpitaux les plus importants du système solaire.

Entièrement régit par le Troisième Directorat, le Mémorial de Luna a une capacité de 18.000 lits. La majorité des installations sont souterraines dans de grandes caves à la ventilation déficiente. Les chances de survie pour une blessure par balle dans l'abdomen est de 35% dans ces locaux.

Le Mémorial de Luna représente le dernier recours pour tous ceux qui ne bénéficient pas d'une assurance corporatiste. Et à la différence des hôpitaux privés, il est impossible de partir avec une blessure par balle sans tomber sous le coup d'une enquête du Troisième - si ce n'est du Second Directorat. Les médecins n'acceptent pas les peaux de vin. Comment les masses loqueteuses et désespérées de francs-tireurs cheminent à travers la vieille ville pour se rendre à l'hôpital reste un mystère.

Le mémorial de Luna dispose aussi de quelques plus modestes antennes dans Luna et les autres mégacités. Ces plus petites cliniques peuvent accueillir une centaine de lits supplémentaires au mieux, et sont réservées à l'usage des plus infortunés qui vivent à la frange de la société et qui ont besoin le plus de la parole du Cardinal.

MÉMORIAL DES HÉROS. Les mémoritaphes des plus grands héros de l'humanité sont rassemblés dans le mémorial des Héros. Les visiteurs peuvent lire les histoires glorieuses des héros des temps passés qui combattirent l'Obscurité et protégèrent les mondes humains de la destruction. Il existe un magasin de souvenirs à ses abords. Le cadre du Mémorial est superbe et imposant, avec les mémoritaphes présentant les hautes histoires sur des murs de marbre noir ; les arbres et pelouses bien entretenus illustrent le Mémoritaphe d'une atmo-

sphère de sérénité.

PETITE MARS DISTRICT CAPITOL

LE PINACLE. Le Pinnacle, l'ambassade de Capitol, est la preuve éclatante de la puissance de la mégacorporation. Il se dresse sur plus de 170 étages au-dessus du sol, et sa façade de verre et d'acier noir est constamment illuminé par de grands projecteurs.

La plus importante fonction du Pinnacle est d'abriter le siège de l'administration de Luna, presque aussi important que celui de Mars. Le bâtiment est étroitement gardé et les trois étages inférieurs forment, en fait, un gigantesque poste du SSC (Service de Sécurité du Capitol) qui se font dans le décor.

Ce symbole phallique bien éclairé de la corporation s'étirerait bien plus haut dans le ciel si la Confrérie n'avait pas contraindre qu'aucune construction de devait être plus haute des deux tiers de la hauteur du Dôme Sacré. Le Pinnacle est visible d'à peu près partout dans la cité, comme la flèche de la Cathédrale qui peut être vu d'aussi loins que les Industries.

LA RUE DES THÉÂTRES. Voir les grandes productions théâtrales et musicales capitoliennes juste quelques semaines après leurs premières représentation à San Dorado. Cette place offre une riche sélection de revues qui vont du Hall Colding, l'une des plus prestigieuses revues musicales, au petit troquet ou des artistes combattifs offrent des performances ou numéros d'un seul soir. La Confrérie sponsorise une série de petits pièces à caractère de moralité, mais elle connaissent un succès d'estime ; ces scènes servent maintenant aux productions plus populaires capitoliennes. Il est considéré comme une tradition pour les visiteurs d'aller voir au moins une fois une représentation de la pièce musicale du "Chat Diabolique", basé sur un poème d'une version anthropomorphisée du chat carnivore qui sont les animaux domestiques les plus populaires sur Vénus. Ce n'est pas pour rien que le Chat Diabolique est connu comme "la pièce sans fin" au sein des cercles de producteurs de théâtres jaloux : le spectacle est en représentation depuis six siècles, et les rôles ont été passé à travers les générations de familles entières d'acteurs

LE GARDEN. L'une des meilleures installations pour les professionnels sportifs de l'univers humain. Les plus grands combats, sports d'équipe et spécial exhibitions se déroulent au Garden tout le long de l'année. Les billets sont chers, et être vu au Garden est considéré comme un symbole de réussite sociale chez les Jeunes Urbains Capitoliens (ou JUCKIES comme les moins fortunés les appellent). Beaucoup des événements se passant au Garden sont télé-retransmits.

LE CENTRE COMMERCIAL DE LUNA. Si c'est disponible à la consommation humaine, il peut être alors trouvé là. Le Centre Commercial de Luna offre plus de 3.000 magasins repartis sur 15 étages de shopping non-stop. Toutes les corporations ont des magasins ici, de la chaîne de restaurant Bauhaus *Burgerwerks* au département des boutiques de haute société *Chez Farad* d'Imperial ou magasins de jouets capitoliens *Toyland*. D'autres magasins populaires incluent *Sound World* de Mishima, qui recouvre l'offre la plus exhaustive de tout Luna en matière de matériel hi-fi pour les audiophiles ; *What Smells* une boutique de parfumerie réservée aux dames de Bauhaus ; *Locked and Loaded*, un distributeur d'armes présenté comme un magasin de défense de la maison ; et *Galleria*, une boutique hip-hop populaire parmi les ados pour ses rayons de musiques, vêtements et drogues paraphernales.

APOLLO LANDING. Un très exclusif, très cher complexe d'appartements préféré par les juckies qui aime étaler leur fortune. Les facilités incluent des services de pressing à sec, piscine couverte, entraîneur personnels et services de repas à domicile. Le terme capitoliens *Apollo landing* signifie une victoire ou fait inattendu, comme dans "Vendre les portefeuilles avant qu'ils ne perdent 50% de leurs valeurs était digne d'un *Apollo landing*, Bob". L'origine du terme est inconnu.

DOWNSIDE RISK. Une boîte de nuit populaire pour les jeunes golden boy de la "petite Mars." Musique, alcool et une bande de téléimprimeur ininterrompue cliquant au milieu du club où les patrons peuvent garder leurs portfolios d'actions. Elle produit certains des groupes les plus chauds en tournée sur Luna.

