

SAN DORADO

San Dorado est la plus grande ville de Mars, la deuxième ville du système solaire après Luna. Elle occupe la plaque tournante des chemins de fer transmartiens, et ses usines déversent un flot de produits incessant à l'astroport de Kittyhawk à destination des marchés d'outre-planète. Ici, sous le regard de la titanessque statue de la Liberté, le conseil des directeurs se réunit pour prendre en main l'avenir de milliards de capitoliens. Ici, dans les entrailles de la lourde forteresse blindée qu'on appelle la Pyramide, les commandants suprêmes des FAC transmettent leurs ordres au plus formidable appareil militaire de l'histoire de l'humanité. Des onze gratte-ciel des Départements Généraux, des instructions partent en direction des millions de sociétés qui constituent le tentaculaire empire financier de Capitol.

Le commerce est la séve vitale de San Dorado. Des millions de personnes s'y rendent par le chemin de fer, irrésistiblement attirés par la promesse d'une vie meilleure. À San Dorado, chacun s'échine à provoquer sa chance. Du petit vendeur au coin de la rue qui propose des cigarettes à la pièce, roulées à partir de tabac récupéré dans les mégots, à la femme d'affaires en tailleur impeccable qui trône à la tête d'Universal Motors, tout le monde se consacre au moyen de gagner un dollar.

Les rues sont encombrées de voitures produites dans les usines de Capitol. Entre-tissées comme du fil d'argent à travers les gratte-ciel de cent étages, les milles lignes du monorail de San Dorado transportent chaque jour des millions d'employés. Au-dessus de leurs têtes, des dirigeables accostent le long des tours de déchargement, tandis que les [ospreys](#) et les hélicoptères

de la police patrouillent dans les airs.

Les gens grouillent de partout, dans une cohue assourdissante : cris des vendeurs de rue, rugissement des moteurs, hullement des sirènes, grondement de dix millions de voix réclamant l'attention.

La nuit, les gratte-ciel miroitent comme des tours de pierres précieuses tandis que d'immenses projecteurs balayent le ciel, illuminant les milliers de statues et de monuments cyclopéens qui ornent la ville. Parcs et fontaines, boulevards et carrefours aménagés agrémentent le labyrinthe des rues. Des panneaux électroniques géants scintillent, vantant les produits des milliers de filiales de Capitol, et même le plus modeste des bars attire les clients à la lumière du néon. Une visiteuse célèbre a dit un jour de San Dorado que c'était une ville "de lumière et de vice", en quoi elle ne se trompait pas de beaucoup.

Mais même dans la ville-lumière, la médaille a son revers. Dans Undertown, nom du réseau de tunnels souterrains abandonné depuis l'époque des Pionniers, se tient un marché florissant où n'importe quel désir humain peut trouver satisfaction - en y mettant le prix. Les marchés aux changes convenables de Commercial Street ont été éclaboussés par les scandales. Après la nuit, les vastes taudis de la Conurb deviennent zone interdite pour la police comme pour les citoyens respectables. Le crime organisé pousse ses tentacules jusqu'aux plus hauts niveaux du gouvernement. Et on raconte que même ici, au cœur vital de l'univers capitoliens, la souillure de l'hérésie se rencontre parfois.

LA VIE SAN DORADIENNE

Le cadre de San Dorado est assez spectaculaire. La ville s'étale à l'ombre des pics démesurés des monts Kirkwood, qui surplombent l'une des plus vaste mégaloportes de toute l'humanité et constituent une alternative agréable à son agitation perpétuelle.

San Dorado elle-même est gigantesque. Gardez ce fait présent à l'esprit lorsque vous essayez d'embrasser la ville du regard. Elle couvre une zone de plusieurs centaines de kilomètres carrés. Heureusement, elle est organisée avec une certaine logique et les principales attractions touristiques se regroupent à proximité du centre.

Le cœur de San Dorado est le district gouvernemental autour de la statue de la Liberté à Liberty Square. C'est là que se trouvent le Palais Présidentiel, les Onze Tours et la Cathédrale. À l'ouest, vous découvrirez l'immense Commerce Park. Le quartier des affaires dessine un cercle de trente kilomètres autour de ce district. Il rassemble les sièges de bon nombre des filiales de Capitol. D'autres quartiers d'affaires sont dominés par les mégacorporations concurrentes, respectivement Imperial Park, Mishima Palace et Bauhaus Strasse.

Ces véritables enclaves d'influence non-capitolienne sont gérées et policées par les autres mégacorporations. Chacune possède sa propre station de monorail et ses aéroports privés.

Au-delà du cercle des affaires, on parvient à l'anneau extérieur, divisé en vingt segments. Ces derniers sont alternativement consacrés au logement résidentiel et au développement industriel. La majeure partie des citoyens de San Dorado vivent dans les zones résidentielles et empruntent les transports en commun pour aller travailler, soit dans le centre, soit dans une zone industrielle adjacente. Derrière l'anneau extérieur s'étire la Conurb, où des usines cauchemardesques se mêlent aux pires taudis, entrecoupés ça et là du domaine fortifié de quelque riche entrepreneur ou roi de la pègre. C'est un secteur sans loi, où la plupart des forces de police craignent de s'aventurer. les énormes chemins de fer transmartiens les traversent sur de titanessques pylônes. Après la Conurb, on trouve au nord-est l'astroport de Kittyhawk, à l'est le parc d'attractions de Wonderland et au nord les mines et les puits administrés par Zone Industrielle Un.

ARCHITECTURE

Comme toutes les mégacorporations, Capitol a développé une architecture monumentale. Ses immeubles sont GIGANTESQUES. Le centre-ville en particulier est conçu pour faire la démonstration au visiteur du pouvoir et de la grandeur de la corporation. C'est la filiale de Capitol Universal Construction qui a réalisé l'essentiel du travail.

Il existe certains traits particuliers qui séparent l'architecture capitoliens de celle des autres mégacorporations. Elle adopte classiquement des lignes très pures. Certaines parties sont parfois ornées d'un unique aigle capitoliens, mais en règle générale les Capitoliens laissent la taille des immeubles parler d'elle-même.

La seconde chose qui distingue les immeubles capitoliens est l'utilisation de l'éclairage. Les façades de la plupart des bâtiments sont ainsi soulignées par des projecteurs. Enseignes au néon et panneaux d'affiches électroniques géants s'évalent partout, rivalisant pour attirer l'œil du passant. Capitol est la corporation du commerce, et le consommateur potentiel est encouragé en permanence à acheter, acheter, ACHETER ! En conséquence, les villes capitoliennes sont illuminées de partout après la tombée de la nuit.

HÔTELS BON MARCHÉ

Les meilleurs se trouvent aux alentours de Zone Industrielle Un, le secteur d'usines nord qui gère les champs pétrolières et les puits de mines. Ils sont principalement destinés aux ouvriers itinérants, mais ils sont propres et bon marché, avec la chambre à 100 couronnes la nuit environ. Évitez cependant les bouges du quartier chaud d'Undertown. Il sont peut-être bon marché, mais également dangereux.

HÔTELS INTERMÉDIAIRES

On en compte des milliers à San Dorado. N'importe quel chauffeur de taxi en connaît des douzaines. N'importe quel flic du SSC peut vous en indiquer dix. Tous sont confortables, offrant des installations de bonne qualité à des prix abordables. Les prix sont à peu près les mêmes partout, avec la chambre autour de 300-500 couronnes la nuit.

HÔTEL NEWMAN. Il est situé dans le centre, à l'ombre de la Cathédrale. C'est un établissement très couru par les pèlerins. Le propriétaire et sa famille sont très dévots et peuvent répondre à de nombreuses questions concernant la Cathédrale ou la Confrérie. Ils sont fiers de la tradition familiale qui veut qu'il y ait toujours au moins un Newman au service de la Confrérie depuis dix générations. L'Hôtel Newman se trouve en fait sur Cathedral Street, qui compte plus d'établissements similaires. S'il est complet, tentez votre chance un peu plus loin dans la rue.

HÔTELS DE LUXE

Pour certaines personnes, seul le meilleur est assez bon. Il leur faut des suites spacieuses, une armée de personnel et la meilleure et la plus discrète direction que l'argent puisse acheter. Elles ont besoin de descendre dans les hôtels de luxe.

