

IMPERIAL

Et il advint qu'Imperial grandit. Les familles amassèrent richesses et savoir et, conduites par Sa Sérénité Impériale, posèrent les fondations de leur nouvel empire. Du poing et de l'épée, ils défièrent orgueilleusement leurs concurrents les plus puissants. Imperial battait pour le respect de ses traditions et se développa en mégacorporation, situation de force et d'influence qui garantissait la survie de ses valeurs et de ses idées.

Elle put atteindre sa position grâce au dévouement des familles et des clans qui la fondèrent, et ce zèle les permit de concurrencer les corporations plus importantes.

Mais cette promotion n'était pas considérée par tous d'un œil favorable. Des guerres sanglantes furent livrées pour briser les reins du nouveau venu et Imperial fut en danger de disparaître, sans alliés dans le monde cruel de la finance corporatiste. Mais elle consolida ses positions et construisit une défense solide en s'appuyant sur la force des clans et des familles dirigeantes.

Et ce fut Imperial qui comprit la première menace représentée par les Légions Obscures. Elle vit se répandre à travers les villes les graines de l'Obscurité et les mystérieux motifs de la Symétrie Obscure.

Les cultes d'Hérétiques et les renégats se multipliaient et l'ombre maléfique risquait de tous nous englober. Ce fut alors, ô mes frères, que les dirigeants d'Imperial appelèrent les glorieux Blood Berets. Ces vaillants soldats affrontèrent les Légions Obscures, côte à côte avec nos saints croisés. La guerre fit rage au plus profond des jungles de Vénus et nombreux furent les hommes à graver leur nom à jamais dans le grand livre éternel des héros.

- La Huitième Chronique, Les Mégacorporations et le Cartel/ Lucreti Marcellianus

LA NAISSANCE D'UN EMPIRE

Malgré toutes les réussites à porter au crédit de la corporation Imperial, son histoire est à jamais entachée par des événements qui devaient changer la vie des hommes à tout jamais. Durant les migrations spatiales antérieures à l'Exode, ses compétences dans le domaine de la navigation lui permirent de se faire une place au côté des autres mégacorporations. Bien qu'elle fût beaucoup plus modeste que ses concurrentes, elle réussit à faire jeu égal avec les superpuissances du système solaire grâce à sa nature impérialiste. Mais son succès doit davantage aux qualités individuelles de ses citoyens qu'à sa direction corporatiste, laquelle a toujours entraîné une piètre réputation, amplement méritée.

L'idée de la mégacorporation sortit du cerveau de Michael Murdoch, le patriarche du clan du même nom. C'était un homme d'un immense magnétisme, et Imperial fut fondée sur le culte de sa personnalité. Ce fut lui qui, au début du XXI^{ème} siècle, unifia les cinquante corporations d'origine et qui fut la première Sérénité d'Imperial, à la popularité incommensurable. Sous sa direction, la mégacorporation ne pouvait que réussir.

Plutôt que d'affronter ouvertement les trois plus puissantes corporations du système dans la course aux étoiles, Murdoch préconisa dès 2109 après J.C. de se rendre indispensable à l'entreprise de colonisation du système solaire. Ce fut sous sa guidance que Mishima sous-traita à Imperial la construction et la maintenance de ses vaisseaux. Bauhaus contracta l'utilisation des Frégates Imperial pour transporter son équipement de monde en monde. Capitol signa des licences exclusives dans le secteur des services et de logistiques. En quelques années, les scientifiques Imperial participèrent à tous les projets de transformations et aidèrent à la conception des pièces d'équipement les plus importantes. Les profits engrangés furent massivement réinvestis dans les projets de terraformation et la nouvelle corporation devint bientôt un partenaire incontournable dans l'effort de colonisation. Sans elle, Bauhaus, Capitol et Mishima n'auraient jamais pu mener à bien la terraformation des autres planètes, ayant financé chacune de leurs côtés leurs propres projets. Grâce à l'aide de la myriade de compagnies modestes constituant Imperial, les corporations ont pu essaimer à travers tout le système.

Mais la route vers le succès ne fut pas des plus faciles pour Imperial. Étant toujours à la merci d'une prise de contrôle hostile de la part de ses puissants voisins dès sa création, Imperial devint une compagnie très agressive qui devait se tailler elle-même un empire dans un système solaire toujours plus hostile et concurrentiel. Imperial réussit à survivre grâce à la forte unité des petites compagnies qui la constituait et des familles qui les contrôlaient. Cette union permit à Imperial de passer au travers de la chute de la Terre et des Premières Guerres corporatistes et elle aurait pu la conduire à la suprématie sur le système si ce n'est qu'elle vint finalement à faire défaut.

LA TRISTE GUERRE

Sous la direction bienveillante du clan Murdoch, Imperial prospéra pendant plusieurs siècles, mais tout le monde n'était pas satisfait de son sort. Certains clans commencèrent à jalouser le pouvoir des Murdoch, et à la moitié du règne du Cardinal Durand XI - aussi appelé le Fou pour avoir tenté d'incendier Luna jusqu'aux fondations alors qu'il était sous l'influence de la Symétrie Obscure - une rébellion se déclara à l'instigation des Kingsfield, principaux rivaux des Murdoch. En 932 TC, ils réunirent autour d'eux une bonne partie des maisons les plus puissantes pour essayer de renverser Sa Sérénité.

Il fut immédiatement évident que les Murdoch contrôlaient beaucoup trop de sièges au Parlement pour être détrônés par des moyens diplomatiques. Les Kingsfield, au côté de leurs alliés - parmi lesquels se comptait notamment le clan Bartholomew - s'embarquèrent dans une campagne de terreur destinée à rallier à leur cause les familles restées fidèles aux Murdoch. Assassins, attentats à la bombe, chantages, raids militaires, tout les moyens leur étaient bons dans leur tentative désespérée pour s'emparer du pouvoir. Il n'était pas d'atrocité devant laquelle ils reculaient.

Ce fut une guerre interminable et meurtrière qui s'étala sur plus de quinze ans. Elle fit des milliers de morts et au moins au-

tant d'invalides ou de mutilés. Enfin, les Bartholomew, dégoûtés par les extrémités auxquelles les Kingsfield avaient voulu les entraîner, passèrent alliance contre eux avec les autres clans. Presque tous les alliés des Kingsfield les abandonnèrent peu de temps après.

Nigel Kingsfield, le patriarche du clan, jura que lui et les siens ne se rendraient en aucune circonstance. Il n'ignorait pas que, s'il venait à être capturé, le châtiment pour la trahison de son clan ne pourrait être que la mort. Les Kingsfield résistèrent jusqu'au bout dans leur forteresse au cœur de la ceinture d'astéroïdes, mais leur combat était sans espoir devant les efforts concertés de si nombreux adversaires.

Leur fief, baptisé Camelot par ses fondateurs, fut pratiquement rasé en 947 TC. Rares furent les membres du clan à survivre à l'assaut final, et ceux qui y parvinrent furent pendus peu de temps après pour trahison. Toutefois, quelque Kingsfield étaient absents ce jour-là, principalement le jeune Richard Kingsfield, petit-fils de Nigel Kingsfield, que sa nourrice avait emporté en sûreté à l'annonce de la défection des Bartholomew.

Ses descendants vivent encore aujourd'hui, mais leur famille autrefois puissante a perdu beaucoup de son influence. Après l'apaisement de la Triste Guerre, les Kingsfield furent dépossédés de l'essentiel de leurs parts et de presque toute leur influence politique. Ils demeurent avec fierté l'un des clans indépendants qui refusent toute allégeance envers les autres, mais nombreux sont ceux qui vient à une simple affectation, car il bien connu qu'aucun clan digne de ce nom ne leur accordera jamais plus sa confiance.

LE GRAND RESENTIMENT

Les conséquences de la Triste Guerre se firent sentir longtemps après sa conclusion fracassante. Quoique le clan Bartholomew ait émergé des cendres loin devant les autres maisons, il s'était fait de nombreux ennemis en débutant le conflit au côté des Kingsfield, et parmi eux les deux familles les plus puissantes après lui : les McGuire, en pleine ascension, et les Murdoch, l'ancien clan dirigeant.

Au commencement, les clans s'unirent pour se consacrer à la reconstruction de leur ancien empire. Imperial s'était gravement affaibli durant les années de guerre civile. Une grande partie de son marché avait été récupéré par les autres mégacorporations, et notamment par Capitol, qui avait bondi sur l'occasion de faire main basse sur toutes les possessions maritimes.

En fait, la majeure partie des intérêts acquis et conservés par Imperial par la conquête armée retournèrent à leurs anciens propriétaires pendant les années de la Triste Guerre. Les clans les plus avisés les revendirent au début du conflit, ayant compris qu'il leur serait impossible de gérer autant d'intérêts extérieurs s'ils voulaient garder une position dominante en cette période de guerre. D'autres, plus avarés, tentèrent de conserver ces possessions durement gagnées jusqu'à ce que le gros de leurs efforts soit détourné ailleurs.

Bien que les pertes en vies humaines aient été lourdes, l'affaiblissement économique fut presque aussi dévastateur pour la plupart des clans, si ce n'est davantage. Contraints de s'unir pour survivre à la concurrence impitoyable du monde mégacorporatiste, ils se regroupèrent derrière le seul qui avait su habilement jouer sur les deux tableaux, le temps d'assurer son accession au pouvoir : celui des Bartholomew. Jasper Bartholomew, patriarche du clan, fut intronisé Sérénité et, sous sa direction, Imperial entama le long et laborieux chemin du retour vers la stabilité économique.

Tandis que la mégacorporation pansait ses blessures, tous les enjeux politiques restèrent au point mort. Ce fut une période difficile pour faire partie d'Imperial. Subterfuge était le maître mot pour les familles et les personnes, intrigant pour parvenir à une position de force qui survivrait au passage des siècles, tout en sachant que le moindre faux pas susceptible de causer davantage de scandale serait impitoyablement sanctionné. Pendant la reconstruction, plusieurs clans furent suspendus pour crimes commis envers d'autres, certains même furent purement et simplement démis de leur appartenance à

LES RACINES DU MAL

La rancœur des McGuire prend pour origine les atrocités commises contre eux par les Bartholomew alors qu'ils combattaient au côté des Kingsfield. Peu après l'éclatement du conflit, Cassandra McGuire, matriarche du clan, fut assassinée par une bombe Bartholomew alors qu'elle sortait d'un spectacle de fin d'année. Des dizaines d'enfants innocents périrent dans l'explosion qui se déclencha lorsque la vieille Dame McGuire monta dans sa limousine devant le célèbre théâtre Gloucester de Luna.