SEIPEN. La place boursière capitoliennne est une affaire extrêmement vivace. Quelques centaines de milliers d'opérateurs financiers travaillent sous la férule de Capitol, et la plupart d'entre eux ont été financés par des offres d'échanges publiques. Seipen suit les cours de toutes ces actions (du moins en ce qui concerne Luna ; les fluctuations de prix arrivent quotidiennement via les communications interplanétaires) et met à disposition un hall dans lequel les échanges ont lieu. Des millions de couronnes et de dollars capitoliens ont été gagnés et perdus sur le sol de Seipen.

RESTAURANT CHEZ PASCAL. Goûter la fine cuisine archipeligienne comme elle est préparée sur Vénus. Les plats sont fortement épicés, mais c'est une pause bienvenue après le lourd ragoût d'Imperial et les assiettes de pâtes grasses de Bauhaus. Si vous n'êtes pas préparé à payer les prix astronomiques faits *Chez Pascal*, vous pouvez trouver une nourriture similaire dans de plus petits restaurants à travers la "petite Mars."

LES COMPAGNIES DE TAXIS

Une multitude de compagnies de taxis indépendantes plus ou moins importantes se disputent les millions de personnes qui se déplacent tous les jours.

Le taxi reste le plus sûr moyen de se déplacer, et, si vous êtes chanceux, vous ne serez même pas en retard à votre réunion. La plupart des gens vérifient qu'ils ont leur arme sur eux avant de monter dans un taxi et font de préférence appel à une compagnie locale dont ils connaissent les chauffeurs.

Le prix d'une course varie entre 10 et 40 couronnes au kilomètre, aussi soyez vigilant et demandez une estimation avant de monter dans le véhicule.

ARCHITECTURE

L'architecture de Luna est massive et ses bâtiments sont de gigantesques monolithes de pierre noire et d'acier. Les façades sont couvertes de statues, de gargouilles, d'énormes conduits et de tuyaux d'échappements qui acheminent la vapeur du chauffage central. Les immeubles sont reliés à plusieurs niveaux par des passerelles de pierre ou de fer rouillé. Plus vous pénétrez au cœur des Périmètres et plus la ville s'abaisse, de sorte que beaucoup de personnes préfèrent vivre dans ces quartiers mieux éclairés et plus dégagés. D'un autre côté, plus vous vous éloignez de la vieille ville et plus le quartier devient dangereux.

La nuit, les rues du centre sont noyées dans la brume froide et humide qui sort du réseau de ventilation à chaque baisse de température. La lumière des lampadaires à gaz baigne les bâtiments dans une tonalité bleue et projette sur les murs des ombres diffuses.

Un autre choix architectural de l'édification de luna est la MONUMENTALITÉ. Les immeubles, aussi imposants que possible, sont conçus pour frapper l'esprit du vulgaire avec l'image de la puissance et de la gloire de la Confrérie et des corporations. Les façades sont couvertes d'ornements coûteux, les monuments commémoratifs sont légion, les arcades sont gravées du nom des lieux conquis et des victoires - tout est fait pour impressionner la populace et la convaincre de la toute-puissance de l'ordre établi.

LE SYSTÈME DE TUBES PNEUMATIQUES

Les gigantesques bâtiments administratifs de Luna, avec les dizaines de milliers d'employés qu'ils accueillent, ont obligé les architectes à résoudre le problème des communications d'une façon plus rationnelle que par l'emploi de garçons de courses et de firmes de coursiers.

Ainsi, la quasi-totalité des immeubles de Luna possède un système de tubes pneumatiques intégré dans les murs et reliant entre eux les principaux départements. Dans certains cas, les tubes peuvent même enlacer plusieurs bâtiments.

BANQUE DE MARS. La banque officielle de Capitol, utilisée majoritairement par les cadres et corporations. Service très lent et jargon financier caractérise ce lieu. Pour le citoyen commun, quoique la banque a un service "rapide" disponible si l'on y met les moyens.

LE COLISÉE MCCARTHY. L'énorme et découvert stadium où les équipes sportives jouent toutes les fin de semaine. Le dôme rétractable permet aux compétitions de se poursuivre tout au long de l'année. Les ticket sont chers, approchant les 70 000 Couronnes pour un forfait à l'année pour box en haut du colisée et qui seront les meilleurs places du stade durant les meetings privés. Populaire parmi les cadres au courant pour attirer et inviter de gros clients.

DISTRICT CYBERTRONIC

LE Q.G. Le Q.G., ou Quartier Général, est l'appellation courante de la gigantesque gratte-ciel circulaire abritant la direction de Cybertronic. Il se dresse à l'écart des autres immeubles, entouré à la base par un large canal qui rend son accès très difficile par un autre chemin que l'entrée principale, desservie par un pont et placée sous bonne garde.

Le Q.G. a une section circulaire ouverte sur le devant, de sorte que vu par au-dessus il forme un C. Principalement construit en acier et en verre fumé, il donne une impression plus futuriste que les bâtiments des autres corporations.

L'immeuble est classé zone interdite et seuls les cadres de Cybertronic peuvent y accéder. Il est continuellement surveillé par la Confrérie et par Imperial, qui guettent le moindre signe d'hérésie.

Cette tour extrêmement innovante d'acier et de verre se dresse en contraste avec l'architecture de pierre environnante. Le district Cybertronic s'étend tout juste à partir de la construction de la Base-C futuriste et ses environs immédiats. Cybertronic, conscient d'une relation publique positive et le secrets de ses travaux internes, offre des visites et présentations dans le "Pavillon Subréalité", ci dessous.

LE PAVILLON SUBRÉALITÉ. Cette tentative de Cybertronic dans les relations publiques est plus souvent fermée sur ordre du Cardinal qu'elle n'est ouverte. Quand le public y est invité, Cybertronic déploie un spectacle enthousiasmant par une combinaison de musée et de théâtre. Le message du pavillon est que la technologie peut aider l'humanité - et qu'il peut divertir aussi ! Les enfants peuvent assister à des effets spéciaux générés sur ordinateur sécurisés, pendant que les adultes profitent des démonstrations acoustiques et visuelles du matériel hi-fi Cybertronic. Cybertronic avait l'habitude d'offrir une démonstration de la sous-réalité, mais le programme d'éducation du Cardinal l'a rendue illégale "C'est votre âme qui navigue dans la réalité subjective."