Tous ces hôtels ont des prix comparables, avec la chambre à 5.000 couronnes la nuit et la suite à 20.000 couronnes la nuit.

HÔTEL DE L'UNION. Situé juste après Liberty Square, ce palace est aussi proche qu'on peut l'être de la plupart des monuments comme du siège du pouvoir politique de Capitol.

Ce gigantesque immeuble reçoit fréquemment la clientèle des vedettes du cinéma capitoliens et sert occasionnellement de cadre à de somptueuses réceptions données par les studios. L'hôtel emploierait un personnel de plus de 6.000 personnes, reconnaissables à leur uniforme bleu frappé d'un aigle sur le sein droit. Le restaurant est à la hauteur de sa réputation.

GRAND HÔTEL IMPERIAL. Il se trouve au centre du district d'Imperial Park, juste en face de l'Arc de Triomphe. L'immeuble massif s'élève à la même hauteur que l'arc et adopte le style ornementé classique en faveur auprès des architectes d'Imperial. À l'intérieur, tout n'est que boiserie, tapis épais et fauteuils en cuir rembourrés. Un personnel ultra-discret est assigné à chaque client et, grâce à un système de roulement, se tient à sa disposition vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Chambres et couloirs sont décorés de tapisseries, d'armes anciennes et d'armures. Le hall d'accueil est un chef d'oeuvre de marbre et de bois. Le Grand Hôtel est célèbre pour ses banquets et sa sélection de whiskies, dont on prétend qu'elle est la meilleure de tout le système.

LES TRANSPORTS

Une fois en ville, on trouve des taxis en abondance, à défaut d'en trouver à bon marché. Une course d'une dizaine de minutes coûte environ 50 couronnes. Un pourvoi est de rigueur.

Une meilleure façon de découvrir la ville consiste à prendre le monorail. Il passe à peu près partout, et revient de 60 couronnes le billet. Un trajet en monorail mérite le détour, rien que pour foncer dans le vide entre les gratte-ciel et contempler les rues 300 mètres en contrebas. C'est une expérience plus savoureuse encore après la tombée de la nuit.

ACHATS

San Dorado est l'endroit idéal pour s'adonner à une consommation indécente. Elle est considérée comme la vitrine de nombreuses filiales de Capitol. Il y a des grands magasins gigantesques dans tous les quartiers. D'énormes centres commerciaux regroupent une pléthore de boutiques de chaînes capitoliennes. À San Dorado, on trouve des produits originaires de tous les coins du système, et une compétition acharnée maintient les prix bas. C'est un endroit particulièrement bien choisi pour se procurer des produits Capitol. Tout ce qui est fabriqué par la mégacorporation s'y vend avec une remise de 10% sur le prix indiqué dans les règles.

NOURRITURE

San Dorado peut également s'avérer un haut lieu de la gastronomie en fonction de votre budget. Des vendeurs ambulants se trouvent à chaque coin de rue, offrant hot dogs et hamburgers. Des restaurants de seconde zone servent à bas prix des repas conséquents. Les restaurants de luxe proposent tous les types de cuisine imaginables. Les meilleurs sont probablement ceux du district de Mishima Palace, autour du Jardin des Cent Pagodes. On y mange bon nombre de spécialités mishiman cuisinées avec un raffinement qui ne serait pas déplacé sur Mercure. Les établissements qui servent la nourriture brûlante et épicée de l'archipel vénusien de Graveton sont également très appréciés.

LOISIRS

San Dorado est la capitale des loisirs du système solaire. On y trouve des milliers de cinémas jouant les dernières productions des studios Capitol, des milliers de clubs et de boîtes de nuit où écouter des groupes de jazz et de swing, plus de cinquante chaînes de télévision et une centaine de radios. On y trouve des musées, des opéras, des salles de concert et des théâtres. On y assiste à des lectures publiques de poésie et à des réunions politiques organisées par les citoyens. Il y a des milliers de magasins à lire et de restaurants à fréquenter. L'embaras du choix est le seul véritable problème. Le temps de décider quoi faire et où aller, et la soirée est déjà à moitié terminée.

LA CONFRÉRIE

La Confrérie nest fortement représentée à San Dorado. Les capitoliens sont des gens dévots, et près de 90% d'entre eux se rendent à la Cathédrale au moins une fois par semaine. De plus, les Missionnaires sillonnent les rues de la Conurb, offrant soupes populaires et hôpitaux gratuits et répandant la bonne parole du Cardinal. autour du quartier des affaires, on rencontre souvent des agents de la Confrérie vaquant à leurs occupations. Parmi les panonceaux géants et les néons, on découvre

des enseignes exhortant à marcher dans la Lumière et à se défier de l'Obscurité. La Confrérie possède également deux chaînes de télévision permanente - Canal Divertissement du Cardinal et Informations Sacrées Continues - et finance plusieurs radios.

En raison de l'attachement des capitoliens aux libertés individuelles et aux droits des citoyens, l'Inquisition se fait plus

discrète à San Dorado qu'à Luna. Le Deuxième Directorat est bien présent, mais tend à travailler en collaboration étroite avec le SSC et les autres agences de sécurité de Capitol. En fait, et c'est une chose qu'on connaît peu, chaque Inquisiteur sur Mars est automatiquement auxiliaire du Bureau Général d'Investigations, avec les mêmes pouvoirs que n'importe quel agent.

AVIS AU VISITEUR

Selon la Carte Capitolienne, le droit de porter une arme est le droit à la liberté. Tout citoyen capitolien peut donc acheter une arme pour assurer sa sécurité et celle de la corporation. Le fait que l'industrie de l'armement soit l'un des secteurs les plus forts de Capitol garantit à jamais le maintien de ce droit.

Ne vous laissez pas abuser par la souplesse apparente de la législation capitolienne en ce qui concerne les armes à feu. S'il est exact que tout citoyen capitolien peut posséder pratiquement n'importe quelle arme selon ses moyens, ce n'est pas le cas pour les non-capitoliens. La possession d'une arme nécessite un permis du SSC. Le port d'arme nécessite un permis bêta. On se le procure auprès d'un poste du SSC, sur identification. Il vous faut présenter une bonne raison à votre achat, et une raison encore meilleure pour obtenir un permis de port d'arme. Il reste ensuite à verser une taxe de 1.000 couronnes. Ce n'est qu'une fois la paperasserie terminée, et cela peut prendre des semaines, que vous serez autorisé à acheter votre arme. Si votre tête ne revient pas au SSC, pour une raison ou pour une autre, on vous refusera le permis.

Les citoyens capitoliens sont soumis à plus ou moins la même réglementation, mais avec une différence. L'unique raison pour laquelle la police peut refuser un permis de possession d'arme est lorsque le postulant possède un casier judiciaire. Seuls les enquêteurs et gardes du corps agréés peuvent obtenir un permis de port d'arme. Un permis simple autorise la possession et le transport d'une arme pour le sport ou la protection personnelle. Le port d'une arme sur soi est interdit sans un permis bêta.

La possession et le port d'une arme automatique nécessitent un permis alpha qui n'est, en général, jamais accordé à un civil. Les armes automatiques sont normalement converties en semi-automatiques pour échapper à cette réglementation. L'opération est facile et le mode automatique peut être remis en fonction en moins d'une minute. Aucun criminel ne se déplace sans ce genre d'arme trafiquée.

Le SSC possède une excellente réputation de courtoisie et de service. Si vous avez été volé, que vous êtes perdu ou que vous avez un problème de quelque nature que ce soit, n'hésitez pas à faire appel à ses agents. Ils sont habituellement amicaux et polis. N'essayez pas de leur proposer un pot-de-vin, cependant. À la différence de certains autres policiers corporatistes, ils n'apprécient guère. En revanche, montrez la plus grande précaution dans vos rapports avec le Groupe de Répression Armée. Ses agents ont une longue tradition de brutalité et leur surnom, les Singes, est amplement mérité.