Jusqu'alors, les McGuire étaient parvenus à rester en dehors de la guerre, mais ils se trouvèrent soudainement investis d'une mission de revanche. Les premiers indices matériels découverts sur le lieu de l'accident semblaient accusés les Murdoch, qui auraient placé la bombe dans l'automobile pour décourager les McGuire de prendre part au conflit. Il est d'ailleurs exact que les Murdoch redoutaient de les voir se rallier aux Kingsfield. Un tel renversement aurait fait lourdement pencher la balance en défaveur du clan régnant. Mais ce n'étaient pas les Murdoch qui avaient installé la bombe.

Il fallut un moment aux McGuire pour réunir toutes les preuves, avec le concours impartial d'une équipe de Réviseurs de la Confrérie, mais la vérité finit par se faire jour. L'explosif avait été disposé par les Kingsfield pour faire accuser les Murdoch. Le clan renégat espérait ainsi convaincre les McGuire de prendre fait et cause pour lui afin de régler leur compte aux Murdoch et à leurs alliés. Preuves à l'appui, les Réviseurs de la Confrérie n'eurent pas de difficultés à persuader le clan jusqu'ici resté neutre de rejoindre les forces de Sa Sérénité afin de se venger des Kingsfield et de leur diabolique machination.

Il apparut par la suite que les Bartholomew étaient également impliqués dans l'attentat à la bombe qui causa la mort de Cassandra McGuire. Les McGuire brûlaient de leur rendre la monnaie de leur pièce, mais ils se trouvèrent soudainement alliés avec leurs anciens ennemis. Les Kingsfield représentaient une menace bien plus dangereuse pour l'intégrité d'Imperial - et il serait toujours temps de s'occuper plus tard des affaires secondaires. Pour lors, la priorité absolue était d'écraser la rébellion et de mettre un terme à la Triste Guerre.

Malheureusement pour les Bartholomew, l'heure a sonné de régler les comptes. Les McGuire et les Murdoch, avec d'autres clans, ont décidé d'avoir leur tête. tout est mis en oeuvre pour faire de ce vieux rêve une réalité.

Cette lutte pour le pouvoir est appelée le GRAND RESENTIMENT. Elle s'organise autour des trois clans les plus importants : les Murdoch, les Bartholomew et les McGuire. Plus d'une moitié des clans restants soutient l'un ou l'autre de ces trois là, et la position des autres est clairement tranchée, à défaut d'être officiellement exprimée pour des raisons purement politiques.

Depuis ces dernières années, les hostilités se sont quelques peu apaisées, sans pour autant avoir cessé le moins du monde. Aujourd'hui les conflits se règlent plus volontiers lors des conseils d'administration, souvent derrière des portes closes, plutôt qu'au cours de fusillades brutales dans les rues de Luna. Néanmoins, s'ils voyaient une seule opportunité de mettre les Bartholomew à genoux, ni les Murdoch ni les McGuire n'y réfléchiraient à deux fois.

la mégacorporation, bien que les incidents méritant un tel châtiement fussent très rares et très espacés.

Pour l'essentiel, les familles s'alignèrent derrière les Bartholomew qui étaient parvenus - au moins pour un temps - à remporter le soutien réticent des McGuire et des Murdoch. À cette époque, les différents membres qui composaient Imperial avaient besoin de présenter au monde extérieur l'image d'un front uni. La mégacorporation n'avait pas connu une telle communauté d'intérêt depuis le jour de sa fondation, et les Bartholomew en profitèrent au mieux tant qu'ils en avaient l'occasion.

Ce qui ne veut pas dire pour autant qu'après la fin de la guerre, les clans qui s'affrontaient quelques mois auparavant se soient accordés immédiatement une confiance pleine et entière engageant aussi bien leur existence que leur pouvoir économique. La méfiance était encore plus présente et plus sournoise que durant la Triste Guerre, principalement parce que les adversaires de la veille se voyaient désormais contraints de travailler ensemble. C'est en raison de cette cordiale inimitié, résultant de quinze années de tueries, que la légendaire bureaucratie d'Imperial fut instaurée.

Dans le but d'apaiser les craintes, nombreuses et souvent contradictoires, soulevées par chaque clan à propos de chaque sujet discuté au Parlement, Jasper Bartholomew a créé un nombre ahurissant de ministères et de sous-ministères pour examiner, discuter, argumenter, contrôler et définir chaque résolution, action ou inaction jamais décidée par Imperial. Cela aura eu pour conséquence la création d'une quantité de paperasserie à donner le tournis mais aura également permis de rassurer les maisons. Après tout, avec autant de représentants des différents clans travaillant de concert et apportant leur point de vue sur chaque sujet de quelque importance que ce soit, toute manigance politique se trouverait forcément ralentie au point qu'il serait quasiment impossible de laisser échapper le moindre détail.

Naturellement, toutes les difficultés n'étaient pas résolues. Il fallait simplement plus de temps pour les détecter et encore davantage pour les aplanir. Ce n'était certainement pas la panacée, mais c'était malgré tout une solution. En dépit du fait qu'elle ralentissait la bonne marche d'Imperial, la bureaucratie lui permettait au moins de fonctionner, si bien qu'à cet égard, Jasper Bartholomew était parvenu à ses fins.

L'instauration du pouvoir administratif entraîna la consé-

quence supplémentaire de faciliter quelque peu le passage d'une économie de guerre à une économie de paix. Les vétérans, et en particuliers les invalides, furent engagés en masse. À une période, la bureaucratie employait d'une façon ou d'une autre presque 20% de la population d'Imperial. À lui seul, Jasper Bartholomew avait créé toute une nouvelle classe sociale exclusivement composée de fonctionnaires.

Une fois le calme revenu et les finances stabilisées, Imperial reprit ses conflits politiques et ses intrigues. Une mégacorporation redevenue forte et apte à tenir son rang dans la compétition avec Capitol, Mishima, Bauhaus et le petit nouveau, Cybertronic, permettait aux clans de recommencer à œuvrer les uns contre les autres au lieu de travailler de concert. Ce fut alors que le Grand Ressentiment s'installa véritablement.

Avec la bureaucratie en place, les familles pouvaient mettre en branle leurs machinations mesquines pour tenter de se développer aux dépens de leurs collègues, assurées que la corporation sortirait indemne de toutes leurs manigances tant qu'elles sauraient éviter une deuxième Triste Guerre. Les vieilles rivalités enterrées pendant plus d'un siècle resurgirent soudain en pleine lumière et les clans reprirent leurs querelles fratricides avec une vigueur accrue.

Des dizaines de squelettes furent exhumés des placards, à propos d'affronts véritables aussi bien qu'imaginaires. Le principal objet du Grand Ressentiment était la maison qui avait quitté le reste d'Imperial pendant la Triste Guerre puis l'avait rejoint au moment idéal pour passer du côté des vainqueurs. Non content de se faire de nombreux ennemis au fil des ans, le clan Bartholomew, demeurant le groupe le plus puissant au sein de la mégacorporation, s'était également attiré beaucoup de jalousie de la part des clans moins fortunés.

Les McGuire et Murdoch, respectivement à la deuxième et troisième place sur l'échelle du pouvoir, sont les plus importants rivaux des Bartholomew car leurs griefs contre ce mégaclan dépassent le cadre de la simple compétition économique. Les Murdoch les tiennent pour responsables de leur perte du pouvoir après la Triste Guerre. Ils affirment que si les Bartholomew ne s'étaient pas alliés aux Kingsfield au commencement des hostilités, ces derniers n'auraient jamais osé se lancer dans une guerre ouverte contre les autres clans. Ce en quoi ils n'ont probablement pas complètement tort.

STRUCTURE CORPORATISTE

Au fil des ans, la détermination et la ténacité des investisseurs, cadres et ambassadeurs d'Imperial ont amené la corporation sous les feux de la rampe. L'empire s'est développé graduellement par l'acquisition de corporations indépendantes et la conquête de nouveaux territoires. Acquisition a d'ailleurs toujours été un mot-clé pour Imperial - tandis que Bauhaus et Capitol ont construit leur corporation à partir de rien en développant leurs propres ressources, la stratégie d'Imperial a consisté à racheter des compagnies indépendantes prometteuses et à les réorganiser pour les fondre dans le moule Imperial.

GOVERNEMENT

Imperial est une corporation aristocratique, dirigée par SA SÉRÉNITÉ IMPÉRIALE, possédée et administrée par un corps de familles, les CLANS NOBLES, et gouvernée par le PARLEMENT. La plupart de ses structures ont été héritées des anciennes monarchies de l'humanité. Tradition fait loi chez Imperial.

À la tête de cette gigantesque organisation se trouve Sa Sérénité Impériale, un titre honorifique institué par souci du folklore, pour donner une figure de proue aux employés et leur offrir en exemple un modèle de piété et de bonté. Cependant, l'autorité de Sa Sérénité est limitée et le pouvoir de décision revient plutôt au Parlement.

Le grand conseil d'administration fut dénommé Parlement d'après une ancienne forme de gouvernement qui est joliment bien imitée. Le Parlement d'Imperial est un tourbillon chamarré d'uniformes divers, d'épées cérémonielles, d'insignes d'or et d'argent, de costumes chic et de serviettes en cuir. C'est le pouvoir personifié. Il se divise en deux chambres : la CHAMBRE DES PAIRS, réunissant les soixante-deux hommes et femmes au sang le plus bleu et la CHAMBRE DES COMMUNES, regroupant les soixante-deux hommes d'affaires, directeurs, scientifiques, avocats et diplomates les plus brillants et les plus en vue. Quoiqu'on n'en devienne pas membre de la même façon, elles accomplissent une fonction similaire, à savoir établir la ligne politique de la mégacorporation. Entre les deux chambres se trouvent les trois SERGENTS, représentant la Confrérie, peut-être les personnes les plus influentes de l'empire avec Sa Sérénité actuelle.

Les membres de la Chambre des Pairs sont nommés par les chefs de chaque clan. Il existe actuellement soixante-deux clans et chacun d'eux est représenté. La nomination à la chambre reste en vigueur aussi longtemps que le représentant conserve les bonnes grâces de son clan.

La Chambre des Communes comprend, elle aussi, un représentant de chaque clan, mais ses membres sont officiellement élus. Tout employé peut voter pour le représentant de son clan et faire ainsi entendre sa voix au gouvernement de la mégacorporation. Chaque employé possède un suffrage, quelque soit le nombre de parts qu'il détient, ce qui fait d'Imperial l'une des organisations les plus démocratiques de tout le système solaire.

Si, en théorie, ce mode de nomination doit aboutir à un mode de gouvernement juste et tout au moins partiellement représentatif des aspirations des employés, les choses sont rarement aussi simples. Les principaux clans ont accumulés une énorme influence économique et politique au fil des siècles, et

ils ont barre sur de nombreuses familles moins importantes. Les trois clans les plus puissants, les Bartholomew, les McGuire et les Murdoch, contrôlent la moitié des sièges dans les deux chambres. Les membres du Parlement qui suivent la ligne dictée par les trois grands comptent parmi les plus influents, car ils détiennent les principaux ministères et comités de toute la mégacorporation.