DISTRICT DU CARTEL

L'IMMEUBLE DU CARTEL. En plein centre de Luna, l'immeuble du Cartel se dresse comme une gigantesque pierre tombale à la mémoire des espoirs placés dans cette organisation. Autrefois l'administration du Cartel tenait toute entière dans le bâtiment de pierre gris clair. Aujourd'hui, elle déborde dans les blocs d'immeubles voisins. Il semble n'y avoir aucune limite à l'expansion du Cartel et de ses départements.

L'immeuble du Cartel proprement dit n'abrite aucun des principaux centres de décision, à l'exception du Haut Conseil qui occupe les quinze derniers étages. Du hall de réunion du Conseil, au dernier étage, vous bénéficiez du plus beau panorama de tout Luna. Le reste du bâtiment comprend les bureaux des délégations, de bas en haut : Le CCI, Cybertronic, Imperial, Mishima, Bauhaus, Capitol et, enfin, la Confrérie. L'immeuble est entièrement placé sous la garde des forces de sécurité du Cartel.

Le Conseil de Sécurité, le BIE, le BII et le quartier général des Commandos de la Mort sont tous des institutions assez récentes et sont donc installées dans les blocs voisins.

Pendant que les autres corporations tiennent leur propre districts et banlieues des Périmètres, le Cartel gère les relations inter-districts comme partie de sa mission de communication inter-corporatistes. En clair, nous devons remercier le Cartel de prévenir la guerre de déboucher dans les rues du centre-ville.

LE MARCHÉ GOUVERNEMENTAL. Pour les accros du politique, rien ne bât l'enchevêtrement de constructions qui comprend le marché gouvernemental du Cartel. Avec seulement quelques places dignes de ce nom qui casse les coursives étroites entre les bâtiments, cette zone n'est pas pour les claustrophobes. Bien des visiteurs se promènent dans l'allée des arts du marché gouvernemental, qui présente une série d'imposantes sculptures MODERNES issues du recyclage des débris et probablement élues par un comité quelconque. Les critiques d'art locaux désignent l'art public du Cartel comme BANAL mais les visiteurs peuvent décider par eux-mêmes.

DISTRICT MISHIMA

LA RÉSIDENCE MISHIMA. La Résidence du Suzerain Mishima est l'une des plus anciennes constructions de Luna. Elle est située au centre de la ville, non loin du Dôme Sacré. Comparée aux sièges des autres corporations, elle est de dimensions modestes mais, une fois encore, il ne s'agit pas du VÉRITABLE siège de Mishima.

La Résidence comprend les appartements du Suzerain et de sa cour, les logements et les bases des Hatamoto et quelques

bureaux pour les émissaires. L'entrée est strictement interdite à quiconque n'appartient pas au cercle intérieur de Mishima.

Chacun a sa partie favorite de la Cité de Luna, mais ce sondage serait favorable au district mishiman entourant la Résidence Mishima. La corporation Mishima dessine méticuleusement toutes ses zones publiques, utilisant l'ancien art du feng shui pour aligner les "énergies" du lieu et promouvoir l'harmonie. Alors que la Confrérie était réticente à autoriser une RE-TRAITE AUX HÉRÉTIQUES, elle convient qu'une paix se dégage de la zone qui est absente du reste de la ville. La glorieuse Résidence Mishima est au centre de cet éden. Les façades des pagodes en bois et granit atteignent plusieurs étages au-dessus du reste des constructions du district, un échantillon représentatif de l'architecture classique mishimane. Une série de jardins en terrasses et de douves entourent le palais. Ce motif étant répété à travers tout le district mishiman. Le public peut visiter les abords de la Résidence Mishima et les différentes places dans le cadre de circuits encadrés.

BOURSE D'ÉCHANGE DE LONGSHORE. Au centre de la vie corporatiste mishimane est le satellite de Luna, place d'échange de la bourse de Longshore. La majorité des affaires de Mishima sur Luna implique les arcanes des services financiers ; les échanges ayant lieu dans ce centre. Chaque jour, des centaines de milliers de cadres mishimans circulent dans le district des affaires pour garantir les mécanismes de la corporation huilés.

LE JARDIN DE MÉDITATION HARMA ET LE CHAMP DE TIR. Extrêmement populaire chez les samouraïs, ces radieuses installations paysagées fournissent un environnement contemplatif pour ceux cherchant la paix intérieure et espérant améliorer leur compétence de tir. Certains mishimans vont plus loin, combinant les deux dans une méditation des arts martiaux qui forme ce qui fut réalisé auparavant par les archers.

PARC DES ANCÊTRES. Les mémoires des héros mishimans sont rassemblés ici à la vue du public. Les ancêtres anciens sont honorés par des chants rituels réalisés par des artistes mishimans locaux. De nombreux grands samouraïs dont lignées familiales furent détruites sont honorés au Parc des Ancêtres en ayant leur lames ancestrales exposées derrière des lourdes vitres blindées.

DISTRICT IMPERIAL

PLAZA IMPERIAL. Les visiteurs espérant apprendre un peu au sujet de l'histoire et doctrine d'Imperial feraient bien de visiter cette place découverte qui sert d'entrée au Palais de Reading. Des myriades de plaques mémorielles, statues et monuments honorant les héros de passé et du présent, Plaza Imperial offre une histoire presque ininterrompue de la corporation et de plusieurs de ses clans majeurs. Il y a aussi un très vaste square et stade où les visiteurs peuvent voir les athlètes jouer en équipes à des sports traditionnels comme le rugby et le football.

PALAIS DE READING. Le Palais de Reading compte parmi les trois plus imposantes constructions humaines de Luna, et par extension, des mondes habités. Il renferme tous les services vitaux de la direction Imperial. Mis à part le Parlement avec les chambres des Pairs et des Communes, le bureau des Sergents et la Haute Cour, les 29 derniers étages de l'édifice abritent toute la famille de Sa Sérénité quand elle ne réside pas sur Victoria.

Le palais est construit en pierre, bannières et drapeaux entourent la résidence et le square qui la prolonge. Des myriades de monuments commémoratifs, plaques et statues accueillent le visiteur dans le square et dans le gigantesque hall d'entrée. L'intérieur est tout aussi monumental, avec de colossales arcades et colonnades, des murs et des sols de marbre, des statues et œuvres d'époque.