ARMES À FEU

Gardez toujours à l'esprit que les capitoliens sont les gens les mieux armés du système solaire. Près de 90% de citoyens possèdent un permis de possession d'arme, la SSC estime que la plupart d'entre eux détiennent au moins deux armes. Il évalue également au même nombre la quantité d'armes en circulation irrégulière. Par ailleurs, si moins de 1% de la population a un permis de port d'arme, la SSC estime que plus d'un capitolien sur quatre emporte une arme sur lui en quittant sa maison.

Le taux de criminalité incroyablement élevé justifie en partie cet état de fait, mais le SSC pense que la prolifération des armes contribue davantage à son augmentation qu'à sa réduction. Une simple bagarre de bistrot peut ainsi dégénérer en fusillade avec une rapidité effroyable. Un homme qui vient de perdre son emploi peut retourner sur son lieu de travail pour abattre son ancien patron. Une ménagère qui a passé une mauvaise journée peut coucher dix personnes dans un centre commercial. Des tireurs fous peuvent s'embusquer sur pratiquement n'importe quel toit. Et parce que tant de gens sont armés, ces événements peuvent se transformer très vite en bataille générale ou des centaines de personnes tirent sur quiconque leur semble menaçant. Puis les Singes font leur apparition, et la situation dégénère vraiment.

Cependant, nous aimerions souligner que ce genre d'incident n'est pas si fréquent malgré tout à San Dorado. La SSC estime à moins de 1% par jour vos chances d'être témoin ne serait-ce que d'un coup de feu provoqué par un mouvement d'homme. Naturellement, ces statistiques ne prennent pas en compte la disparité existante entre les différents secteurs. Dans les districts corporatistes hautement policés, les seules armes que vous rencontrerez seront accrochées à la ceinture des flics, tandis que certaines parties de la Conurb ne sont pas autre chose que des zones de combat urbain. Suivez ces quelques conseils élémentaires et vous n'aurez pas de problèmes :

- Ne contredisez pas un citoyen capitolien si vous pouvez l'éviter,
- Sauf preuve du contraire, considérez toujours qu'une personne est armée et agissez en conséquence,
- Ne vous aventurez pas dans les quartiers à risque pendant la nuit (ni d'ailleurs pendant la journée),
- Ne contredisez jamais un Singe.

CRIMINALITÉ

La criminalité est un élément indissociable de la vie dans la société capitolienne. C'est une triste réalité qu'il existe un véritable gouffre entre riches et pauvres. Ces derniers, très nombreux, sont trop fréquemment enclins à prendre ce dont ils ont besoin à ceux qui sont mieux lotis. Cette attitude est exacerbée par le grand nombre d'armes en circulation et l'acceptation d'une violence banalisée par les capitoliens eux-mêmes. Agresseurs, bandes armées et criminels sont légion dans certains quartiers de San Dorado. Même dans les rues les plus sûres, les voleurs à la tire sont monnaie courante. Ils travaillent fréquemment en bandes, certains membres s'occupant de vous distraire pendant que les autres vous font les poches. Portez votre argent dans une ceinture sous vos vêtements.

LA FAMILLE GHILONI. Les Ghiloni représentent LA force majeure du crime organisé de San Dorado. Cette mafia possède des liens avec l'un des domaines des Saggiellis sur Vénus et d'autres syndicats sur tout le territoire capitolien et personne ne peut se retrouver dans les archives quand est-ce que la famille Ghiloni a festé les milieux d'Undertown. Dirigée par "Papa" Ghiloni, le chef héréditaire et affairiste de la famille, les Ghilonis investissent dans les affaires légales, le blanchiment d'argent, la prostitution, le marché noir et tout ce qui est illégal. La seule exception est le trafic de drogue pour lequel "Papa" ne permet à aucun membre de son organisation d'entreprendre quoi que ce soit.

LES TRIADES. Nébuleuses et mystérieuses, ces syndicats du crime sont très discrets hors de l'enclave de Mishima. Par contre, au sein de leur territoire, les Triades sont une force respectée et redoutée. Tant qu'elle restent dans leurs propres zones d'influence, elles connaissent une relative impunité avec les autres organisations, légales ou non. Mais, s'il s'avère qu'elles s'étendent hors de l'enclave avec leurs bordels, dealers et ateliers clandestins, une guerre des gangs éclaterait aussitôt.

LE QUARTIER FRIEDMAN. L'un des quartier les plus florissant et sécurisé de l'enclave Bauhaus est tenu par le syndicat du crime du même nom. Le syndicat Friedman contrôle la majorité des activités illégales qui existent tout autour de l'enclave Bauhaus. Bien qu'aussi violent et brutal que les autres syndicats, la mafia Friedman s'est spécialisée dans le blanchiment d'argent, les affaires légale et le soutien financier d'autres entreprises criminelles (avec au passage la prise de commissions substantielles). Elle gère aussi une vaste opération de racket à travers la mégaville, mais ses paiements sont consenties par les compagnies indépendantes plus pour des services de renseignement que par peur de représailles.

LES MUTANTS. Plus sinistres sont les rumeurs faisant état de bandes de mutants. On raconte que ces monstres difformes hanteraient Undertown et le système des égouts, qu'il en existerait une importante colonie sous le Tertre. Ils se déplaceraient par petits groupes, sortant la nuit pour s'en prendre aux imprudents. On pourrait les repérer à leurs vêtements à capuchon et aux bandages qu'ils s'enroulent autour des mains et du visage pour masquer leur terrible condition.

ÉMEUTES ET MANIFESTATIONS

Les capitoliens estiment avoir leur mot à dire sur l'administration de leur corporation et considèrent que leur gouvernement devrait les écouter. Malheureusement, cette volonté d'expression conduit souvent à de violents affrontements au cours desquels des milliers de manifestants se frottent au GRA. Ces émeutes peuvent survenir pour différentes raisons: augmentation du prix des denrées, fermeture d'une usine, rumeurs de guerre ou présence d'Hérétiques dans le secteur.

Le SSC estime qu'il y a toujours au moins une émeute en cours à San Dorado. Les plus terribles sont celles qu'on appelle les guerres de rues. Elles peuvent dégénérer très sérieusement, très vite. Les partisans des factions adverses tirent sur les manifestants depuis les toits ou même les chargent à l'arme blanche. Les manifestants se défendent, et la situation explose. Des bâtiments et des véhicules sont incendiés, et des pans entiers de la ville peuvent se transformer en zones de guerre. Ensuite, le GRA intervient et c'est la fin de tout.

Si vous êtes pris au milieu d'une émeute, le seul conseil que nous puissions vous offrir est de quitter les lieux aussi vite que possible avant l'arrivée des Singes.

DERNIER AVERTISSEMENT

Ces dernières considérations mises à part, San Dorado est une ville très agréable à visiter et certainement pas plus généreuse que Luna, par exemple. Conservez vos esprits et vous devriez être parfaitement en sécurité.

FIGURES LOCALES

Être célèbre est une chose très importante chez Capitol. La corporation prétend ne posséder aucune aristocratie, mais ce n'est pas tout à fait exact. Les gens célèbres constituent sa classe dominante. Les figures locales ci-dessous sont les produits de la l'appareil médiatique capitolien. Certains font le sujet de livres, d'articles et de films. L'histoire de leur vie est présentée de façon à transmettre le message que Capitol choisit de faire passer.

Si elle débute au bas de l'échelle et fait fortune, sa vie devient le récit d'un clochard devenu milliardaire. S'il débute au sommet, perd tout puis accomplit un acte héroïque, sa vie est un conte de déchéance et de rédemption. Le message est toujours positif. Les gens célèbres sont invariablement dépeints sous un jour admirable. Cette figure locale devient un exemple pour tous ses concitoyens. San Dorado ne fait pas exception.

LE DIRECTEUR DE DISTRICT.

Joseph Sherman est un homme riche. Il contrôle près de 1% des parts de Capitol et dirige ma Sherman Arms Corporation. C'est un fervent adepte d'une défense énergique, considéré dans certains milieux comme un va-t-en-guerre. Vu ce que vend sa compagnie, certains pensent qu'il est plutôt un habile homme d'affaires.