Avoir la maîtrise d'un certain nombre de sièges au Parlement n'est pas inutile, car c'est le principal organe décisionnel au sein d'Imperial. Le processus de prise de décision est complexe, comme tout et n'importe quoi dans la vaste bureaucratie gouvernementale d'Imperial. Le respect de la démocratie et de la justice est si important que chaque décision doit être soigneusement examinée, réexaminée, adressée en cinquante endroits pour être étudiée, réécrite, vérifiée par la Haute Cour et révérifiée encore deux fois avant d'être approuvée. De plus, sa Sérénité est élue par le Parlement, habituellement parmi ses propres membres quoique ce ne soit pas une nécessité. Elle conserve son poste jusqu'à ce qu'elle ou le Parlement réclame un vote de confiance et qu'elle n'obtienne pas une majorité simple devant les deux chambres.

LES INDUSTRIES

Imperial présente cette caractéristique unique dans l'univers de la finance d'être davantage un conglomérat qu'une corporation. Les clans opèrent chacun de son côté comme autant de petites compagnies indépendantes, et c'est leur union qui fait d'eux la plus puissante des mégacorporations. Ils proviennent de divers horizons et apportent chacun leur talent et leurs compétences spécifiques au Parlement.

Imperial est solidement fondée sur le fait que ses différents clans ont tous accepté de se plier à la volonté de la majorité, telle qu'elle est établie par le Parlement. C'est la pierre angulaire de la puissance d'Imperial. Sans elle, la mégacorporation ne serait qu'un vague ramassis de perdants et de hors course.

Comme l'a dit Sa Sérénité Michael Murdoch, le premier dirigeant d'Imperial, lors de son discours d'intronisation : "Notre diversité fait notre puissance. Notre unité fait notre force".

Bien que chaque clan touche à tous les niveaux du marché interplanétaire, ils savent aussi œuvrer collectivement pour le bien de la corporation. Ce qui signifie gérer les relations avec les autres concurrents, assurer le bon fonctionnement de la bureaucratie monolithique, contenir l'avancée des Légions Obscures et ouvrir de nouvelles voies à l'expansion aussi bien géographique qu'économique. Ce dernier point est ce qui distingue Imperial de ses collègues mégacorporatistes, tout spécialement dans sa façon de l'aborder.

Depuis l'époque de la première Sérénité, Imperial a toujours ouvertement soutenu que la conquête militaire était un moyen légitime d'acquérir des installations et d'ouvrir de nouveaux marchés. Comme on peut l'imaginer, cette politique lui a causé certaines difficultés auprès des autres mégacorporations. À tel point qu'un murmure que la formation du Cartel n'avait pas pour seul but de coordonner la lutte contre les Légions Obscures, mais également de fournir aux autres méga-

LE CONGLOMÉRAT

L'histoire de la mégacorporation Imperial regorge d'aventures et d'intrigues. Bien que la compagnie compte plus que sa part de civils parmi ses employés, le récit de son passé glorieux se consacre invariablement aux individus de noble extraction qui veillent à l'accomplissement de sa tâche. Malgré la quantité de paperasse dans laquelle elles se noient parfois, ce sont ces personnes qui ont fait d'Imperial une mégacorporation et ce sont elles qui lui permettent encore actuellement de camper sur ses positions.

Imperial s'est toujours caractérisée par la spécialisation. Chaque clan possède sa propre sphère d'influence ; dès que l'un d'eux établit sa domination dans un secteur, l'intérêt des autres pour le domaine en question a tôt fait de retomber. Après tout, il est inutile de se livrer à la compétition au sein même de la corporation.

La plupart des spécialisations émanent ou sont déterminées par les ministères détenus par le clan au Parlement. Les Dunsim ont débuté comme entreprise de papeterie, d'emballage et de distribution, en conséquence de quoi ils sont aujourd'hui responsables du ministère des formulaires, qui veille à ce que la bureaucratie Imperial dispose de l'énorme masse de paperasserie nécessaire à son fonctionnement, quelle que soit la lenteur de son rythme. Certes, le clan Dunsim a des dizaines d'autres responsabilités susceptibles d'évoluer au fil des décennies, mais soyez assuré qu'il restera toujours aux commandes de la production de papier chez Imperial.

Cette stratégie rend Imperial extrêmement forte à certains égards et particulièrement vulnérable à d'autres. En empêchant plusieurs clans de concentrer leurs efforts dans le même domaine au point de réduire les bénéficiaires, elle entraîne le risque de dépouiller la mégacorporation de certaines compétences si un clan devait être amené à disparaître à la suite de quelque catastrophe.

Un événement de ce type s'est produit lors de l'éradication du clan Gallagher par une attaque surprise des Légions Obscures voilà tout juste dix ans. Les Gallagher étaient de remarquables fabricants d'épées, et leurs produits étaient recherchés à travers tout le système solaire. Après leur anéantissement, leur art a disparu avec eux, car il y avait peu de forgerons d'armes blanches dans les autres clans.

La demande d'Imperial en matière d'épées dut être satisfaite par des firmes extérieures, dont le talent était très inférieur à celui des artisans Gallagher. La tarification avait grimpé en flèche et, à une époque, il était impossible de se procurer une lame Gallagher à moins de dix fois son prix d'origine. Le marché des épées Imperial ne s'en est pas encore remis, quoique le clan Murray ait depuis peu repris le flambeau.

Les origines de cette répartition unique du travail remontent aux modestes débuts d'Imperial. C'était au départ un consortium de petites affaires familiales, décidées à unir leurs efforts pour concurrencer Capitol, Mishima et Bauhaus et former une quatrième mégacorporation. Chaque famille savait ne pouvoir espérer devenir à elle seule davantage qu'une grande compagnie indépendante, mais, en joignant toutes leurs ressources, elles avaient la possibilité d'obtenir un ensemble plus vaste que la somme de ses parties. Unifiées, elle deviendraient invincibles.

corporations un terrain diplomatique sur lequel régler leurs différends avec Imperial.

Celle-ci témoigne d'ailleurs d'une belle ouverture d'esprit dans ses acquisitions militaires, dépouillant n'importe qui sans distinction. Son étroite relation avec la Confrérie lui a récemment facilité la tâche, toutefois. Imperial partage l'opinion déclarée que la Confrérie selon laquelle Cybertronic serait une manifestation de la Grande Obscurité, peut être sous la forme d'un Sixième Apôtre. De nombreuses installations tel Ganymède ont été attaquées et récupérées par Imperial sous le prétexte d'en chasser l'infamale présence de Cybertronic.

L'armée d'Imperial a même recouru à cette excuse pour frapper des complexes appartenant à d'autres mégacorporations, alléguant qu'ils avaient été infiltrés en secret par des agents de Cybertronic. C'était vrai parfois, mais faux la plupart du temps. Cette triste constatation est peut-être le secret le plus mal gardé de tout le système solaire.

Certains dirigeants de la compagnie ont parfois exprimé en privé une pointe de regret devant l'agressivité de leur armée, mais aucun n'a jamais formulé la moindre excuse officielle. Dans un système où la plupart des sites intéressants ont déjà été revendiqués, Imperial sait bien qu'elle doit se consacrer avant tout à son expansion pour survivre. Elle a ouvert de nouvelles voies avec la colonisation de la ceinture d'astéroïdes et des planètes extérieures, mais dans la mesure où de tels secteurs ne sont qu'à peine peuplés, cette opération ne lui a pas rapporté les marchés escomptés. Il a donc bien fallu qu'elle se tourne vers l'intérieur pour se lancer dans la "colonisation" des propriétés d'autrui.

Quand Imperial prend le contrôle des installations d'une autre mégacorporation, la nouvelle fait généralement la une de tous les journaux. Non seulement la victime fustige sa conduite à travers ses médias, mais Imperial claironne sa réussite pour que tous soient informés de son triomphe. Il n'en va pas toujours ainsi cependant.

Si les grandes opérations font généralement l'objet d'une grande publicité, Imperial sait également apprécier les avantages de la discrétion. En fait, elle utilise fréquemment le tumulte créé par un incident pour en étouffer un autre qu'elle ne souhaite pas voir examiné aussi attentivement. Lorsqu'on apprend que la mégacorporation a réussi une nouvelle acquisition glorieuse à la force de son bras droit, on peut être certain que son bras gauche - habituellement sous la forme du CSI-5 - a mené à bien une opération de nature plus clandestine.

LES IMPÉRIAUX

En considérant la taille modeste d'Imperial, on pourrait être amené à croire qu'elle constitue une cible commode pour ses adversaires plus importants. Ce n'est pas le cas.

Imperial est prête à défendre ses valeurs et ses couleurs jusqu'au dernier soldat, sans jamais reculer dans la bataille et vendant sa peau le plus chèrement possible. Tout arrangement est appliqué à la lettre et Imperial fait farouchement observer chacune des clauses de ses contrats. Elle est prompte à la colère et ses troupes l'emportent fréquemment sur l'ennemi à force de ténacité et de dévouement aux familles dirigeantes.

LES CITOYENS

Les citoyens d'Imperial sont des gens particulièrement fiers et capables. L'un des meilleurs compliments qu'on puisse faire à l'un d'eux est de reconnaître sa compétence. Malheureusement, ce terme ne s'applique pas à tous, notamment aux gratte-papier de la bureaucratie d'Imperial.

Les impériaux accordent beaucoup d'importance à leurs clans. Vous pouvez insulter la mégacorporation tant que vous voudrez, mais ne vous laissez jamais aller à dire du mal d'un clan. Naturellement, au sein même des clans, protestations et plaintes de toute sorte sont tolérées, mais les étrangers ne sont pas autorisés à s'y joindre. Chaque impérial est prêt à défendre son clan jusqu'à la mort.

C'est sans doute parce que beaucoup de citoyens considèrent appartenir à leur famille plutôt qu'à la mégacorporation dans sa totalité. Certes, les clans ont accompli de grandes choses ensemble sous la bannière Imperial, mais au fond, la plupart des gens restent avant tout fidèles à leur maison. Quoiqu'il en soit, les chefs de clans reconnaissent l'importance du Parlement et se plient à ces décisions quels que puissent être leurs sentiments personnels sur le sujet.

Pour comprendre cette préférence, il faut savoir que les impériaux travaillent quotidiennement avec les membres de leur clan. Les interactions entre maisons ne se règlent généralement qu'au niveau du Parlement. Il arrive que certains clans coopèrent de façon ponctuelle, mais c'est l'exception qui confirme la règle. Ces limites sont si nettement tranchées que même le gros des troupes d'Imperial est divisé selon les structures claniques.