Les consignes de sécurité sont très rigoureuses à la fois à l'extérieur et à l'intérieur du palais, et plus vous pénétrerez en son sein plus les contrôles deviennent stricts. Les salles de réunion les plus importantes ne sont desservie que par certains ascenseurs spéciaux qui ne mènent nulle part ailleurs. Les visites ont lieu toute les deux heures les jours ouvrés.

LA STATION DE MÉTRO MAISON NOIRE. La plus importante correspondance de la ligne de métro Grande Boucle, contrôlée par Imperial, est la station de Maison Noire. Ce complexe relie les lignes Nord, Verte et Grande Boucle et voit entrer, sortir et passer à chaque heure des milliers de passagers. La proximité du Palais de Reading et de nombreux bureaux administratifs en font une destination naturelle pour beaucoup d'Impériaux. Les Tours Jumelles de Bauhaus se trouvent également à quelques pas de distance.

Les nouveaux-venus sont quelquefois perdus par la sélection multiples des tunnels et sous-tunnels apparemment innombrables de la station, chacun s'enfonçant jusqu'à déboucher sur une centaine de quais d'embarquement. La signalétique désuète compliquant le problème. Si vous avez l'intention de passer par cette station, achetez vous un guide ou apprêtez vous à demander de l'aide.

LE RITZ. L'hôtel Imperial le Ritz offre la crème en matière de confort luxueux pour ceux qui ont des Couronnes qui leur brûlent les fonds de poches de leur manteau. La suite impériale a été, durant plusieurs siècles, la suite de lune de miel des membres de la famille de Sa Sérénité.

FAIRE SES COURSES

Faire ses courses à Luna est un véritable bonheur, tout spécialement si vous choisissez de vous rendre dans les quartiers commerçant de la vieille ville. On y trouve absolument tout ce qu'on veut, et la variété des produits est telle qu'on finit toujours par dénicher exactement ce qu'on cherchait, même si cela peut parfois prendre du temps.

Naturellement, si vous cherchez quelque chose de vraiment SPÉCIAL, il vous faut aller en dehors du centre, dans les Périmètres, et disposer de quelques relations. C'est particulièrement vrai pour les armes et les drogues ; impossible de s'en procurer à l'intérieur d'un secteur corporatiste.

À Luna, toutes les monnaies sont acceptées. Le décor de chaque boutique varie en fonction de son chiffre d'affaires ; certaines sont de simples échoppes installées devant un trou dans le mur, d'autres de somptueux palaces commerciaux.

LE COÛT DE LA VIE

Le loyer d'un deux-pièces se monte à environ 3.000 couronnes par mois. Plus vous vous rapprochez des beaux quartiers - la vieille ville et le Dôme Sacré - et plus il augmente. ce sont les quartiers d'élection des riches habitants de Luna, à la fois pour des raisons de sécurité et parce que l'air y est plus pur.

Dans les secteurs les plus misérables de la ville, le loyer est considérablement inférieur. S'il y a un loyer. Vivre dans ce genre de milieu présente certains inconvénients, principalement la violence et les purges incessantes menées par la Confrérie.

Si vous désirez devenir propriétaire, il vous en coûtera entre un millier de couronnes et plusieurs millions pour un appartement dans les beaux quartiers.

LOISIRS

Alors, que peut-on faire après le travail ? Vous pouvez toujours aller dans un bar, un boîte de nuit, au cinéma, au théâtre, au musée, à l'opéra, dans un restaurant où se produit un groupe, etc. Les gens ont les mêmes goûts qu'autrefois et appréciant la musique, le sport, l'art et toutes ces sortes de choses. La marché des loisirs est un terrain particulièrement favorable à la corruption - la majeure partie des bénéfices n'est pas déclarée.

Mais de nombreuses personnes, et c'est une surprise, se rendent régulièrement dans les Cathédrales pour chercher le réconfort dans la parole de la Confrérie, échapper un instant à l'agitation de la rue et aux tensions du travail et se confesser. Nombreux aussi sont ceux qui y vont par habitude.

MODE

Luna est une communauté baroque où les styles, les modes et les motifs se fondent dans un même creuset regroupant toutes les cultures et toutes les écoles. En général, pourtant, la mode tend à la simplicité.

Ceux qui en ont les moyens achètent, chez les grands couturiers, des vêtements cousus main dans les matières les plus fines. Chaque cadre se doit de posséder au moins un habit ou costume d'un grand couturier. L'ensemble le plus commun se compose de bottes ou de chaussures de cuir noir ou brun, d'un costume croisé rayé sombre, d'un trench-coat et d'un chapeau. Cadres et hommes d'affaires préfèrent porter des cravates.

LE CIMETIÈRE DES CLANSMEN. Imperial fournit de grands efforts à honorer ses morts, aussi ce n'est pas une surprise que ses mémorithaphes comptent parmi les plus glorieux et solennels de toute la création. Le cimetière des Clansmen compte plusieurs kilomètres carré de statues et plaques décrivant l'héroïsme de ceux qui sont tombés au service de leur clans ou de leur corporation. C'est une tradition de montrer un objet qui fut d'une grande importance pour chacun des héros immortalisés ici, aussi les visiteurs peuvent admirer des mémorithaphes drapés de fourrure de McGuire tombés au combat, emprisonnant une épée des anciens Gallagher, ou ornés des obus utilisés par les artilleurs Murdoch. Il est aussi commun d'assister à une bagarre d'ivrognes entre des clansmen rivaux visitant leurs ancêtres respectifs.

LE MUSÉE DE L'HOMME DES MURDOCH. En dépit de ses relations tendues avec virtuellement toutes les autres corporations marchandes, Imperial a géré la constitution du plus complet musée public concernant l'histoire de l'humanité; Dans ce musée, les visiteurs peuvent voir des pièces issues de la Vieille Terre, durant l'Exode et plusieurs siècles avant la Grande Catastrophe. Alors que beaucoup de la mémoire fut perdue, des solides restes de l'histoire perdurent dans l'enceinte de ce musée. Des pièces de la civilisation humaine pré-Exode en vitrine inclues des costumes antérieures au corporations des explorateurs de l'espace, des pièces d'anciennes armes et uniformes militaires qui ont un air de ressemblance frappant aux styles portés aujourd'hui, spécialement au sein des forces Imperial. Il est aisé de voir pourquoi Imperial met autant l'accent sur les traditions de sa corporation.