Il nourrit une haine violente contre Imperial depuis la disparition et la mort présumée de son fils au cours d'un raid d'Imperial voilà deux ans. Depuis, il ne manque jamais de vitupérer contre Imperial. Il a également financé plusieurs expéditions indépendantes en territoire Imperial sur Vénus. Imperial parle de provocation.

LE DÉPUTÉ MAIRE.

Clark Mayer est la figure emblématique de la mégaville. Il représente la nature inconstante des politiques en comparaison de la nature immuable des autres institutions corporatistes de la ville. À la différence de ses collègues politiques, le maire de San Dorado présente une carrière longue de seulement une vingtaine d'année, une longévité tout de même bien supérieure à n'importe quel gangster, vedette ou administrateur capitolien.

LE PROCUREUR GÉNÉRAL.

Eliot Darren est un homme d'un âge avancé qui a su saisir toutes les opportunités pour arriver à cette position influente. Les mauvaises langues disent qu'il est un vieux dinosaure aveugle à la corruption qui gangrène San Dorado. D'autres vous diront que c'est un homme qui essaye de faire son travail, mais qui sait par expérience qu'une personne seule ne peut endiguer le crime et les intrigues corporatistes.

LE COMMISSAIRE DU SSC.

Liam Coleman est un jeune homme plein d'ambitions. Sélectionné au poste de Commissaire du SSC parmi des élément plus âgés et plus expérimentés, Coleman a été retenu dans l'espoir qu'il apporte du sang neuf à ce poste qui incarne le maintien de l'ordre et le combat contre le crime. Les soutiens de Coleman prétendent qu'il y parvient alors que ses détracteurs font remarquer que sa forte ambition politique le pousse à s'intéresser plus à son image qu'aux résultats.

VISITE GUIDÉE

ASTROPORT DE KITTYHAWK. C'est ici que débarquent la plupart des visiteurs d'outre-planète. En son centre se trouve un vaste complexe de pistes où des navettes géantes attendent l'autorisation de décoller. La majorité des touristes se pressent le long des trottoirs roulant vers l'Immigration où leurs papiers sont vérifiés par des agents courtois. De temps à autre, l'un d'eux est stoppé après être passé sous l'arche du détecteur et des policiers en uniforme bleu l'emmènent pour le fouiller à la recherche de drogues ou d'armes illégales, mais les visiteurs honnêtes n'ont généralement aucun problème. L'astroport lui-même n'est pas un endroit particulièrement séduisant, mais fort heureusement il est facile d'en sortir.

L'aérodrome de Kittyhawk propose ainsi des vols pour virtuellement n'importe quelle autre grande ville de la planète. Suivez simplement les panneaux une fois sorti de l'Immigration.

Autre solution, vous pouvez descendre dans la gare de chemin de fer et prendre un billet pour Terminus Station à San Dorado. Le billet coûte 50 couronnes. Une fois en ville, vous serez au cœur du réseau ferroviaire transmartien et vous pourrez vous rendre quasiment en n'importe quel endroit habité de la planète.

Les plus riches peuvent enfin prendre un taxi qui les amènera en [centre-ville à 80 kilomètres de là](#) en deux heures. Attention, la course revient assez chère, aux alentours de 1.000 couronnes environ.

TERMINUS STATION. Pour la plupart des martiens nés en dehors de San Dorado, la gigantesque dôme voûté de Terminus Station est la première vision qu'ils ont de la mégaville. La gare elle-même est l'une des merveilles de San Dorado. Elle comporte plus d'une centaine de quais le long desquels s'alignent des trains vomissant leur vapeur. Les murs sont en grès poli et les sols recouverts de mosaïque montrant quelques scènes fameuses de l'histoire capitolienne. Depuis leurs niches murales, des statues de 15 mètres de haut des présidents antérieurs dévisagent les voyageurs. La gare est une véritable ville dans la ville, avec ses hôtels, ses centres commerciaux et ses forces de police. Des trottoirs roulant relie la gare au réseau du monorail.

ATTRACTIONS TOURISTIQUES

La plupart des gens qui viennent visiter San Dorado ont une liste de monuments qu'ils désirent voir. Heureusement, tous sont facilement accessibles par le monorail.

LA CATHÉDRALE DE SAN DORADO. C'est la troisième Cathédrale du système solaire par ordre d'importance, la quatrième à avoir été construite. Éclatant hommage au talent architectural de la filiale de Capitol, Universal Construction, elle arbite entre ses murs la Quatrième Chronique : *La venue de Semmai et de Muawijeh* par Lapidus Asolvos. Un flot permanent de pèlerins traverse ce gigantesque édifice, visiteurs venus s'émerveiller devant cet imposant monument à la foi de l'humanité en la Confrérie. La Cathédrale est située à la lisière sud de Liberty Square.

LE PALAIS PRÉSIDENTIEL. C'est la résidence officielle du président-directeur général de Capitol. Il se présente comme un gigantesque immeuble ivoire, orné de centaines de statues de l'aigle capitolien. Au tout dernier étage se trouve le penthouse de William Colding qui est probablement, après le Cardinal, le plus puissant personnage du système solaire. Les étages inférieurs du Palais sont ouverts au public et renferment de nombreuses reliques des Présidents antérieurs, remontant jusqu'à l'époque de la fondation de Capitol. Le Palais se situe immédiatement au nord de Liberty Square.

LA STATUE DE LA LIBERTÉ. La statue de la Liberté se dresse au beau milieu de Liberty Square. aux yeux de beaucoup, elle est l'incarnation du rêve capitolien. Elle s'élève à plus de cent cinquante mètres de haut et monte une garde vigilante sur le Palais Présidentiel. Elle tient dans une main une balance, symbolisant le commerce équitable, et brandit de l'autre un Bolter, marquant la détermination capitolienne à recourir à la force pour préserver sa liberté si besoin est. La statue a été construite voilà plusieurs siècles grâce à des fonds de la Sherman Arms Corporation. Les visiteurs font la queue pendant des heures pour pouvoir contempler la ville depuis la galerie d'observation installée au sommet.

LA PYRAMIDE. Cette forteresse massive s'élève au nord-ouest de Liberty Square. C'est un monstrueux bâtiment de béton armé sans aucune fenêtre. Un œil cyclopéen est gravé sur une de ses faces, symbolisant la volonté de l'armée de veiller sur la liberté.

La Pyramide mesure plus de 330 mètres de haut et contient près de six mille bureaux. Mais comme pour les icebergs, la plus grande partie du bâtiment se trouve sous le niveau du sol. Les accès à la Pyramide sont gardés constamment et personne n'entre sans son passe. Pourtant, il y a quelque chose dans cet édifice austère et brutal qui émeut la plupart des visiteurs.

Sous la Pyramide se trouvent d'énormes baraquements où plus de dix mille soldats d'élite de la Garde présidentielle sont tenus prêts en permanence à détendre le président-directeur général contre n'importe quelle menace.

LES ONZE TOURS. Réunies à l'est de Liberty Square, ces tours surplombent la statue de la Liberté. Elles sont reliées les unes aux autres par un réseau de monorail privé et des tubes de messagerie pneumatique. Elles accueillent les bureaux de chacun des onze Départements Généraux de Capitol. C'est à partir de là que les directeurs de Capitol gouvernent la mégacorporation.

Lors de la construction de ces imposants gratte-ciel, la rivalité interdépartementale poussa chacun à tenter d'être plus haut que son voisin. Des extensions furent donc construites et un nombre toujours croissant d'étages rajoutés. Cette concurrence se termina en désastre lorsque six des Onze Tours s'écroulèrent durant [la Chute](#). Le Président de l'époque décida qu'à leur reconstruction, chacune des tours aurait exactement la même hauteur que les autres : 366 mètres. Et ainsi en est-il encore aujourd'hui.

LE MUSÉE CORPORATISTE CAPITOL. Cet immense bâtiment construit à l'ombre de la Pyramide couvre un espace de près de 25 kilomètres carrés. Il est réputé à travers tout le système pour sa collection d'artefacts pré-[Chute](#). Salle après salle, il présente des machines anciennes extrêmement bien préservées. C'est également l'un des plus beaux musées d'art du système solaire. Dans la galerie des sculptures, on peut admirer *La Peur et la Terreur* de Bannon, les écrasants *Pionniers* de Kozloski, et naturellement, le célèbre *Aigle de la Liberté*. On peut également observer l'original de la Charte de Capitol préservé dans un bloc de cristal. Au cours des dernières années, la surveillance a été renforcée au sein du musée, car des personnes inconnues ont plusieurs fois tenté de dérober certains des précieux artefacts. En fait, après la dernière éfraction, le musée a obtenu sa propre cellule d'Inquisiteurs de la Confrérie. Ses membres veillent jalousement sur certaines salles.