Les meilleures troupes d'élite sont dirigées par le gouvernement et composées de soldats venant de pratiquement chaque clan. Ce choix obéit à deux raisons. Tout d'abord, il empêche tout traitement de faveur selon l'origine du combattant. Dans les forces spéciales de la défense, tout le monde est sur un pied d'égalité. Ensuite, il interdit à un clan de composer à lui seul une trop grande puissance militaire. Les autres moins bien défendus

Imperial ne dédaigne pas non plus s'en prendre à des compagnies indépendantes mineures. La plupart du temps, ces dernières sont trop petites pour lui opposer une véritable résistance, aussi le Parlement ou l'un des clans se contente-t-il de leur proposer le rachat à un prix plus que raisonnable. On raconte que, par le passé, le CSI aurait été utilisé pour convaincre certains propriétaires réticents de se séparer de leurs actions, mais personne n'a jamais réussi à produire la preuve d'une opération de ce genre depuis que le Yard a révélé l'affaire Arnold, dans laquelle il a été démontré que certains membres du clan Morgan avaient eu recours au CSI-5 pour forcer à la vente les Presses Cimériennes. Ce que les Morgan ignoraient, c'est que cette compagnie était un foyer d'Hérétiques qui, en marge de ses opérations ordinaires d'impression et de relief, éditait un ouvrage intitulé le Livre de l'Obscurité, sinistre parodie du Livre de la Loi de la Confrérie. Quand l'affaire éclata au grand jour, certains indices indirects semblaient indiquer que les Morgan étaient au courant depuis le début mais, suite à une audience dirigée par un sous-ministère spécial du Parlement, ils furent tous déclarés innocents.

La seule chose qui maintient à flot les finances d'Imperial, en sus de ses efforts constants pour étendre son empire, est son florissant parc militaro-industriel. Voilà qui s'accorde joliment avec sa politique d'acquisition par les moyens offensifs. Les besoins permanents de l'armée d'Imperial en nouvelles armes et en matériel plus performant renforcent encore la demande régulière du marché.

Dans ce cercle vicieux, la nécessité affirmée d'une croissance économique entraîne un besoin d'expansion et de colonisation. Ce qui nécessite à son tour de s'équiper militairement. Dans la mesure où une bonne part de ses employés d'Imperial, soit travaillent dans le domaine de l'industrie militaire, soit en dépendent pour un large pourcentage de son chiffre d'affaire, cette production occupe presque tous les citoyens de la mégacorporation, à la plus grande satisfaction des chefs de clans.

Seul véritable inconvénient : pour la bonne marche de cet arrangement, Imperial doit rester constamment en état de guerre. Sans quoi, il n'y aurait plus la même demande auprès du parc militaro-industriel et tout le système s'effondrerait. Il serait théoriquement possible de basculer en économie de paix, mais puisque les adversaires ne manquent pas, qu'il s'agisse d'un distributeur alimentaire mishiman ou d'un bout de terrain convoité par les Légions Obscures, à quoi bon s'inquiéter ?

considéreraient un tel mégaclan comme une menace à la fois pour eux et pour l'existence même de la mégacorporation.

Les membres des forces spéciales occupent une place privilégiée dans le cœur des citoyens d'Imperial. Ce sont les héros de leur société. Avec les membres de la haute noblesse, ils inspirent aux personnes ordinaires un respect qui confine à l'adoration. Davantage encore que le parlement, les forces spéciales constituent le ciment qui fait d'Imperial une organisation plus soudée qu'un simple conglomérat. L'altruisme et la camaraderie de ces soldats issus de toutes les couches sociales sont un exemple pour chaque citoyen d'Imperial, du plus humble laboureur à sa Sérénité en personne.

Appartenir à ce groupe d'élite représente le rêve de nombreux enfants. C'est une situation hautement honorée et respectée et, à la différence de la noblesse à laquelle on ne peut accéder que par la naissance, n'importe qui peut espérer en faire partie. Les membres des classes laborieuses qui réussissent à y entrer sont d'un seul coup amenés à côtoyer ceux qui sont nés au-dessus d'eux. Dans les forces spéciales, il importe peu de savoir qui sont vos parents. La seule chose qui compte est votre compétence.

Oubliez tous ces creux discours sur la nécessité d'une union mégacorporatiste. Ces fadaïses ont peut-être conduit les clans à travailler ensemble quand ils en reconnaissaient la nécessité, mais c'était il y a bien longtemps. Ce sont la fierté placée dans les forces spéciales et les espoirs qui les entourent qui unissent aujourd'hui les citoyens d'Imperial. C'est ce qui fait de cette compagnie une société.

L'ESPRIT IMPERIAL

L'esprit Imperial anime une mentalité très forte et positive. Sachant que la corporation est encore en queue de peloton et qu'elle doit lutter pour sa survie - "chaque homme accomplira son devoir". Ce principe est plus fortement ancré dans les couches inférieures de la société qu'au sein de la noblesse, dont les motivations sont souvent différentes.

La loyauté envers la corporation est un sentiment extrêmement puissant chez les militaires, pour qui aucun sacrifice ne saurait être trop grand. C'est essentiellement une question de fierté et d'honneur personnel ; dans une société où tous les hommes sont pratiquement égaux (à l'exception de la noblesse, inaccessible), seuls l'honneur et la gloire distinguent le fort du faible. Et aucune gloire n'est plus grande que de faire de son mieux au service de la corporation.

Dans le secteur civil, la soif de conquête et de profits a force de loi ; détermination et ambition sont des mots-clés importants - "ne soyez jamais satisfaits".

TITRES

Ils sont accordés à des personnes qui remplissent certaines fonctions au sein de l'administration d'Imperial et se trouvent ainsi placées directement au service de Sa Sérénité. Ils sont toujours octroyés par Sa Sérénité en personne et il en existe trois niveaux distincts : le titre honorifique, l'armement du chevalier et l'anoblissement. Ils récompensent les services rendus à la famille de Sa Sérénité. Ils sont généralement attribués aux ministres, diplomates, scientifiques et autres hommes d'affaires, mais il arrive également qu'ils viennent honorer un garde du corps ou un domestique. Plus grand est le service et plus haute est la distinction. Mais personne n'a plus reçu de titre de noblesse depuis la fin de la Triste Guerre.

TITRE HONORIFIQUE.

La personne qui reçoit un titre honorifique obtient le droit de faire précéder son nom de la mention Maître, sur le papier comme dans le discours. Elle peut faire enregistrer ses armoiries, sans devise ni cimier. L'investiture ne nécessite aucune cérémonie formelle. Sa Sérénité fait simplement parvenir à l'intéressé un document spécifiant son nouveau statut. Le blason peut être porté sur une épingle de cravate, brodé au revers de la veste ou sur la manchette ou encore peint sur une armure, mais dans ce cas, uniquement au-dessus du genou. Malgré ces limitations, le titre honorifique demeure l'une des plus hautes distinctions qui soit au sein de la mégacorporation.

TITRE DE CHEVALIER.

Une personne armée chevalier peut demander à faire précéder son nom de la mention Sir ou Dame sur le papier comme dans le discours. L'armement est une cérémonie solennelle et pompeuse qui se tient deux fois par an, d'abord à Luna puis à Fukido. On compte rarement plus d'une douzaine de chevaliers investis à chaque fois. néanmoins, ce titre peut être accordé à des officiers, héros de guerre, politiciens, scientifiques, écrivains et d'une manière générale à n'importe quelle personne pour service rendu à la mégacorporation. C'est la plus haute distinction accessible à un citoyen d'Imperial.

Le chevalier reçoit ses armoiries personnelles avec devise et cimier. Elles restent dans sa famille pendant trois générations, et son aîné du même sexe obtient automatiquement un titre honorifique. Les armoiries sont fréquemment portées en écusson et sur différents bijoux. Sur une armure, elles apparaissent uniquement en-dessous de la taille.

TITRE DE NOBLESSE.

L'élévation de sa famille au rang de clan noble est bien évidemment le plus grand honneur qui puisse être fait à un Imperial, mais aucun nouveau clan n'est plus fondé de nos jours, même si cela demeure juridiquement possible. Les autres maisons ne le permettraient pas.

Le chef de clan décide sans restriction aucune des nouvelles armoiries de sa famille. Les membres directs du noyau familial se font appeler Lord ou Lady. L'aîné prend le titre de baron, comte, duc, chef ou tout autre dénomination choisie par Sa Sérénité lors de la fondation du clan. En termes juridiques, l'appartenance à celui-ci se transmet seulement aux héritiers mâles, même si en pratique de proches parents faisant partie d'autres clans sont fréquemment nommés membres honoraires.

LES CLANS

Au commencement, les différentes compagnies qui constituaient Imperial n'étaient pas appelées des clans. Cela ne vint que plus tard, quand chacune fut possédée par une seule famille qui régnait sur son petit royaume au sein de l'empire Imperial. Graduellement, il apparut que dans chaque domaine le pouvoir se transmettait de père en fils, à de rares exceptions près. Les Kingsfield furent les premiers à s'intituler un clan, mais le terme était si approprié qu'il leur colla comme de la glu et que les autres compagnies imitèrent bientôt leur exemple.

Après les Premières Guerres corporatistes, des centaines de familles avaient été anoblies en récompense de leurs services. Aujourd'hui, quoique la loi l'autorise, aucun titre n'est plus accordé en récompense. En revanche, il arrive qu'une personne de grande valeur soit adoptée ou se marie dans un clan et hérite du titre familial. On dénombre actuellement soixante-deux clans nobles dans l'empire corporatiste Imperial.

Les nobles et leurs activités sont soumis à de multiples traditions et cérémonies. Leur position unique leur procure richesse, puissance et influence aussi longtemps qu'ils adhèrent strictement aux lois tacites de la noblesse, ce code d'honneur communément appelé code de la chevalerie.

Les membres des clans nobles occupent tous, sans exception, des postes élevés au sein de la corporation. Ils fréquentent leurs propres écoles et remplissent leurs propres fonctions, menant une existence totalement différente de celle du simple citoyen. Cette séparation de la réalité leur donne une attitude élitiste et fausse leur vision du monde. Ceux qui rejettent le code sont rapidement portés sur la liste noire et perdent leur nom et leur titre afin qu'ils ne puissent pas entacher la réputation du clan.

Il existe une hiérarchie officieuse parmi les clans. Les trois principaux sont les clans Bartholomew, Murdoch et McGuire, qui furent à l'origine les FONDATEURS de l'empire financier Imperial. Aujourd'hui, leur importance leur permet d'occuper presque la moitié des sièges dans les deux chambres du Parlement. Officiellement, ils œuvrent ensemble pour le bénéfice d'Imperial et de la noblesse, mais leurs divergences se révèlent dans la politique intérieure et les querelles intestines.