DISTRICT BAUHAUS

LES TOURS JUMELLES. Les Tours Jumelles de Bauhaus abritent toutes les fonctions centrales de la direction corporatiste de Bauhaus, ainsi que les services et ministères des quatre Ducs Électeurs. Les derniers étages de la tour ouest (le bâtiment est orienté au sud) hébergent presque tout le ministère de la défense, tandis que les niveaux inférieurs sont occupés par ce qu'on appelle familièrement les Corridors des Conseillers, les différents services et les conseils de coordination des corporations indépendantes rattachées à Bauhaus.

La tour renferme, de haut en bas, les salles de réunion des Ducs Électeurs et les conseils des secteurs de l'économie, de l'industrie et des services sociaux. Les Ducs Électeurs et les autres dirigeants de la mégacorporation disposent d'ascenseurs personnels desservant directement le sous-sol où des tunnels privés les conduisent à leurs palaces respectifs dans la vieille ville. La sécurité dans les Tours Jumelles est stricte mais sans tomber dans les excès comme au siège de Cybertronic ou au palais impérial de Reading.

Au centre de la zone d'affaires du district de Bauhaus se trouve la Heimborg Square. Des bannières, représentant les différentes couleurs des Ducs Électeurs et Maisons Nobles, surplombent cette cour de briques. Plusieurs imposantes statues encerclent le Square, chacune commémorant un héros de Bauhaus ou un moment important dans la construction de Heimborg à la limite des jungles vénusiennes. Chaque samedi, des centaines de marchands ambulants viennent au Square pour vendre leur marchandises, de tout comme des habits traditionnel faits maison aux bijoux ou surplus de l'armée. De grandes trouvailles peuvent être trouvée en ce lieu mais les escroc abondent. Gardez vos Couronnes dans votre poche avant.

PLAZA ROTHERBERG. Nullement impressionné par l'Hôtel Ritz d'Imperial, la famille Rotherberg a financé la cons-

truction de son propre hôtel ultra-luxueux. Les deux constructions se fond face de part et d'autre et offrent virtuellement les mêmes services, aussi il difficile de recommander l'un plus que l'autre. Certains visiteurs préférèrent la tradition Rotherberg des bidets dans chaque chambre, tandis que d'autres, spécialement les voyageurs capitoliens, trouvent le dispositif étrange et difficile à utiliser.

PALACE ROMANOV. Le palais de la Maison Électrice Romanov est un des joyaux de l'architecture Bauhaus. Son orientation donne sur la côte du Lac des Testaments, ce palais inclue des bureaux, espaces de vie et de divertissement, ainsi qu'une division de l'Ordre du Loup, la garde d'élite de la Maison Romanov. Le palais des Romanov n'est accessible uniquement qu'aux autres Bâtisseurs et autres dignitaires en visite des autres corporations.

PALACE BERNHEIM. Accessible depuis Heimborg Square, ce palais est ouvert au public. Le Palais des Bernheim, comme les palais des autres Électeurs, abrite les services administratifs et installations pour conduire les affaires de Luna. Ce palais inclue aussi un musée public étalant la gloire de la corporation ainsi que l'histoire militaire de Bauhaus.

PALACE RICHTHAUSEN. Si le Palais des Romanov se dresse sur la partie la plus prestigieuse de Luna, le Palais des Richthausen est le plus riche architecturalement parlant. La Maison Richthausen est de notoriété recluse, aussi, la totalité du public n'a jamais eu la chance d'apercevoir ce qui se trouve derrière les murs de sa représentation officielle. D'autres installations en ses murs incluent des laboratoires, studios de conception ainsi qu'une grande variété d'unités de fabrication capable de construire ce que les chercheurs de la Maison Richthausen peuvent concevoir.

PALACE SAGLIELLI. Beaucoup de gens ne prendraient pas conscience de la présence de la Maison Saggielli au sein de Luna s'il n'y avait autant de mesures de sécurité substantielles entourant ce qu'il apparaît comme un bloc de bâtiments d'affaires de grand-standing. La Maison Saggielli, toujours vigilante en ce qui concerne les affaires des Légions Obscures, prend ce que certains désignent comme des précautions prenant au fanatisme pour garder ses activités secrètes. Il n'existe pas d'espace publics que l'on trouve dans les autres palais.

AUTRES PALACE DE LA NOBLESSE. Beaucoup des Grandes ou plus petites Maisons nobles de Bauhaus maintiennent une résidence au sein du district Bauhaus. À l'instar des palais des Ducs Électeurs, ces petites installations sont des lieux de pierre et de pelouses bien défendues qui sont éparpillées dans tout le district. Toutes ont été conçues avec des impératifs de sécurité et de vie privée, aussi ne vous attendez pas à voir plus que les murs d'enceintes avec barbelés et autres portes renforcées en acier.

AUTRES LIEUX D'INTÉRÊTS

AU SEIN DES VIEUX QUARTIERS

PONT DES CONFSSIONNAUX. Le Pont des Confessionnaires s'élève au-dessus de la rivière qui vient des Vieux Quartiers et qui débouche dans le lac du Parc de la Bastille. C'est avant tout un pont pour les piétons, bien que les chevaux soit autorisés à l'emprunter aussi. Il est l'une des pièces originales non détruites de l'architecture de Luna construites par les anciens.

LA POLICE

Les tensions de la vie urbaine s'avèrent désastreuses pour le système nerveux. L'homme ordinaire ne dispose d'aucun espace privé, d'aucune retraite où trouver la paix. Criminels et autres éléments subversifs placent des bombes sur les rayonnages des supermarchés, réduisant des innocents en charpie. Des malheureux dont l'esprit cède sous la pression deviennent fous furieux dans les stations de métro et emportent des dizaines de personnes dans leur propre enfer personnel. Empoisonnement de l'eau et de la nourriture, émeutes et tireurs embusqués font partie de la vie quotidienne.