LA TOUR DE LA RADIO DONALDSON. C'est le principal et peut être le plus bel exemple de l'un des immenses complexes de loisirs de Capitol. La tour elle-même abrite les locaux de Station One, la chaîne de radio et de télévision la plus suivie de San Dorado. L'aiguille de son antenne s'élève au-dessus du gratte-ciel, à la base duquel se trouve la célèbre boîte de nuit Radio Tower. Des concerts s'y déroulent en direct tous les soirs. L'immeuble compte plusieurs night-clubs et restaurants. Tous les succès de l'empire du disque capitolien son passés par ici.

COMMERCE PARK. Au beau milieu de San Dorado s'étire Commerce Park, cinquante hectares de verdure non-polluée en plein cœur de la ville. Les san doradans viennent se détendre auprès de ses sept lacs artificiels, se promener tout au long de ses kilomètres de sentiers, à l'ombre du gigantesque monument des Pionniers montrant un groupe d'anciens Pionniers plantant le drapeau capitolien sur le sol martien. On prétend que le monument marque l'emplacement où les premiers Pionniers posèrent le pied sur la planète rouge. Il est de tradition de lancer une pièce de monnaie dans la Fontaine de la Liberté en formulant son vœu le plus cher. À la nuit tombée, Commerce Park devient un endroit dangereux. Une armée croissante de sans-abri y installe ses quartiers.

WONDERLAND. Le rêve de tout enfant est de se rendre un jour à Wonderland, l'immense parc d'attractions situé à la lisière de San Dorado à [55 km de la Cathédrale](#). Parmi ses nombreuses attractions, citons la plus grande des grandes roues de tout le système solaire, le plus haut des grands huit et la Tour de la Peur où des monstres animatroniques pourchassent les enfants à travers des couloirs obscurs. Ce parc a servi de décors à un millier de films. C'était là que le monstre Megazilla livrait son dernier combat dans *Le Retour de Megazilla*. C'est au sommet de la grande roue que Jack Slade affrontait le Népharite Absalom dans *L'Astroport de l'Angoisse*. C'est dans la Tour de la Peur que le docteur Eva Kane confrontait le tueur fou Damian dans *Le Silence des Couteaux*. Et c'est dans la chapelle de Rubis sur le lac Amour que le père Avunculus célébrait le mariage de Liza Bergman et de Carlos Manolito.

L'entrée coûte 100 couronnes. Attendez-vous à faire la queue pour la plupart des attractions.

ZONE INDUSTRIELLE SEPT. Situé à [30 kilomètres du carrefour Richthausen](#), Z17 est l'appellation plutôt prosaïque de l'un des endroits les plus célèbres du système. Plus connue sous le nom de Cinéville, c'est la plaque tournante du tentaculaire empire médiatique de Capitol. la totalité de la Zone industrielle Sept est occupée par les célèbres studios de production. C'est ici, dans le secret des décors géants et des salles d'enregistrement que sont fabriqués les films les plus regardés de l'histoire de l'humanité. C'est ici que se trouvent les locaux d'Universal Motion Pictures, d'Independant Films, de Mogul Studios et de toutes les autres mégasociétés de productions de Capitol. C'est ici qu'ont été attirés des dizaines de milliers de jeunes en quête de célébrité et de fortune - l'endroit où un million de rêves ont été faits. Les propriétés des Zones Résidentielles Sept et Huit qui joutent Cinéville comptent parmi les plus chères et les plus luxueuses habitations de tout le système.

ÉRIC STANTON III. Éric Stanton III est la génération actuelle de la dynastie des Stanton qui a la main mise sur le quartier des affaires de San Dorado. Pour certains, il s'agit d'un homme cruel et amoral qui, à la différence de son père, a un pied dans plusieurs entreprises criminelles et qui brigue le poste de Directeur de district. Pour d'autres, Stanton vous est dépeint comme le dernier mais plus talentueux d'une longue lignée d'hommes qui soutiennent plusieurs œuvres caritatives au sein de la Conurb.

GIDÉON CORLEY. Dépeint par certains comme un excentrique inoffensif et par d'autres comme un fou à enfermer, personne ne peut nier que Corley est l'un des hommes les plus riches de San Dorado. Mais celui-ci ne s'est pas montré en public depuis près de cinq ans. Des rumeurs indiquent qu'il ne quitte plus sa résidence privée dans le secteur résidentielle de Cinéville, alors que d'autre font état d'histoires dans lesquelles il serait vu à bord de sa Phantom blindée, arpantant les rues de San Dorado pour des raisons inconnues.

CARDINAL MICELLI. Sa Sainteté, le Cardinal Vincenzo Micelli, est l'un des hommes les plus influents de San Dorado, du fait qu'il dirige la Cathédrale de la mégaville. L'origine bauhauser du Cardinal a été à l'origine d'une certaine rivalité avec les cardinaux capitolien, mais depuis qu'il est en poste, il n'a montré aucune préférence vis à vis de sa corporation d'origine. À ses allégations, il se contente seulement de sourire et de remarquer que tous les capitolien sont les enfants de la Confrérie.

LE CHAMPION. Goliath Murphy est le plus grand nom du monde sportif de San Dorado depuis quelques années. Ce champion de boxe poids-lourd totalise d'innombrables combats sans défaite. C'est un spécimen de brutalité poétique venu des rues de Undertown pour revendiquer le titre de champion de Mars.

LES KELTS. Le Collège de Saint Simon, l'université du centre-ville de San Dorado, parraine son équipe des Kelts. Un succès dans la ligue de football inter-districts, les Kelts sont l'équipe favorite des san doradans, qui les admirent et les suivent parmi les équipes professionnelles de Capitol. Bien que des rumeurs de scandale et de corruption font de temps à autre surface, le programme sportif de Saint Simon est réputé pour être l'un des plus respectables de San Dorado.

LES BULLDOGS DE CINÉVILLE. Les Bulldogs sont l'une des équipes professionnelles de base-ball de San Dorado. Bien qu'ils n'aient pas gagné un championnat inter-districts depuis plusieurs années, les histoires sur leur gloire passée et leur loyauté envers les fans les plus fanatiques font que cette équipe est enracinée dans le cœur de tous les san doradans intéressés par le sport de haut niveau.

LES LOUPS DE WESTBURG. En tant que toute récente franchise, les fans sportifs de San Dorado fondent beaucoup d'espoirs sur les Loups et leur entraîneur, l'ancien batteur vedette des Bulldogs, Gary Jones. Grâce aux loups, San Dorado est l'un des rares districts à posséder plus d'une équipe professionnelle de base-ball au championnat inter-districts.

TECHNIKAUS. Cet immeuble curieux est l'une des plus étranges créations de Bauhaus, une immense armature métallique plantée en plein cœur de l'enclave Bauhaus. Il a été conçu par Ernesto Spinoza, surnommé l'Architecte Fou, immédiatement avant sa mort inexplicable. Il évoque une gratte-ciel qu'on aurait retourné comme une chaussette. À l'intérieur, une multitude de bâtiments modulaires sont fixés à l'armature. Un véritable labyrinthe de tubes est tissé à travers. Les ascenseurs sont des nacelles transparentes qui grimpent sur le côté des colonnes d'acier. Au sommet de l'édifice se trouve une vaste plate-forme d'atterrissage adoptant la forme de trois roues dentées de Bauhaus entrecroisées. On la repère de très haut au-dessus de la ville. Les gens se rendent à Bauhaus Strasse rien que pour écarquiller les yeux devant cet effroyable bâtiment.