AXELTHORPE

Les Axelthorpe débutèrent comme une grosse firme indépendante d'opérations bancaires, mais à l'époque de la fondation d'Imperial, Charles Axelthorpe s'associa à Simon et Nigel Smythe pour former Smythe, Smythe & Axelthorpe, une des plus importantes organisations financières de la mégacorporation. C'est l'une des rares entreprises à être dirigée par un partenariat impliquant plus d'une famille, mais Imperial ne voudrait pas qu'il en soit autrement. Aucun clan ne fait suffisamment confiance aux autres pour accepter de confier à l'un d'entre eux la responsabilité et le pouvoir de gérer seul l'argent de la mégacorporation.

Pourtant, l'association a toujours remarquablement fonctionné, parvenant même à sortir indemne de la Triste Guerre. Il semble que les Smythe et Axelthorpe soient parvenus à se garder les uns les autres scrupuleusement honnêtes, grâce à un habile système de méfiance cordiale et mutuelle.

La plupart des Axelthorpe font carrière dans la finance. Ceux qui ne se sentent pas naturellement portés au brassage d'énormes sommes d'argent (sauf, naturellement, à un niveau personnel) n'ont que deux autres possibilités : ils peuvent se contenter de vivre en dilettante prodigue ou s'engager dans les forces spéciales de Smythe, Smythe & Axelthorpe, dénommées les Sterlings d'après les pièces de monnaie qu'elles sont chargées de protéger.

BARTHOLOMEW

Les Bartholomew constituent actuellement le plus puissant des clans, ayant arraché les rênes du Parlement aux Murdoch pendant la Triste Guerre. Ils ont dans leur poche une bonne quinzaine d'autres maisons, ce qui leur procure le plus fort vote de blocage au Parlement. Quelque envie qu'ils en aient, les Murdoch et les McGuire sont incapables de réunir les appuis nécessaires pour menacer leur emprise sur le Parlement.

La majeure partie des citoyens d'Imperial, à défaut d'éprouver une affection particulière pour les Bartholomew, sont pleinement satisfaits du travail qu'ils accomplissent. Pour tenter d'apaiser la crainte de les voir abuser de leur suprématie, les Bartholomew ont soutenu la candidature d'un clan indépendant pour le poste de Sa Sérénité. Mais si les Paladine sont conscients de leur dette envers ceux qui les ont installés sur le trône, ils ne laissent aucune illusion à leurs bienfaiteurs sur l'étendue de leur influence politique.

Le duc James Bartholomew se trouve à la tête du clan et chacun de ses trois fils - les comtes Mark, Michael et Byron - occupe une place importante dans le CSI, organisation dominée par les Bartholomew, ce qui explique en partie comment ils sont parvenus à conserver une telle influence malgré la pression de leurs nombreux adversaires. Mark est le commandant en chef du CSI et Byron le représentant des Bartholomew à la chambre des communes.

Le Duc James Bartholomew est un homme grisonnant cloué dans un fauteuil roulant, qui refuse de laisser son infirmité l'écartier des devoirs de sa charge. Vieux et amer, il n'est plus que rancœur et haine, particulièrement envers les McGuire qu'il tient pour responsables de l'attaque des Loups Bleus à la suite de laquelle il a perdu l'usage de ses jambes et gagné un bandeau sur l'oeil gauche. Les courtes mèches grises qui bouclent au-dessus de son crâne dégarni ne font que souligner les rides de

colère qui barrent son visage et ses sourcils. Les années passées dans son fauteuil roulant ne l'ont pas épargné, et il est devenu monstrueusement obèse, au point que ses bras peuvent à peine le faire avancer. Il est généralement accompagné d'Alexander Marple, son domestique, dont la carrure impressionnante lui permet encore, malgré son âge, de briser en deux des personnes deux fois plus jeunes que lui. On les voit fréquemment ensemble à la Chambre des Communes où James possède beaucoup d'influence.

La fille de James Bartholomew, Lady Emily, est un top model qui a épousé un membre du clan Drougan. Mariage d'agrément politique, il a toujours été reconnu comme une douce plaisanterie aussi bien par les Bartholomew et les Drougan que par l'opinion publique. Néanmoins, Lady Emily a beaucoup d'amis au sein du clan Drougan, même si son époux Gerold ne se compte pas parmi eux. Elle représente son nouveau clan à la Chambre des Communes, aidant ainsi à confirmer l'emprise des Bartholomew sur le Parlement.

Tous les membres de la maison Bartholomew sont destinés à occuper des postes de pouvoir au sein d'Imperial, de la Confrérie ou du Cartel. Cela s'explique principalement par l'influence du clan au sein de ces organismes. Chacun peut la ressentir. Et pourtant, quoiqu'on puisse penser, la plupart de ces personnes sont parfaitement qualifiées pour leur travail. James Bartholomew ne témoigne aucune indulgence envers l'incompétence. Il exige la réussite à tous les niveaux, ainsi qu'une indéfectible loyauté envers le clan, et il ne manque jamais de les obtenir.

Le palais des Bartholomew sur Luna est l'un des plus stupéfiants et des plus somptueux, rivalisant même avec le Palais de Reading. Il fait office de pensionnat et accueille l'université Bartholomew, strictement réservée aux membres du clan.

On peut toujours reconnaître un Bartholomew à sa mise impeccable. Ils ne revêtent que les meilleurs costumes ou les robes les plus élégantes, et ne portent que les mallettes les plus coûteuses. Les hommes adoptent une coupe de cheveux courte et stricte, tandis que les femmes se laissent pousser de longues tresses. Les Bartholomew sont fréquemment accusés d'être beaucoup trop conservateurs, mais en considérant leur position actuelle, il s'en trouve peu pour prétendre contester leur réussite.

BRANNAGHAN

Les Brannaghan constituent l'un des nombreux clans guerriers dont la majorité des membres ne travaillent pas dans les entreprises familiales mais servent plutôt dans les forces de défense de la mégacorporation ou dans les forces spéciales du clan. Après avoir prouvé leur valeur au combat, bon nombre de ces clansmen sont transférés dans les Loups Bleus. Les autres restent dans leur unité pour nourrir la gloire de leur clan.

À l'origine, les Brannaghan tiraient leurs revenus de l'industrie pharmaceutique et, dans une large mesure, c'est encore ce qu'ils font. Certains prétendent que leur intérêt pour la distribution de médicaments provient de la volonté que leurs soldats n'en manquent jamais à leur retour du champ de bataille. En un sens, c'est vrai, et il faut reconnaître que les troupes des Brannaghan reçoivent toujours des fournitures médicales de premier choix. Certains autres clans protestent bien de temps à autre contre ce favoritisme, mais quand les abus de pouvoir pratiqués par leurs chefs en faveur de leurs membres reviennent sur le tapis, ils se réfugient généralement dans un silence gêné.

DROUGAN

À l'instar des Brannaghan, les Drougan forment un autre des nombreux clans guerriers d'Imperial. Leur fortune provient de la production du meilleur whisky que le système solaire a jamais connu. Ils laissent vieillir leur alcool en fûts de bois de rose pendant un minimum de quinze ans avant de le mettre en vente, et il possède alors le goût le plus raffiné et la consistance la plus moelleuse de toutes les boissons de l'humanité.

Quand ils ne se consacrent pas à la distillation ou au vieillissement de leurs produits, beaucoup de Drougan s'engagent dans les forces spéciales du clan, connues sous le nom de Roses Sauvages. Ce sont des gens vigoureux, pleins de sève et d'énergie. Ils affichent fièrement la fleur de leur famille, déclarant si son odeur est assez douce pour attirer les regards les plus indifférents, ses épines forcent le respect du plus téméraire des soupirants.

Ils forment une communauté très soudée ayant peu de relations avec d'autres familles ou clans. Celles qu'ils entretiennent n'en sont que plus remarquables. Voilà quelques années, le top model Lady Emily Bartholomew épousa le prince Gerold Drougan au cours d'une cérémonie d'une splendeur sans égale.

Lady Emily s'est joliment intégrée au clan - à tel point, en fait, qu'elle a été élue pour représenter les Drougan à la Chambre des Communes. Malheureusement son mari, pourtant non dépourvu de charme et de séduction, n'est pas aussi populaire auprès des siens. Deuxième fils du chef Barry Drougan et second sur la liste des héritiers ducaux après son frère Harry, Gerold a toujours amèrement déploré le fait que la grandeur à laquelle il se sentait destiné lui fut refusée. Connue sous le nom de Prince Noir, il est constamment à la recherche d'un moyen de discréditer son ainé afin d'obtenir à sa place le trône des Drougan. Il semble prêt à tout pour satisfaire son ambition. On raconte qu'il aurait même comploté à plusieurs reprises l'assassinat de son père. La seule chose qui l'aurait empêché de

LE BLASON DES BARTHOLOMEW

Des armes du clan Bartholomew montrent une roue soutenue par deux lions, faisant référence à son vieil attachement pour l'industrie automobile, origine de sa fortune et de sa puissance. Chaque fils en possède sa propre version portant lambel, chevron, colonne ou autre brisure héraldique afin de distinguer les différentes branches de la famille. Au fil des siècles, chaque lignée a développé sa propre variation, de sorte qu'elles se comptent aujourd'hui par dizaines.

LE GRAND RESENTIMENT

Depuis la Triste Guerre, les hostilités n'ont jamais cessé entre les trois clans fondateurs et leurs alliés. Bien que plusieurs générations aient été incinérées depuis que les Bartholomew ont accédé à leur position dominante, la haine a été entretenue par les deux autres familles, les McGuire et les Murdoch. Les clans avaient commencé à développer un mode de vie fait d'assassinats, d'enlèvements, de chantage et autres procédés peu recommandables - mais tout se déroulait en privé. Le citoyen ordinaire remarquait simplement les taches de sang sur le trottoir le lendemain. Le clan Kingsfield, qui serait à l'origine du conflit, fut presque éradiqué et n'a jamais recouvré sa puissance.

Avec les Seconde Guerres corporatistes, le Grand Ressentiment se fait encore plus discret et use de méthodes sensiblement moins hostiles. Les Bartholomew adoptent une ligne politique d'opposition déclarée au sein de la corporation, manœuvrant adroitement leurs adversaires et avançant leurs pions pas à pas. Les McGuire sont leurs plus féroces opposants, tandis que les Murdoch tentent de rester neutres, mais soutiennent incontestablement les McGuire. Ces deux clans contrôlent la majeure partie des colonies les plus riches et de l'industrie lourde, tandis que les Bartholomew maîtrisent les forces militaires et le système de sécurité impérial, le CSI.

En dépit du Grand Ressentiment, les clans ne manquent jamais de s'allier face aux menaces extérieures et dans le traitement des affaires extérieures, telles que l'implantation de nouvelles colonies.