Dans la vieille ville, les corporations maintiennent l'ordre, principalement par des patrouilles de deux hommes restant en contact permanent avec le poste, qui n'est jamais très loin. Voitures et véhicules de patrouille sont aperçus à l'occasion se ruant pour répondre à un appel d'urgence, sirènes hurlantes et gyrophares en action, grimant sur les trottoirs pour ne pas être ralenties par le trafic. Des bornes d'alarme destinées aux appels au secours, généralement hors d'usage, sont dispersées au hasard.

Dans les Périphéries, les patrouilles des mégacorporations se limitent aux quartiers bourgeois. La loi est plutôt appliquée par des agences de sécurité et de gardiennage indépendantes. Elles passent généralement contrat avec les propriétaires ou les gérants de petits commerces, proposant toute une gamme de services allant de la surveillance continue à la vérification occasionnelle des serrures et des rideaux de fer. Leurs agents ne sont pas très lourdement armés, leur moralité et leur fiabilité varient beaucoup, à l'instar de leurs tarifs. D'une manière générale, disons que vous en obtenez pour votre argent.

De même, en dehors des forces de l'ordre ordinaire, des patrouilles d'Inquisiteurs et de soldats de la Confrérie sillonnent la ville entière, en quête de terroristes et d'autres criminels autant

que pour maintenir le calme. Ces personnages impressionnants arpentent le bitume, effrayant les enfants, cherchant toujours à déboucher le mal tapis au fond de nous. Ils se déplacent sur la foi de renseignements fournis par des informateurs. Ils mettent parfois la main sur d'authentiques terroristes, et, parfois ils ne découvrent que des innocents dont le sort n'est guère plus enviable. Les "Inquiz" n'ont pas la réputation de demander la permission avant d'ouvrir le feu. Ils se mêlent rarement de troubles populaires, d'agressions, d'attaques à main armée ou de cambriolages à moins de soupçonner une influence de la Symétrie Obscure. Mais dans la mesure où TOUT LE MONDE est suspect, la plupart des gens préfèrent éviter de les croiser dans la rue.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Luna est une ville libérale, comme en témoignent ses lois et ses règlements qui peuvent, néanmoins, beaucoup varier en fonction de la victime. Le port d'une arme n'est pas prohibé mais, à moins de disposer d'un permis spécial, vous ne pourrez l'utiliser qu'à des fins d'auto défense. Certains secteurs vous sont interdits sans autorisation spéciale, mais ce règlement est appliqué de façon inégale. Naturellement, toutes les formes de violence inutile ou d'appropriation des biens d'autrui (cambriolage, agression, vol) sont sévèrement réprimés.

Le code pénal est un fouillis inextricable de paragraphes et de cas particuliers. La peine la plus courante est l'exécution immédiate, dans la mesure où la plupart des représentants de l'ordre tirent d'abord et posent des questions ensuite. Trop de policiers ont été tués pour qu'ils continuent à prendre des risques. Autrement, les condamnations ordinaires sont les travaux forcés (plusieurs années) ou la déportation. Les amendes sont rares.

NOURRITURE

La philosophie dominante dans l'alimentation lunaire est que la nourriture est faite pour vous remplir l'estomac. Naturellement, il existe des restaurants qui servent de la grande cuisine, mais à des prix astronomiques. Un repas peut vous coûter jusqu'à deux mois de salaire.

Alors, la plupart du temps, les gens prennent leur déjeuner à la cantine ou dans un centre de restauration rapide et préparent eux-mêmes leur dîner, à moins qu'ils n'aillent dans un petit restaurant où on leur sert un menu économique sans aucun ingrédient exotique. La carte ne réserve aucune surprise et on ne peut jamais vraiment distinguer le naturel du synthétique. C'est également vrai pour la boisson - mais abstenez-vous de goûtez à la bière martienne ! Quelquefois, la levure mute et le résultat, et bien, le résultat n'est pas joli à voir.

Les petits restaurants sont toujours ouverts et font office de lieu de regroupement pour les amis et la famille. Ils sont fréquemment dotés d'un juke-box jouant les derniers morceaux à la mode et de quelques jeux d'arcade.

LA CONFRÉRIE

Plus des trois-quarts de la population de Luna fréquente le Dôme Sacré au moins une fois par semaine, juste au cas où la Symétrie Obscure étendrait sa main sur eux. Hormis dans les Cathédrales, la Confrérie est représentée partout, par des Missionnaires de rue, des bureaux de recrutement et, de façon plus spectaculaire, par la présence permanente d'Inquisiteurs et de Mystiques.

La confrérie détient le POUVOIR. Les Inquisiteurs sont davantage respectés que n'importe quel agent de police, les gens changent de trottoir lorsqu'ils aperçoivent un Mystique et, si d'aventure, quelqu'un ressent le besoin de manquer de respect à La Confrérie, il le fait à voix basse.

Des tracts de propagande préviennent constamment le citoyen ordinaire et sans défense d'avoir à se méfier des hérétiques et des viles créatures de l'Obscurité, de façon à bien lui rappeler à quel point il a besoin de la Confrérie.

PRISON

Il existe une règle simple concernant l'emprisonnement - évitez ! Vous le regretteriez durant le reste de votre existence. Cette peine sur votre casier judiciaire ne s'effacera jamais. Vous êtes marqué pour la vie et ne comptez pas obtenir un emploi, établir un foyer, obtenir un crédit ou vivre avec un conjoint. Vous êtes réduit à l'existence d'un franc-tireur, et si vous n'êtes pas bon dans ce rôle, vous êtes grillé.

D'autres choses sont plus faciles désormais. Vous avez un contact définitif avec le reste de la société interlope dans votre zone et pouvez apprendre deux-trois trucs sur les effractions, la violence, le vol, les cas-cas, etc. Vous apprendrez à repérer les maisons des richards, comment y pénétrer et quoi voler. Vous saurez où vous cacher après, comment éviter les menottes et la Confrérie. C'est une expérience douloureuse mais parfois profitable.

LA VIE EN DEHORS DU SYSTÈME

Pour ceux qui vivent dans la rue, en marge du système, la vie est un tourbillon de violence, de frustration et de crainte. Les ruelles appartiennent aux rebuts de l'humanité et la mort survient en un clin d'œil pour ceux qui relâchent leur attention. Pour survivre, ils mendient, volent et fouillent au fond des poubelles.