LES JARDINS VÉNUSIENS. C'est en plein centre de l'enclave corporatiste de Bauhaus que se trouvent les trois dômes géodésiques interconnectés abritant les Jardins Vénusiens. Dans leur environnement scellé pousse une réplique fidèle de la jungle vénusienne, privée cependant de ces animaux sauvages les plus dangereux. Tout le secteur des Jardins, des Cent Pagodes, jouit d'un climat artificiel. La section des plantes narcotiques est particulièrement populaire et sert parfois de lieu de rendez-vous pour la jeunesse désabusée et droguée de San Dorado, au plus grand scandale des Bâtisseurs. On raconte souvent qu'une patrouille entière de vétérans des guerres vénusiennes hante les Jardins, revivant son expérience dans les zones de feu. Bauhaus dément cette légende avec la dernière énergie, et il est vrai que quelques cas seulement de disparitions mystérieuses sont signalés ici chaque semaine.

LE JARDIN DES CENT PAGODES. On prétend que ce parc est l'une des plus belles illustrations de l'art du jardin mishiman en dehors de Mercure. Bien que dix fois plus petit que Commerce Park, il est tout aussi populaire. Il contient plusieurs hectares de fleurs rares, de jardins de pierre, de lacs délicatement dessinés et de ruisseaux enjambés par des ponts en treillis décorés. Un centaine de pagodes sont disséminées à travers le jardin, fréquemment choisies comme lieu de rendez-vous par les amoureux. De nombreux endroits discrets offrent l'opportunité de discuter sans craindre d'être écoutés. L'ambassadeur mishiman a nié les rumeurs persistantes selon lesquelles la société du Lotus Cramoisi, le service de renseignements mishiman, aurait truffé de micros les endroits susmentionnés. Situé au centre du district de Mishima Palace, le Jardin des Cent Pagodes est entouré de centaines de restaurants mishimans et de mille petites échoppes servant des repas mishimans.

LE PALAIS CÉLESTE. Sélevant loin au-dessus du Jardin des Cent Pagodes se dresse l'immense forteresse aux murs blancs, connue sous le nom de Palais Céleste. Cet énorme complexe retranché, réplique parfaite du Palais Céleste d'Hosokawa, est la résidence officielle de la Princesse Héritière Mariko lorsqu'elle se trouve à San Dorado. Par déférence envers son statut, Capitol autorise la présence au palais de près de dix mille soldats en armes pour assurer sa sécurité. Entre ses murs, la parole de la Princesse Héritière a force de loi. Bien que personne ne soit admis à l'intérieur sans invitation expresse, les visiteurs viennent des quatre coins de la planète rouge admirer les murailles de cent mètres de haut et la très cérémonielle relève de la garde à la Porte du Dragon.

Ceux qui ont visité le palais racontent que c'est un lieu d'une beauté et d'un luxe insurpassables, comprenant mille appartements aux décorations variées pour correspondre à chaque humeur de Mariko. Dans les périodes de tension entre Mishima et Capitol, le palais est souvent assiégé par des hordes de capitoliens furieux (et armés). De tels assauts sont futiles, dans la mesure où les murailles font près de vingt mètres d'épaisseur, sont renforcées et blindées et divisées en cloisons. Immédiatement derrière la Porte du Dragon se trouve un monument dédié aux 500 capitoliens abattus par la garde de l'Héritière au cours de la dernière confrontation. Depuis des temps immémoriaux même en période de guerre ouverte, le palais est toujours resté inviolé. Il a souvent servi de cadre à des négociations de paix entre le Président et les Héritiers.

L'ARC DE TRIOMPHE. L'Arc de Triomphe, au beau milieu du district d'Imperial Park, commémore les nombreuses victoires remportées par Imperial contre les Légions Obscures sur Mars. Il mesure plus de cent soixante mètres de haut et il est orienté de telle façon que, en regardant à travers, on puisse apercevoir les flèches de la Cathédrale. Sur ses flancs sont gravés les noms des soldats Imperial tombés sur le sol martien, et trois douzaines de maçons travaillent constamment à en graver de nouveaux. Sous l'arc brûle une flamme éternelle en mémoire de ceux qui ont donné leur vie à la défense [des valeurs](#) Imperial. C'est un lieu de pèlerinage pour beaucoup d'impériaux qui ont perdu des parents ou des amis dans les guerres martiennes. La

flamme est surveillée jour et nuit par une garde d'honneur de soldats Imperial. Elle a déjà essuyé plusieurs attentats terroristes à la bombe. L'armée d'Imperial n'est pas très populaire à San Dorado depuis le Massacre de la Nuit de la [Reconstruction](#) de la Citadelle.

LE MUSÉE IMPERIAL DE LA GUERRE. Immédiatement après l'Arc de Triomphe se trouve le Musée Imperial de la Guerre. Dans ce bâtiment gigantesque et somptueusement orné, on trouve des exemplaires de tous les équipements militaires jamais développés par Imperial, jusque et y compris la fameuse machine de guerre "Terreur de Bauhaus" ou le récent [bipode Hurricane](#). On peut également y voir de spectaculaires expositions holographiques de campagnes Imperial, notamment l'offensive infructueuse contre Valley Forge, que les impériaux présentent comme une remarquable exemple de l'héroïque ténacité Imperial face à un adversaire bien supérieur. Le fait qu'Imperial ait débuté les hostilités par une attaque surprise à grande échelle n'est pas mentionné. L'immense bibliothèque dans laquelle sont conservés les compte rendus de toutes les campagnes Imperial est constamment mise à jour. Avec les [Secondes Guerres corporatistes](#), elle augmente d'au moins un volume chaque semaine.

Le musée est surveillé par une compagnie de vétérans à la retraite originaires de diverses unités Imperial. Tous portent l'ancien uniforme baroque de la Garde du Musée. Imperial a démenti la rumeur persistante faisant état d'un QG du CSI dans un bunker au sous-sol du musée. C'est un fait avéré que certains visiteurs ont disparu dans des secteurs interdits du musée sans qu'on ne les revoie jamais.

LA ZIGGOURAT CYBERTRONIC. Elle se présente comme une pyramide de cinq étages tout en verre noir. La nuit, d'étranges effets holographiques font apparaître le logo Cybertronic derrière ses murs. Le logo visible de pratiquement n'importe quel angle, semble flotter au cœur de la construction. Le bâtiment abrite les locaux de Cybertronic sur Mars. Tout autour se trouvent de nombreuses boutiques regorgeant de produits Cybertronic. La ziggourat est située à la lisière de Bauhaus Strasse.

ENDROITS À ÉVITER

UNDERTOWN. Ce secteur souterrain s'étend en dessous du centre de San Dorado. On prétend que c'est la partie la plus vieille de la ville, remontant aux abris enterrés par les premiers Pionniers pour se protéger contre les terribles tempêtes de poussière. Undertown a certainement un air très ancien. Elle est éclairée à la lueur tremblotante des lampes à gaz et comporte de nombreux coins sombres où le visiteur peut se faire agresser et voler. Au cœur du labyrinthe d'Undertown se trouve la zone louche des bars à filles et des clubs privés où tout s'achète, en y mettant le prix. On raconte aussi qu'il existerait des cellules d'Hérétiques là-dessous. Malgré les nombreuses tentatives du SSC et de la Confrérie pour nettoyer l'endroit, les crapules d'Undertown ont le vie dure. Il y a un marché noir florissant de faux papiers, d'armes non-enregistrées et d'autres choses plus répréhensibles encore.

Quoi que vous fassiez, n'acceptez jamais les services d'un habitant du coin qui prétendrait jouer les guides. Le seul endroit où il risque de vous guider est un coin sombre où ses complices vous attendent pour vous dépouiller.

LA CONURB. C'est un immense tissu urbain qui s'étend au-delà de la ville proprement dite. Abondent, ici, les rues d'immeubles d'habitation en ruine, les rangées de cabanes construites avec des cartons, des caisses d'emballage, de la tôle ondulée et d'autres débris industriels. Les structures les plus définitives sont les bars à gin et les débits de boissons sans autorisation, où les pauvres viennent noyer leurs soucis. La majeure partie de la population se compose d'ouvriers au chômage. Beaucoup sont d'anciens citoyens qui ont vendu leur dernière part et sont désormais sans le sou. Les seules usines de l'endroit sont de véritables bagnes où l'on produit des biens et composants à bon marché. Souvent, les rues sont des égouts à ciel ouvert. La plus infâme attraction de la Conurb est le Tertre, la décharge municipale où finissent toutes les ordures de San Dorado. C'est également une petite ville, abritant des centaines de familles qui fouillent les ordures à la recherche de quelque chose à revendre.