LE BLASON DES BRANNAGHAN

Les armes du clan Brannaghan montrent un lion bondissant, bleu électrique, symbolisant la férocité de ses guerriers dans la bataille. Beaucoup de Brannaghan remarquent avec fierté que leur animal est toujours en posture d'attaque, ce qui explique peut-être pourquoi les Brannaghan semblent toujours avoir quelque chose à prouver. À moins qu'il ne faille le rapprocher de leur réputation de ne pas pouvoir rester tranquille.

LE BLASON DES DROUGAN

Le blason des Drougan montre une rose jaune avec un centre rouge. Son origine provient du bois des fûts dans lesquels ils font vieillir leur whisky, mais au fil des ans sa valeur est devenue de plus en plus symbolique. Il suffit de voir comment les Drougan s'identifient à la rose.

mener à leur terme ses plans ignobles serait son incapacité à trouver un moyen de faire retomber le blâme sur la tête de son frère. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il finisse par réussir.

Mais Gerrold est un prince très impopulaire, et un complot de ce genre risquerait fort de provoquer la rébellion au sein du clan. Ce qui déboucherait probablement sur un massacre, car la rumeur prétend aussi qu'il serait dans les bonnes grâces - certains disent dans les draps - de sa lointaine cousine Wilma Drougan, commandant des Roses Sauvages.

DUNSIRN

Voilà très, très longtemps, les Dunsirn débutèrent comme entreprise de papeterie et, bien qu'ils soient parvenus depuis à diversifier leur production, leur mainmise sur l'industrie du papier d'Imperial les maintient en bonne santé. Avec la plus vaste bureaucratie du système solaire, Imperial est constamment en marche de nouveau et de meilleur papier, une demande que les Dunsirn se font un plaisir de satisfaire. Ils possèdent d'immenses exploitation forestières sur Vénus et sur **Ganymède**, d'où ils tirent le matériau de base de leur principale production : le bois. Ce sont également des pionniers en matière de fabrication de papier à partir de matériaux de substitution plus facilement renouvelable, tel le chanvre, que leurs fermes font pousser par tonnes.

À chaque fin d'année, les Dunsirn organisent une grande réunion familiale à laquelle sont conviés tous les membres dispersés aux quatre coins du système. Même ceux qui passent le reste de leur temps dans les tranchées, à protéger les plantations contre les menaces extérieures, font le voyage pour être présents.

Le festival Dunsirn, comme on l'appelle officiellement, est probablement la plus importante semaine de festivités que le système solaire connaisse dans l'année. Les clansmen accourent de partout pour y participer, et tous sont les bienvenus. Beaucoup de clans "respectables", tels les Bartholomew ou les Murdoch, déclinent officiellement l'invitation, mais bon nombre de leurs membres font malgré tout une apparition dans la foule des fêtes.

FERGAN

Le clan Fergan assure la majeure partie de l'élevage de bœufs de toute la mégacorporation. Les autres clans possèdent de modestes troupeaux pour leur usage personnel, mais aucun d'eux ne saurait rivaliser avec les Fergan dont le gigantesque cheptel éclipsé de très loin tous les autres. Leur viande de bœuf est largement reconnue comme étant l'une des meilleure du système ; seule celle de Capitol peut soutenir la comparaison.

Quand ils ne surveillent pas le bétail, la plupart des Fergan servent dans les Loups Bleus. Ils font de terribles combattants, endurcis par leur jeunesse passée à parcourir les immenses pâturages où ils mènent leurs troupeaux. Leur habitude de la prairie en fait de remarquables éclaireurs.

Au lieu de se déplacer à cheval comme les vachers des anciens temps, les Fergan utilisent des motos à trois roues capables de franchir les terrains les plus accidentés. Ce sont d'excellents conducteurs et au combat, leurs talents sont mis à contribution pour la conduite des redoutables Hedgehog Necromower Laughton. Une division entière de cavalerie des Loups Bleus est composée de membres du clan Fergan sur des Necromowers. Ils apportent aux troupes régulières un soutien motorisé incroyablement mobile et rapide à se mettre en place.

FIELDHAUSEN

Appartenant autrefois à la mégacorporation Bauhaus, les Fieldhausen furent incorporés par Imperial à l'époque du Cardinal Durand X "Le Pure". Ils se consacrent exclusivement à la production de matériel militaire, des armes individuelles aux chars, en passant par les transports de troupes blindés. Leur réussite la plus connue est sans doute le MK. 54 Terreur de Bauhaus. Ce fut leur première création pour Imperial.

Au fil des ans, le fait que Bauhaus conserve les droits d'exploitation du nom Fieldhausen Autowerks, bien que les Fieldhausen ne fassent plus partie de la mégacorporation, a donné lieu à une certaine confusion. En conséquence, le clan a transformé le nom de son département de fabrication automobile en Fieldhausen Motors. Les deux compagnies continuent à sortir des produits d'excellente qualité, quoique les nouveaux modèles de chez Fieldhausen Motors soient généralement considérés comme supérieurs à ceux de Fieldhausen Autowerks.

Bien qu'ils aient appartenu à l'origine au clan Kingsfield, les Fieldhausen ont durement lutté pour obtenir leur propre souveraineté. Ils furent finalement anoblis par les Murdoch au plus fort de la Triste Guerre pour les récompenser de s'être rangés à leurs côtés. Cette prise de position joua un rôle déterminant dans la défaire des Kingsfield, en les coupant au plus mauvais moment de leur principale source d'approvisionnement en armement.

Le clan Fieldhausen fut le dernier des soixante-deux clans à être créé. Il fut fondé à une époque de troubles politiques et sociaux extrêmes, situation qui ne s'est jamais reproduite depuis. En période de paix comme aujourd'hui, il n'existe aucun espoir d'en constituer un nouveau, car les clans existants refusent d'envisager la moindre dilution de leur puissance. De la même façon, les Fieldhausen n'accordent pas facilement leur confiance aux personnes étrangères à leur branche directe, c'est pourquoi ils ne comptent aucune famille associée parmi leurs partenaires.

Les Fieldhausen sont l'un des rares clans totalement dépourvus de tradition militaire. Cette attitude peut paraître

étrange, si on considère leur domaine d'activité, mais leur position semblent être qu'ils accomplissent leur part du travail de défense en produisant les meilleures machines possibles. Ils préfèrent laisser l'affrontement direct au reste de la mégacorporation. La devise officieuse du clan dit : "On les fabrique. Vous les cassez".

Bauhaus n'a jamais digéré le fait qu'Imperial lui ait subtilisé une de ses corporations les plus remarquables. À ce jour, la mégacorporation essaie encore de reprendre le contrôle de ses anciens collègues. À défaut, elle est disposée à les faire voler en miettes. Rien ne fait bouillir davantage un citoyen de Bauhaus que le spectacle d'un MK. 54 Terreur de Bauhaus.

FINN

Alors que la plupart des clans s'inquiètent de savoir comment défendre leur vie, les Finn se préoccupent davantage des moyens de la sauver. Longtemps avant que l'idée d'Imperial se dessine dans la tête d'un ancien Murdoch, les Finn fondaient à Luna l'École de Médecine de la Merci. Dans un système solaire ravagé par des conflits perpétuels, Martha Finn avait vu la nécessité de former un personnel apte à prendre soin de ceux qui avaient la chance de revenir du champ de bataille sans avoir celle de s'en sortir indemnes. Et la Merci fut donc construite en plein cœur de Luna.

Les membres du clan du clan qui n'appartiennent pas au corps médical font généralement carrière dans la diplomatie. À défaut d'être doués pour la médecine, ils espèrent pouvoir mettre leurs talents au service d'une diminution des souffrances avant même leur apparition.

Les diplomates Finn sont considérés comme des négociateurs habiles et d'excellents arbitres, tâchant toujours d'être aussi impartiaux que possible. Obsédés par le souci de résoudre les conflits d'une manière pacifique, ils refusent en bloc de prendre part au combat, se proclamant objecteurs de conscience. Cette attitude pourrait susciter la rancœur des autres clans, tout disposés à sacrifier leur vie à la défense de la mégacorporation, mais les Finn mettent un tel dévouement à soigner les blessés que la plupart des gens sont incapables de leur tenir rigueur de leurs idées non-violentes.

GALLAGHER

Les Gallagher furent autrefois les plus grands fabricants d'épées de tout le système solaire. Leur artisanat était hautement réputé et leurs produits étaient toujours très demandés. Leur clan n'était pas le plus riche, mais peu nombreux étaient ceux qui pouvaient rivaliser avec sa gloire et son prestige. De tout temps, ils furent accueillis avec honneur au Palais de Reading. Ils avaient fréquemment l'oreille de Sa Sérénité dans les questions d'importation et, en toutes circonstances, leur opinion passait pour judicieuse et impartiale, chose extrêmement rare en ces temps modernes de sournoiserie politique. Malgré sa taille modeste, le clan exerçait sur Imperial une influence considérable.

Malheureusement, au cours de la dixième année du règne du Cardinal Nathaniel Durand XVII, la maison Gallagher fut victime d'une attaque surprise dirigée contre Castel Gladius, sa place-forte ancestrale. Elle fut entièrement massacrée et Castel Gladius fut réduit en cendres. L'attaque eut lieu au plus fort de la fête de fin d'année, alors que la quasi-totalité du clan était rassemblée dans le grand hall du castel, célébrant l'événement dans la joie. En un instant terrible, les festivités tournèrent au carnage et, avant qu'ils aient pu organiser la contre-attaque, tous les Gallagher avaient péri.

Seul l'un d'entre eux survécut à l'assaut, le jeune Sean Gallagher, dernier descendant du clan et unique héritier de la baronnie de son père avec tout ce qui l'accompagnait. Par malchance, Sean avait toujours fait passer le métier des armes avant celui de forgeron. Il n'était absolument pas préparé à diriger un clan. Il confia la direction des affaires aux Rourke, une famille associée au Gallagher depuis les premiers jours du clan. Cela fait, il termina son éducation et s'engagea dans les Commandos Loups Bleus où il monta jusqu'au grade de chef.

Malgré l'absence de leur jeune baron, les Rourke ont bien travaillé et sont parvenus à maintenir les affaires de la famille en ordre de marche, à une exception près. Sans aucun Gallagher pour superviser la fabrication de leurs phénoménales lames, l'industrie des épées s'est effondrée. Le rendement a sévèrement chuté, ouvrant la porte à d'autres, comme le clan Murray, qui viennent dominer le marché.

Après le massacre de sa famille, Sean a dissous les forces spéciales du clan, la légendaire compagnie Vengeance, pour s'engager dans les Loups Bleus. Les membres restants sont peu nombreux à choisir la voie des armes, les Rourke s'étant plutôt consacré à la gestion des affaires claniques. Ceux qui le font s'enrôlent habituellement dans les forces de défense, quoique certains soient parfois transférés dans les Loups Bleus ou les Highlanders.