De nombreux habitants de Luna sont sans-abri. Leur nombre EXACT n'est pas officiellement connu, dans la mesure où ils ne figurent pas dans les fichiers de la Confrérie et vivent en dehors du système social. Les sans-abri sillonnent les rues à la nuit tombée, tâchant d'échapper aux soldats de la Confrérie et

aux terribles purges. Ils cherchent refuge dans les égouts et les décharges, où ils sont la proie des bandes de mutants pervers et de vigiles psychopathes.

Nombre de sans-abri mènent une vie souterraine, dans le vaste dédale ouvert lors de l'installation du métro. Toujours en contact avec les déchets de la ville et des mégacorporations, ils sont particulièrement touchés par les maladies et les mutations. Ils arpentent leur royaume souterrain en bandes, attaquant les personnes faibles et sans défense.

UNE MÂTINÉE COMME LES AUTRES

La journée commençait comme d'habitude. Les sirènes n'avaient tenu éveillé presque toute la nuit, mais aux alentours de cinq heures du matin j'étais parvenu à sombrer dans le sommeil.

Je m'étais levé à sept heures pour arrêter le réveil. Il sonnait comme un fou, son petit marteau cogna sur la cloche encore et encore. Je détestais ce son. Susie était déjà debout et s'affairait dans la cuisine. Je pouvais l'entendre allumer le gaz pour préparer un peu de bacon et des œufs. Le sol était glacial. Je jetai un œil par la fenêtre en glissant les pieds dans mes mules. Entre les barreaux, je pouvais voir tomber une pluie rougeâtre qui roulait sur le carreau, brouillant ma vision de l'extérieur. Je savais bien ce que j'aurai vu, de toute façon : les gargouilles aux yeux vides du bloc d'appartements d'en face. Si j'avais ouvert la fenêtre et m'étais penché au-dehors, j'aurais pu admirer le grand monument aux Guerriers Sacrés et aux Blood Berets, ainsi que la grande horloge qui surplombe les statues.

Après seulement deux heures de sommeil, la tête me cognait. J'étais resté trop longtemps au pub, mais je n'avais pas vu Phil depuis deux ans et nous avions du retard à rattraper.

Je passais dans la salle de bain et mis les filtres en marche. Encore dix minutes et je disposerai d'assez d'eau propre pour prendre une rapide douche froide. Nous devons dépenser du gaz pour chauffer l'eau, c'est pourquoi je prends ma douche froide. Pas Susie, mais c'est un des rares luxes que je sois en mesure de lui offrir.

Je pris ma lame de rasoir et me rasai dans l'eau croupie de la veille. Je me lavai rapidement les dents avec le reste de l'eau. Dans la cuisine, j'entendis Susie m'avertir que le petit déjeuner était prêt.

Je m'arrêtai en chemin pour allumer la radio. Elle nous jouait encore des tours, le son faiblissant par intermittence. J'ouvris le panneau arrière, mais le fouillis des tubes de verre et des câbles ne fit que m'embrouiller les idées. Alors je lui donnai un bon coup, et ça parut fonctionner. Les nouvelles étaient commencées et traitaient de la messe de la Confrérie au cours de laquelle le Cardinal avait parlé du mal qui rongait notre société. Ensuite ils passèrent quelques hymnes. Un grand homme, le Cardinal. Où serions-nous sans lui ?

Je dépliai le *Chronicles* et m'assis dans la cuisine obscure, tâchant au moins de déchiffrer les gros titres dans la pénombre. Susie avait servi le petit déjeuner et s'appêtait à partir à son travail. Je la regardais à s'habiller et mettre son chapeau. Elle était sur le palier quand je lui fit penser à son gilet pare-balles. Et à son imperméable. Ensuite, elle dut courir pour attraper son métro à vapeur - bon sang, je n'arrive toujours pas à croire qu'ils nous ont mis des rames à vapeur après les dernières restrictions du budget des transports. De toute façon, je n'aime pas la voir courir après son métro. Pas dans son état. Plus que trois mois maintenant. Comment pourrais-je les faire vivre tous les deux ?

J'enfournai deux tranches de pain dans le grille-pain et allumai le gaz. La flamme bleue tremblota faiblement et j'eus quelques difficultés à la maintenir allumée. J'entendis le cliquetis de l'ascenseur qui s'arrêtait à notre étage. Quelqu'un poussa la porte et sortit. Le bruit de pas disparut vers le fond du couloir. Je me suis plaint plusieurs fois à propos de l'ascenseur, mais ils ne semblent toujours pas se décider à le réparer. J'ai entendu dire que Mme Stevens y était restée coincée trois heures la semaine dernière. Si c'avait été une nuit froide, elle aurait pu en mourir. Eh bien, si personne ne fait rien, je veillerai à ce que la commission d'Administration en entende parler.

Je finis le reste de mon bacon et me levai de table. J'avais deux heures de trajet pour me rendre à mon travail, aussi devais-je partir tôt. Après ma douche je pris mon costume et mon étui et commençai à m'habiller. Je terminai par mon trench-coat pare-balles et le chapeau sombre que Susie m'a offert. Je vérifiai que j'avais bien tous mes papiers dans ma serviette et sortis une épaisse plie de dictées que j'aurais dû corriger la nuit dernière. Puis je vérifiai mon pistolet, m'assurai qu'il était chargé et en état de fonctionner. Ce qu'il ne faut pas faire pour être prof...

L'HOMME EN GRIS

En colère dans le roadster allant au centre-ville, je vis pour la première fois l'Homme en gris. Il se tenait là, à côté de la bouche à incendie, ayant l'air d'attendre son bus, réfléchissant à ses propres affaires. Son manteau *Hedges & Brothers* gris - même s'il était usé et sale - et un exemplaire de l'*Observer* plié dans sa poche gauche suggéraient qu'il était plus qu'un simple clochard. Peut-être un col-blanc corporatiste au creux de sa chance en amour ou au jeu. J'ai presque commencé à marcher vers lui, que me traversa la pensée que j'étais probablement la seule âme qui sympathisa avec lui.