La majeure partie de la Conurb est contrôlée par des bandes paramilitaires, comme les Pillards ou la Milice Urbaine. Ces bandes font le loi chez elles et se livrent fréquemment de furieuses guerres territoriales pour la domination de vastes pans de la ville. La Confrérie et le SSC ne s'interposent que lorsque les combats menacent d'atteindre des proportions trop importantes. La Conurb est incontestablement l'un des endroits les plus dangereux du système. N'y allez pas si vous tenez à la vie.

GUS GATSBY. San Dorado possède sa célébrité dans monde du jazz, Gus Gatsby et sa bande, les Golden Boys, ont vendu des millions d'albums à travers le système. Renommés pour leur mélodies mélancoliques et leur merveilleux morceaux à la trompette, Gus est un régulier des stations de radio spécialisées dans le jazz. Depuis leur retour à San Dorado, il essaient de jouer le plus souvent possible dans les différents bars de la mégaville.

MIKE MITCHELL. Un animateur de radio locale, Mike est la voix de nombreuses séries dramatiques les plus populaires des ondes de San Dorado. Lorsque vous le rencontrez hors des studios, personne ne peut penser que cet homme élégant avec son sourire charmeur est l'animateur des *Brumes du Destin*, *Une Journée en enfer*, *La Treizième Heure*.

VALENCIA FANCY. Star fabriquée par la ZI17, Valencia préfère vivre dans le secteur du Tinseltown, principalement à cause de son usage habituel d'anahiline et ses connections avec le monde interlope. Certains avancent que c'est le monde du crime organisé qui l'a mis dans le show biz et fait d'elle une vedette, d'autres que c'est grâce à ses mariages avec de vieux richards. Quoi qu'il en soit, elle peut être trouvée dans toutes les réceptions huppées du centre-ville, une grande brune bronzée dont la beauté n'est en rien altérée par son style de vie.

"KNICK KNACK" JONES. Cette vieille dame encore magnifique est une légende vivante sur les scènes de strip-tease, Knick Knack est aujourd'hui la maîtresse d'un directeur bien connu de la corporation et siège au comité de direction d'une médiacorporation. Elle gère aussi plusieurs boîtes dans tout San Dorado et Véga malgré son âge avancée.

DANE BRUGEL. Connue par tous les san doradans comme l'un des plus grands bâtisseurs de San Dorado. Le style architecturale innovant de Dane Brugel a été, depuis plusieurs décennies, repris, amélioré et imité par plusieurs cabinets d'architecture de la ville. Vous n'avez qu'à visiter les principaux bâtiments du centre-ville pour contempler son œuvre.

ÉTHAN KOWALSKI. Autrefois, Kowalski faisait partie des meilleurs. Bien sûr, il est un peu fêlé, toujours à voir des conspirations partout, mais ça ne l'empêcherait pas de faire son boulot. Ses révélations sur les syndicats de la Drogue lui ont valu le Prix Owen Chrysler. Sa couverture des zones de feu vénusienne était de première. Puis il s'est passé quelque chose. Personne ne sait quoi, mais Kowalski s'est mis à boire. Son travail s'en ressent. Il est obsédé par l'Obscurité et truffe ses articles, même les plus anodins, de divagations sur le sujet. Aujourd'hui, plus personne ne veut l'employer. Kowalsky y voit une preuve supplémentaire de la conspiration. Voilà des mois que personne n'a plus de nouvelles de lui. On raconte qu'il est allé dans le Mandat, recueillir les éléments d'un article qui le ramènerait au sommet. Personne n'y croit vraiment.

L'INTERMÉDIAIRE

Meyer reposa le téléphone d'un geste violent et parcouru du regard son luxueux bureau. Il observa la photographie dédicacée du Président Colding et l'aigle capitolien qui maintenait l'épaisse pile de documents sur son bureau. Il savait qu'il était un homme puissant, peu accoutumé à ce qu'on lui parle comme Irving-Jorgenssen l'avait fait. Enfoiré, pensa-t-il. Je te revaudrai ça un jour. Ses traits lisses et harmonieux étaient déformés par une telle grimace de rage qu'aucune des personnes qui l'avait élu maire de San Dorado ne l'aurait reconnu.

Calme-toi, se dit-il. Concentre toi sur le problème immédiat. Règle cette affaire. Si tu réussis, Irving-Jorgenssen sera en dette vis-à-vis de toi. Il se força à sourire. La pensée que l'un des directeurs du conseil de Capitol puisse lui devoir une faveur fit beaucoup pour restaurer son calme. Le temps de pianoter sur les touches du téléphone, et il était redevenu aimable et maître de lui comme toujours. "Appelez-moi le chef Dos Santos", dit-il à la jolie secrétaire dont le visage occupa l'écran monochrome.

"Tout de suite, monsieur", répondit-elle.

Un instant plus tard l'image se brouilla et le visage étroit, sévère, de Dos Santos vint remplir l'écran de cinq pouces. Meyer coupa le grossissement et l'image brun-jaune s'élargit. "Joli costume Joseph", dit Meyer en regardant droit dans la caméra, affichant par automatisme son sourire le plus professionnel. Il apprécia la façon dont le chef de la police de San Dorado se crispa. Dos Santos ne s'était pas élevé à sa position actuelle sans apprendre que le maire ne l'appelait jamais pour le complimenter sur ses costumes.

"Qu'est-ce que vous voulez, Clark ?" demanda précautionneusement Dos Santos. Meyer laissa son sourire s'élargir un brin.

"Je viens d'avoir un coup de fil de Mike Irving-Jorgenssen. Il semble que sa fille se soit laissée aller une fois de plus à quelques petits débordements." Meyer commençait à s'amuser. Jamais il n'aurait appelé le directeur "Mike" en face, mais Dos Santos ne pouvait pas le savoir. Le caractère informel de cette appellation impliquait à lui seul que tout le poids de l'immense influence du directeur pesait de son côté.

La grimace de Dos Santos se transforma en une expression de douleur sincère. "Je ne dirais pas que se charger à la thionite et descendre trois personnes avec un Bolter est un petit débordement, Clark."

Meyer maintint son regard assuré. "Je suis certains qu'il y a avait des circonstances atténuantes. La jeune Michelle a dû supporter beaucoup de pression, ces derniers temps."

"On a rayé le pare-chocs de sa Phantom neuve ?" La voix de Dos Santos était amère. "Papa ne veut plus lui acheter de nouvelles robes Favoricci ?"

"Allez, Joseph", dit aimablement Meyer. "Vous et moi pouvons comprendre les pressions qui accompagnent le fait d'être la seule héritière de la fortune des I-J. Montrez un peu de sympathie pour cette fille."

"Ma sympathie irait plutôt aux gamins des trois types qu'elle a descendus", dit l'homme du SSC.

Meyer secoua la tête avec tristesse. Il était évident que Dos Santos n'allait pas se montrer coopératif. Il ouvrit la bouche pour rétorquer par une menace, mais un brouillage de l'écran et la friture dans le haut-parleur, dus à la perturbation habituelle de la ligne, lui donna le temps de se reprendre.

"Je suis navré de vous voir adopter cette attitude, Joseph. Cette enfant est comme une fille pour moi. Je serais vraiment très, très contrarié de la voir dans des ennuis sérieux."

"Son père peut lui offrir un bon avocat."

"Vous savez aussi bien que moi qu'elle est en liberté sur parole, Joseph. Qu'une autre parvienne devant la cour, et ce pourrait être les Brigades pour elle. C'est une âme délicate. Vous ne voudriez pas qu'il arrive quoi que ce soit à une malheureuse jeune fille qui a commis un écart."

"Ça pourrait lui faire du bien. Bon sang, peut-être même qu'elle aimerait ça. Ça fait déjà six personnes qu'elle tue cette année. C'est un véritable don chez elle, et j'en ai marre de la voir se promener en liberté."