GRENDDEL

Le clan Grendel est une des plus importantes familles associées d'Imperial qui travaille directement sous les Bartholomew. Depuis des générations en effet, les Grendel dirigent leur industrie d'armement lourd. Ils ont été largement récompensés de leurs efforts et, bien qu'ils aient pratiquement renoncé à tout espoir de jamais voir leur famille anoblir, leurs chefs sont régulièrement armés chevaliers quand ils sont appointés au conseil d'administration des armureries Bartholomew & Grendel.

Les Grendel appartiennent au clan depuis si longtemps que pratiquement plus personne ne les considère comme une fa-

LE BLASON DES DUNSIRN

Les armes du clan Dunsirn montrent douze bois de cerfs champ vert. Chaque andouiller représente une des branches de la famille constituée par les douze fils de son fondateur. Le blason symbolise ainsi la façon dont les branches s'unissent pour former une arme parfaitement susceptible d'éventrer n'importe quel ennemi.

LES MASTIFFS DE FER

Les produits qui ont fait la célébrité des Dunsirn sont les fameux mastiffs de fer de la Kimberly Corporation. Fabriqués pour le compte du clan par la famille Kimberly, ces dogues mécaniques en acier furent conçus à l'origine comme compagnons de chasse pour des endroits où les chiens ordinaires ne pouvaient pas survivre, comme dans l'espace profond. Depuis, ils ont été adoptés par le département Foxhound du CSI, qui les utilise au dépôtage des Hérétiques dans les zones densément peuplées.

Si les Dunsirn préfèrent les chiens véritables aux mastiffs de fer pour leurs expéditions de chasse traditionnelles, ils ne sont pas pour autant disposés à les risquer dans la bataille. C'est la raison pour laquelle ils ont demandé à leur branche de la cybernétique - la Kimberly Corporation - de développer un substitut acceptable. Ils utilisent quelquefois les mastiffs de fer dans des opérations de guerre, mais à la fin du combat, ils bouclent ses monstres métalliques et reviennent à leur authentiques compagnons à sang chaud.

LE BLASON DES FERGAN

Les armes du clan Fergan montrent une tête de taureau stylisée noire entourée d'un cercle de barbelés or. Elles illustrent le respect du clan envers l'animal qui le fait vivre et affirment en même temps sa détermination à mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour dompter le pouvoir des autres à son propre avantage.

LE BLASON DES FIELDHAUSEN

Leur blason s'inspire du logo de Bauhaus. Il représente une simple roue d'or sans dents ni rayons, symbolisant l'unicité de la famille qui s'est coupée de ses racines bauhausers.

LE BLASON DES FINN

Les Finn sont presque tous médecins, ce qui se reflète dans leur blason, où un symbole multicolore de la Confrérie représente le regroupement de l'ensemble de l'humanité pour le bien commun. L'allégorie est entourée de rameaux d'olivier qui rappellent l'autre vocation des Finn : faire la paix.

mille distincte. Exceptés eux-mêmes, naturellement. Rose Grendel, matriarche de la famille, règne sur les siens d'une main de fer. Femme volontaire au tempérament trempé dans l'acier, dont la beauté s'est à peine estompée sous le passage des ans, elle est instinctivement obéie par ceux qui l'entourent, qui reconnaissent l'aura de puissance presque tangible qu'elle dégage.

Les Grendel furent intégrés dans le clan voici des siècles, lorsque les Bartholomew prirent une part de contrôle de Grendel Manufacturing. La plupart des gens les connaissent pour leur production dans le domaine de l'équipement lourd, spécialité qui faisait d'eux une proie toute désignée pour les Bartholomew. Mais dans la rue, aujourd'hui, on entend plus fréquemment leur nom associé à leur branche armement, qui a produit des réussites comme le Bartholomew & Grendel MK. XIV Mandible.

Fidèle à leur intérêt dans l'équipement lourd, Bartholomew & Grendel se consacre principalement à la production d'armes lourdes. Si la force nécessaire à l'usage de la plupart de leurs produits les a coupé d'une partie du marché potentiel, les armes Bartholomew & Grendel continuent à se vendre très bien, particulièrement auprès des troupes d'élite de toutes les corporations comme dans les unités équipées de véhicules avec armes montées sur **pivot fixe**. Incidemment, Grendel fabrique certaines des meilleurs **pieds** de tout le système solaire.

KINGSFIELD

Il fut un temps où les Kingsfield formaient le deuxième clan le plus puissant immédiatement après les Murdoch, mais c'était il y a bien longtemps. À l'époque du Cardinal Durand XI, ils montèrent une offensive économique et militaire contre le clan de Sa Sérénité régnante, espérant lui briser les reins et s'emparer eux-mêmes des rênes du pouvoir. Ils échouèrent lamentablement et furent presque anéantis dans le processus. Ce fut la période qu'on appelle la Triste Guerre, pendant laquelle Imperial connut les heures les plus sombres de son histoire.

Aujourd'hui, les membres survivants du clan Kingsfield ont perdu une grande partie de leur influence. Quasiment personne ne désire s'associer à eux, car leur nom éveille les images d'un **héritage** honteux. Chaque compétition a ses perdants, et les Kingsfield sont les plus grands perdants de toute l'histoire d'Imperial.

En conséquence, même parmi les membres de la famille, rares sont ceux qui admettent en faire partie. Les forces spéciales des Kingsfield, les Coeurs Noirs, furent pratiquement anéantis au cours de l'ultime assaut qui mit un terme à la Triste Guerre, et officiellement dissoute peu de temps après. La majorité des intérêts financiers du clan furent récupérés par les vainqueurs une fois la poussière retombée, ne laissant à ses descendants qu'une maigre pension, juste bonne à assurer leur subsistance.

Parvenus à l'âge adulte, les héritiers du duché des Kingsfield découvrirent que leur héritage se montait à trois fois rien. La plupart d'entre eux renoncèrent à leur nom et à la citoyenneté impériale, ainsi qu'aux fonds de leur entreprise. La honte associée à cet argent était trop lourde à porter. Ils changèrent de patronyme et vinrent grossir les rangs des masses laborieuses du système, emportant avec eux une partie du capital de leurs ancêtres pour fonder une modeste compagnie indépendante. C'était l'occasion de prendre un nouveau départ et, dans la plupart des cas, personne ne s'y opposa. Il semblait injuste de faire payer davantage aux enfants le crime impardonnable de leurs parents : l'échec.

Ceux qui restèrent et conservèrent le nom de leur famille eurent la tâche peu enviable de vivre sous le sceau de l'infamie. Cette disgrâce, jointe à la terrible déchéance du clan, qui avait été si proche du sommet et se retrouvait tout au bas de l'échelle, les rendit aussi amers qu'on peut l'être. Les années passèrent sans rien faire pour atténuer ce sentiment, et les Kingsfield se tournèrent inévitablement vers des pensées de revanche.

Naturellement, la pauvreté de fait à laquelle les ont condamnés les vainqueurs de leurs parents ne les a rendus que plus enragés. Tous les Kingsfield sans exception souffrent d'un sentiment de persécution. Leur certitude que tout le monde leur en veut semblerait paranoïaque si elle ne reposait pas sur un solide fond de vérité.

Les Kingsfield brûlent de tirer vengeance de tous les clans qui se sont opposés à eux durant la Triste Guerre, et à la fin de la guerre, c'était le cas de tout le monde. Ils en veulent particulièrement aux Bartholomew, qui les ont dépossédés de la place qui leur revenait de droit, aux Murdoch, qui ont déclenchés les hostilités au lieu de leur abandonner simplement le pouvoir, aux McGuire, qui se sont dressés contre eux alors qu'avec leur appui ils auraient pu triompher et diriger ensemble la mégacorporation, et aux Fieldhausen, qui les ont trahis afin de pouvoir constituer un soixante-deuxième clan. Ils sont prêts à n'importe quoi, en toutes circonstances, pour nuire le plus possible aux membres de ces clans.

Ce ne sont pas pour autant des imbéciles. Ils comprennent parfaitement l'avantage de travailler à court terme avec les autres clans, spécialement quand le marché les favorise aux dépens de leurs principaux ennemis. Mais ils essaient toujours de ne compter que sur eux-mêmes. Si la Triste Guerre leur a appris une chose, c'est bien celle-là.

On raconte que certains parmi les membres renégats qui ont renoncé à leur héritage seraient, en réalité, des agents infiltrés restés fidèles à la cause de leur clan. Il n'existe bien sûr aucun moyen de confirmer ou d'infirmer cette rumeur, ce qui a rendu aussi valable que n'importe quelle croyance précédente en un complot imaginaire. Pourtant, l'idée que les Kingsfield travailleraient dans l'ombre au déclenchement d'une nouvelle Triste Guerre éveille une étrange fascination au sein de la population, et elle a servi de trame à de nombreuses fictions sur tous les

supports du divertissement de masses.

LOUGHTON

Les Loughton sont d'une richesse écoeürante, l'essentiel de leur fortune provenant du fait qu'ils furent parmi les premiers à exploiter les ressources de la ceinture d'astéroïdes. Mais ensuite, ils se diversifièrent, se tournant vers l'industrie lourde. Tout ceci remontait loin avant la fondation de la mégacorporation, qui conduisit à la division des différents secteurs de l'économie entre les clans, et pendant laquelle les Loughton durent se cramponner aux plus solides de leurs firmes.

La plupart des gens associent leur nom à l'industrie automobile. Ils produisent pratiquement toute les voitures Imperial, à l'exception de quelques marques de luxe. Ils possèdent et dirigent également les Witchmouth Yards de Luna, où sont fabriqués 65% des appareils aériens et des vaisseaux spatiaux Imperial à l'usage de la quasi-totalité des corps d'armée de la mégacorporation.

On s'attendrait à ce que les Loughton profitent de la célèbre fortune de leur clan, mais leur richesse individuelle n'est en rien supérieure à celle des autres clansmen. L'explication se trouve dans les liens étroits qu'ils entretiennent avec la Confrérie. Les Loughton offrent 50% de leurs bénéfices à cette sainte organisation.

Cette générosité ne va pas sans contrepartie, toutefois ; la Confrérie se procure, en effet, une large part de ses véhicules auprès des Loughton, ce qui contribue grandement à renforcer leur position sur le marché interplanétaire. Cet échange de bons procédés est peut-être à mettre en relation avec le fait que le jeune frère du duc Wilbur Loughton, le grand administrateur et comte Thomas Loughton, est également Primus du Quatrième Directorate.

MCGUIRE

Les McGuire sont encore plus fiers de leur position, que les Bartholomew, si la chose est possible. Ils occupent bon nombre de postes importants à la tête de l'administration. Ce sont eux, par exemple, qui dominent le ministère de l'Industrie et de la Conquête.