Le soleil se levait juste de la Librairie Publique Lafferty en contrebas de la rue. Une belle journée s'annonçait, l'asphalte fumante des grosses pluies de la nuit. Une brise glacée me caressa tandis que je prenais à gauche sur la 653ème vers la Cité Débile - le nom utilisé ici pour la zone des affaires autour de Heimburg Square. Les bâtisseurs n'ont jamais été vraiment populaires dans la zone, et je pris note dans ma tête de faire porter de nouvelles cravates au reste de mon équipe à ma nouvelle division. La journée se refroidit au fur et à mesure. Dans quelques semaines, il tombera sûrement des averses de neige plutôt que de la pluie.

Quel enfer cette journée. Les commissaires de Seipen en grève ; le marché boursier de Longshore 18 points en moins à vendredi. Quand les nouvelles frappèrent Luna aujourd'hui, Mardi, les spéculateurs de Mishima devinrent berserk dans leurs bureaux d'achats. Le reste d'entre nous eurent un sursaut quand ils aboyèrent dans leur dialecte incompréhensible.

Il était 23 heures. Whitney ne serait pas contente. J'étais 3 heures en retard pour notre dîner au Il Crabinieri, ma mallette débordant des papiers de la journée.

Cherchant impatiemment une place de parking libre dans la rue, je le vis encore. L'Homme en gris encore plus gris dans la pénombre des lumières à gaz de la rue : identique à quand je l'ai vu ce matin, seulement plus fatigué, plus brisé, plus gris. Parcourant Alphabet Road, je trouva une place libre en face de *Les Délices de Chicco* et oublia tout à propos de l'Homme en gris.

Ouf. À la fin ils ont eu la courtoisie de prendre la voiture sur des palettes au lieu de juste la laisser sur ses disques de freins. Dépensé une heure dans un téléphone public pour joindre mon bureau et la compagnie d'assurance. Ce devait être ça, je pense. Je pris ma décision. Héla un taxi - un des gros, noir, un de ceux pare-balles d'Imperial - lui glissa 10 Ducats et ordonna Heimburg Square et l'avenue Richthausen pronto.

Affalé dans le siège noir en tissu, suant, respirant lourdement, nerveux, avec l'*Observer* du matin pas encore ouvert, je vis deux uniformes bleus de Bauhaus matraquant durement un clochard avec leurs longues matraques. La masse grise accroupie s'affala ; une traînée rouge s'écoula du trottoir jusqu'à une bouche d'aération du métro. En passant, je reconnus soudainement le chapeau tombé et abandonné à quelques pas de là. Les matraques frappèrent de plus en plus vite, de plus en plus violemment, mais l'Homme en gris ne semblait plus y prêter attention. Lentement, l'Homme en gris tomba dans l'inconscience et la bastonnade cessa.

"Vous avez vu ça, Sir?" La question soudaine du conducteur me ramena à la réalité. "J'ai tout vu, ce clochard à marché jusqu'au couple de Bleus et a épousseté la saleté sur l'un d'entre eux. Fatigué de la vie, ne le pensez vous pas, Sir?"

Farfouillant des ma poche intérieure gauche avec ma main droite, j'enleva la sécurité d'une grenade à fragmentation de la gauche, dépêtra le Punisher de l'intérieur du manteau, y jeta un coup d'œil rapide quatre, trois, deux secondes jusqu'à la détonation - et projeta la tête du conducteur à travers le pare-brise. "Qui ne l'est pas?"

LES MÉDIAS

Les principales sources d'informations sont les quotidiens et la télévision. Le matin, les gens allument la radio. La Confrérie diffuse, toutes les heures, un bulletin d'informations spécial rapportant les derniers événements de la ville et du système solaire. Entre ses émissions, les mégacorporations intercalent leurs propres programmes qui fournissent tous les détails sur leurs merveilleux produits par le biais de coûteuses infopublicités et de divertissements légers.

Chaque nuit, la Confrérie retransmet, trois heures durant, sa grande messe du soir sur le réseau de télévision. Le reste du temps, les corporations insèrent leurs émissions et leurs publicités sous la surveillance étroite de la Confrérie.

LES JOURNAUX

Il existe plusieurs journaux en circulation. Le *Daily Chronicles* est le plus largement distribué, suivi de près par l'*Independent Citizen* financé par Capitol et Imperial. Le *Chronicles*, édité par la Confrérie, est un journal intellectuel sérieux couvrant le monde politique et le développement de l'avancée des Légions Obscures. Le *Citizen* est plus sensationnaliste et s'intéresse aux personnalités riches et célèbres. Il propose également une couverture très complète des événements sportifs. Le *Chronicles* est surtout lu dans les milieux corporatistes tandis que le *Citizen* s'adresse plutôt aux classes laborieuses.

LA VIE APRÈS LA MORT

Aujourd'hui, les MÉMORITAPHES servent de pierres tombales à nos chers disparus. Voici bien longtemps, les Purgeurs de la Confrérie prirent acte de l'influence de la Symétrie Obscure sur les corps des trépassés et décidèrent que la crémation - la purge - était le seul moyen d'interdire à jamais le détournement des cadavres. Tous les anciens cimetières furent rouverts et les corps incinérés.

Le lieu et place de cimetières et de pierres tombales, les habitants de Luna érigent des mémoritaphes : gargouilles, plaque commémoratives en bronze, inscriptions sculptées dans la pierre, statuettes, etc, en mémoire de leurs morts.

MALADIES

ET MUTATIONS

Épidémies et maladies touchent une bonne part de la population non enregistrée de Luna. Leur gravité est variable ; certaines sont inoffensives mais gênantes, d'autres mortelles. La Confrérie prétend que ces affections sont répandues par les sectes d'hérétiques.

Les MUTATIONS frappent d'une façon plus inattendue. Toutes les couches de la société peuvent être atteintes par ces hideuses déformations qui courbent les jambes à l'envers., tordent les bras, plient la colonne vertébrale vers l'avant, désagrègent le crâne, font tomber les cheveux, etc. Personne n'est capable de présenter une explication rationnelle de cet horrible phénomène qui change un cadre supérieur en paria contraint de vivre dans les égouts.