Non, décida Meyer, Dos Santos n'allait pas lui faciliter la tâche. Il était temps de jouer du bâton.

"Quel âge avez-vous, Joseph ?"

"Trente-cinq ans."

"Plus que cinq ans avant votre retraite ?"

"J'espère que ce n'est pas une menace, Clark."

"Au nom du Cardinal, non. Je veux juste que vous sachiez que je ne pourrai pas vous appuyer dans cette affaire. Je suis en lice pour ma réélection cette année, et Mike est un personnage très influent avec des amis très haut placés."

Dos Santos eut un sourire cynique. "Vous refuseriez d'appuyer votre propre chef de la police ?"

"Que puis-je faire alors qu'il insiste pour traduire en justice une malheureuse jeune fille innocente qui défendait son honneur contre trois ignobles agresseurs ?"

"Ils n'étaient pas armés, Clark. C'est dans le rapport."

"Il faisait sombre. Ils auraient pu l'être. Comment la malheureuse pouvait-elle le deviner ?"

Dos Santos secoua la tête. Meyer pouvait voir qu'il était sous pression. Tout le monde connaissait l'influence d'Irving-Jorgenssen et savait à quel point il pouvait se montrer vindicatif. Le bâton avait été produit. Il était temps de sortir la carotte.

"Mike me disait qu'il cherchait un nouveau chef de la sécurité. Vous connaissez les salaires pratiqués par Universal Steel." Le directeur n'avait jamais mentionné une telle chose, mais Meyer était certain qu'Irving-Jorgenssen verrait là un faible prix à payer pour éviter les Brigades à sa petite fille chérie.

Le sourire de Dos Santos devint plus franc. Il pouvait désormais voir quelque chose pour lui dans la situation. C'est vrai, songea Meyer. Tout le monde a son prix. Il suffit d'être en mesure de le payer. Pendant un moment, il ressentit presque de la fierté. N'était-ce pas ça, la mentalité Capitol ?

"Il faisait sombre", dit Dos Santos. "La fille a pu se tromper. Je parlerai aux détectives chargé du dossier."

Meyer sourit en retour. L'affaire était réglée. Il était temps de contacter le directeur et de commencer à négocier sa récompense à lui. Il obtint la ligne privée d'Irving-Jorgenssen presque immédiatement.

"Mike", dit-il. "J'ai de bonnes nouvelles."

SEIGNEUR DE GUERRE

Tout autour, des coups de feu craquaient. Des éclairs de détonations illuminaient la nuit de la Conurb. Obadia Stern eut un sourire sinistre. Les Loups Rouges se battaient comme des beaux diables, mais finalement ça ne ferait aucune différence. Les gars de la Milice Urbaine étaient plus nombreux, mieux équipés et mieux entraînés. Bientôt ils déborderaient la position ennemie, et les Loups devraient demander la paix, implorer pour leur incorporation dans le territoire de la Milice Urbaine ou être sommairement exécutés d'une balle dans la nuque. La fusillade continuait.

"Ils ne se rendront pas, Suprême Commandeur. Ils disent qu'ils préfèrent crever", chuchota Riki, son lieutenant et amant favori. Stern secoua la tête avec incrédulité. Les LOups étaient d'origine Imperial. Ils montraient la même obstination têtue que leurs ancêtres. Stern les admira pour ça.

"Dis-leur qu'on peut s'en occuper", murmura-t-elle.

"Ils ont blindé ce vieil entrepôt avec des plaque d'acier, Suprême Commandeur. Ça entraînerait trop de pertes pour nous d'entrer les déloger."

"Apporte le lance-missiles. Celui avec l'ogive spéciale. On va leur montrer qui sont les maîtres de la ville."

"Tout de suite, Suprême Commandeur."

Stern souleva le lance-missiles sur son épaule et visa le bâtiment. Amoureusement, elle pressa la détente. Une flamme déchira le rideau de la nuit. Le choc en retour la jeta au sol. Son visage lui donnait l'impression d'être en feu. Elle perdit conscience.

"Ces imbéciles devaient avoir un dépôt de munitions là-dedans", pleurnicha Riki. Stern se remit sur ses pieds et examina le bâtiment. C'était un cratère. L'incendie se propageait aux immeubles aux bicoques le long de la rue. Au-dessus de sa tête, elle entendit le grondement d'une douzaine d'hélicoptères. D'en bas dans la rue lui parvenait le rugissement de cinquante motos Rat. Une voix amplifiée tonna : "Rendez-vous immédiatement. Ici le Groupe de Répression Armée. Il n'y aura pas d'autre avertissement."

Ce coup-ci, ils étaient bons. Cette explosion avait attiré l'attention des flics. Un tel niveau de violence était intolérable, même pour eux, si près d'une zone résidentielle. Stern plongea à couvert et commença à courir. Le reste de la Milice Urbaine suivit. Quelques-uns tirèrent quelques coups en direction des Singes que vomissaient les hélicoptères en train de se poser. La police ouvrit le feu. Une balle atteignit Stern à la nuque. Ainsi mourut Obadia Stern, Suprême Commander de la Milice Urbaine.

Le rapport de police lui donna un âge approximatif de treize ans.

LE CHEF DU SSC. Dos Santos est l'actuel chef du SSC du district de San Dorado. Étant un flic de la rue, Dos Santos attira l'attention du public après avoir été décoré pour avoir sauvé la vie d'un directeur d'une tentative d'assassinat. Après avoir servi dans les FAC, il revint avec quelques décorations de plus, cette fois pour sa valeur au combat comme commandant d'un détachement blindé. Sa collection d'actes héroïque se solda par une balle dans l'épaule, plusieurs médailles et une série de promotions (aussi bien en temps de guerre qu'en temps de paix) qui se sont accumulées avec son bombardement à la position de Chef du SSC de la capitale martienne. Bien que dévoué à la lutte contre le crime, certains murmurent que Dos Santos se préoccupe plus de la sécurité de ses hommes qu'autre chose et qu'il évite toutes opérations risquant la vie d'un de ses officiers, même au prix de la vie de concitoyens.

LIEUTENANT DE POLICE

DU Z112. Vince Santos n'a jamais souhaité vivre dans l'ombre de son grand frère Dos, et heureusement il n'a jamais eu à le faire. À l'instar de son grand frère, c'est aussi un héros de guerre bien que Vince est servi dans une arme différente de son frère. En tant que sergent d'Infanterie, sa valeur et son obstination sont légendaires parmi ceux ceux qui ont servi sous ses ordres. Depuis son retour à la vie civile, Vince c'est fait un nom comme flic brutal aux méthodes peu orthodoxes pour obtenir des résultats que ses collègues ne peuvent se permettre. Bien qu'actuellement assigné à la Z112 (qui est la vieille ville de la zone de Westburg), Vince a participé à tellement d'enquêtes hors de sa zone et opérations dans les dernières années que beaucoup se demandent à quoi correspond cette assignation.

LE COUGAR D'ÉBÈNE. Personne ne sait qui est derrière le Cougar d'Ébène qui dispense sa justice dans la mégaville. Alors que le Cougar d'Ébène est toléré voire même coopère avec les autorités, le Cougar d'Ébène pose un problème au SSC. Seul Vince Santos admire ouvertement l'adévotion du Cougar d'Ébène dans sa lutte contre le crime. Selon la rumeur, le Cougar d'Ébène dispose d'un complexe souterrains dans les égouts ainsi qu'une énorme réseau d'informateurs. Le Cougar d'Ébène peut être une personne ou un groupe de miliciens, personne n'a de certitude sur ce point. Quoiqu'il en soit, il dispose sûrement de grandes ressources matérielles pour réaliser sa tâche.

LOU DEWEY. Lou Dewey est le est le truant indépendant le plus en réussite et le plus brutal de la mégaville. Dewey démarra comme simple voyou et racketteur et, avec les années, il s'est taillé un royaume avec les paris, l'extorsion de fond et d'autres activités que les syndicats de crime répugnent. Sa dureté et sa cruauté n'est égalée que par les hommes qui sont sous ses ordres, qu'il a recruté depuis plusieurs années parmi la lie des francs-tireurs et des mercenaires.