Le Grand Ressentiment n'est rien d'autre que la poursuite clandestine de la Triste Guerre. Ainsi, jamais les McGuire ne blâment ouvertement les Bartholomew ni même ne manifestent publiquement leur désaccord. La politique et l'intrigue ont remplacé le conflit direct et les fusils. Certains regrettent l'époque de la Triste Guerre, où au moins la lutte se déroulait au grand jour ; personne pourtant ne tient à revivre les massacres qui se produisent lorsque les clans se dressent les uns contre les autres.

Les rivalités et les jalousies qui les déchirent depuis des temps immémoriaux n'ont pas disparu pour autant. On a prétendu que si cette concurrence n'avait pas existé, ils n'auraient jamais pu voir le jour. Ce sont les querelles des familles qui distinguent Imperial des autres mégacorporations et qui la rendent plus forte. La concurrence pousse les clans à lutter pour se développer, avec comme but principal la suprématie d'Imperial sur tout le système solaire et comme objectif secondaire la supériorité sur les autres maisons. Sans cette compétition incessante, Imperial ne serait vraisemblablement qu'un groupe de compagnies indépendantes de second ordre ou, au mieux, un vague conglomérat de corporations rivales.

Ces derniers temps, le perpétuel conflit que se livrent les McGuire et les Bartholomew éclate rarement au grand jour. Au lieu de ça, le combat se poursuit dans les salles des immenses bureaux d'administration. La nomination des directeurs ou des commandants des expéditions militaires, la négociation des contrats de location à bail et la désignation des ministres sont les nouveaux enjeux de la lutte pour le pouvoir.

La concurrence pour les différents postes peut être acharnée et l'est très fréquemment. Placer un de ses membres dans une position clef, au sommet de n'importe quel ministère, renforce toujours l'influence du clan, même dans les décisions les plus triviales. Après tout, sait-on jamais quand on aura besoin d'une faveur de la part du ministre des Médias ? D'ordinaire, la course à la nomination ne va pas jusqu'à l'assassinat du candidat adverse, mais de telles manœuvres ne sont pas inconnues. Quand l'avenir de leur clan est en jeu, la plupart des citoyens d'Imperial ne reculent devant rien pour le soutenir.

Les McGuire sont dirigés par le duc Rowan McGuire, secondé par son fils Malcolm et ses filles Madeleine et Michelle. Le duc Malcolm, 49 ans, est le ministre des affaires étrangères d'Imperial. Lady Madeleine, 48 ans, est l'ælgænor - commandant suprême - des Loups Bleus et Michelle, 39 ans, occupe une place de choix dans les hautes sphères du ministère de la Conquête.

Malgré la montée de leur influence depuis la Triste Guerre, avant laquelle ils n'étaient qu'un clan mineur, quoique aisé,, les McGuire doivent surtout leur réputation aux Commandos Loups Bleus. Ces derniers constituent une unité d'élite des forces de défense. Ils ne sont rattachés à aucun clan, du moins en théorie. En fait, les McGuire leurs fournissent officiers et soutien financier. La chaîne de commandement est un peu difficile à comprendre, mais en pratique, les Loups Bleus se comportent comme une sorte de section mercenaire, percevant un salaire lorsqu'elle opère pour le compte des McGuire. Naturellement, quand le devoir les réclame au service de la mégacorporation, ils se battent gratis, comme n'importe quelle personne fière d'être un Imperial.

Chacun des enfants du duc inspire un grand respect mérité, mais aucun d'eux ne peut prétendre égalier son statut de légende vivante. Le duc est un septuagénaire de haute taille, large d'épaules, avec des cheveux gris acier et un éclat dans son regard qui fait, mentir son âge. Les années lui ont été clé-

LE BLASON DES LOUGHTON

Le blason des Loughton montre une tête de bélier dans un cercle d'or. L'animal rappelle leur caractère notoirement obstiné et opiniâtre. Ce blason est reconnu partout : il apparaît sur l'avant de chaque véhicule qui sort des usines Loughton. Les forces spéciales du clan font également bon usage des armes familiales, qu'ils portent sur leur béret, ce qui leur a valu le surnom des béliers.

MARIAGE ET NOM

Dans la société Imperial, l'épouse reçoit le nom de son mari. Ainsi la fille d'un chef de clan cesse d'être considérée comme membre du noyau familial après son mariage. Elle renonce à son droit de naissance aussi bien pour elle-même que pour sa progéniture. Naturellement, étant donné la prodigieuse étendue de certains noyaux familiaux, il est tout à fait possible à une femme d'épouser un membre direct de sa famille. de telles alliances ne sont pas rares, mais les mariages entre personnes ayant un grand-parent commun sont interdits par la loi d'Imperial.

La plupart des gens se marient généralement au sein de leur clan, quoique les unions interclans ne soient pas inconnues, particulièrement entre membres de deux noyaux familiaux. Dans ce dernier cas, l'hymen s'accompagne généralement d'une alliance quelconque sur le plan financier et d'une amélioration générale des relations entre les deux clans. Imperial n'a jamais sous-estimé le pouvoir diplomatique d'un mariage opportun.

LE BLASON DES MCGUIRE

Les armes des McGuire montrent un crâne de bélier sur fond de bannière Imperial déchirée, afin de se rappeler que le clan s'est élevé sur les ruines de la Triste Guerre qui a faillit mettre en pièces la mégacorporation. Au-dessus, une banderole parcheminée reproduit le nom du clan en caractères anciens. Un microphone stylisé est pendu à une chaîne au cou du crâne ; il évoque la longue tradition du clan dans le domaine de l'industrie micro-électronique, ainsi que son intérêt constant pour les médias.

mentes. Il s'entraîne régulièrement avec les Loups Bleus et reste capable de se mesurer à des adversaires deux fois plus jeunes que lui. Il ne prend plus part aux combats depuis la mort de sa femme Millie au cours d'un assaut contre un **Vaisseau Noir**. Il semble avoir conservé son appétit pour le reste de l'existence, mais le fracas de la bataille ne lui procure plus aucune joie.

Depuis ce revirement, le duc s'est efforcé, au cours des dernières années, de ramener la paix entre les clans. Malheureusement, lui et ses enfants ne partagent pas la même opinion à ce sujet. Malcolm, Madeleine et Michelle goûtent encore beaucoup trop les joies de la bataille au gré de leur père, même si sa bonne nature et la sagesse qui lui ont apportées les années semblent progressivement les rallier à ses vues.

Bien sûr, la décision d'arrêter les hostilités ne repose pas uniquement entre les mains des McGuire. Chacun des autres clans a son programme, et la perspective de le bouleverser radicalement de façon à travailler ensemble et non les uns contre les autres est rien moins que déstabilisante. C'est une victoire que les McGuire ne peuvent pas espérer remporter seuls.

Le duc Rowan McGuire a compris voilà longtemps que, s'il voulait véritablement atteindre le cœur et l'esprit des impériaux, il devait prendre le contrôle des médias. Celui qui les détient, songeait-il, gère les informations qui parviennent au citoyen et, plus important, la manière dont il les reçoit. Depuis peu, le duc tente de faire passer un message de fraternité et de paix entre les clans, les pressant de resserrer leurs liens pour s'unir devant le péril commun qui menace de les anéantir : les Légions Obscures.

Si le duc croit à la paix entre les humains, il ne nourrit aucune illusion de ce genre envers les armées de la Grande Obscurité. Divisés, les clans ne représentent pas la moitié de la puissance qu'ils pourraient constituer. Le duc doute très sincèrement que cela puisse suffire. Si elle ne retrouve pas son unité, Imperial, comme les reste de l'humanité, sera submergée par la démoniaque férocité de l'Âme Obscure et de ses créatures. Les Apôtres ne montreront aucune pitié, dit le duc, et notre résolution à nous dresser contre eux doit être aussi absolue que leur désir de nous jeter à bas.

MORGAN

Les Morgan sont à plusieurs égards la brebis galeuse d'Imperial. Le duc Arthur Morgan, fondateur du clan, établit sa fortune grâce à des affaires pour le moins douteuses, la plus respectable étant le jeu. Quand son clan entra dans la mégacorporation, il comprit vite que la seule façon d'être pris au sérieux pour lui et sa famille consistait à se reconverter dans un secteur moins discuté. La grande expérience acquise avec la surveillance de ses maisons de jeu lui permit de lancer une branche d'électronique hautement compétitive pour répondre aux besoins spécifiques des organisations tournées vers la sécurité.

Le CSI devint rapidement le plus grand client de Morgan Electronics, et les affaires grimpaient en flèche. Mais Arthur Morgan n'était pas homme à laisser sa fortune dépendre d'un seul client, aussi riche et influent soit-il. C'est pourquoi les Morgan se tournèrent vers le marché de l'électronique de masse, un secteur sur lequel ils connurent le même succès que dans toutes leurs autres aventures commerciales.

Évidemment, la venue des Légions Obscures modifia la situation. Les appareils électroniques n'étaient plus fiables, ils pouvaient être influencés par la symétrie Obscure. Les Morgan ne pouvaient pas laisser cet événement balayer leur petit empire, toutefois. D'une manière ou d'une autre, ils parvinrent à protéger leurs appareils, en partie tout au moins, des atteintes de la Symétrie Obscure.

Cette protection est, dans le meilleur des cas, médiocre, mais elle reste très supérieure à ce que la plupart des compagnies rivales peuvent offrir. Des rumeurs, encouragées sans aucun doute par la concurrence, commencèrent à se répandre, disant que les Morgan avaient partie liée avec les Légions Obscures et qu'ils avaient passé un pacte avec l'Âme Obscure afin d'obtenir une relative immunité pour leurs produits.

Pour faire la preuve de leur bonne foi, les Morgan fondèrent leur propre unité de forces spéciales, les Bérêts Noirs, exclusivement vouée à la localisation et à l'extermination des Hérétiques dans le vide de l'espace. Même leurs plus ardents détracteurs sont forcés de reconnaître que les Bérêts Noirs ont rendu d'immenses services à l'humanité depuis leur création. Nul ne met leur courage en doute.

Aujourd'hui, certaines rumeurs continuent d'établir un lien entre le clan Morgan et les Légions Obscures, mais personne n'y prête plus attention. Même si elles s'avéraient justifiées, elles ne pourraient concerner qu'une minorité au sein du clan, car la corruption n'aurait jamais pu s'étendre à tous ses membres s'en qu'une personne extérieure ne s'en aperçoive.

MURDOCH

Il n'y a pas si longtemps, du moins en termes de générations, les Murdoch étaient les chefs incontestés d'Imperial. Leur clan avait non seulement le pouvoir et le sens des affaires, mais il exerçait encore un contrôle sur les deux chambres du Parlement et détenait la clef du trône. Tout ceci s'envola en fumée au cours du conflit interne connu aujourd'hui sous le nom de Triste Guerre.

L'administration des Bartholomew n'obtint jamais sur Imperial une influence comparable à celle des Murdoch en leur temps. Certes, ils émergèrent de cette période troublée en tête de tous les clans, mais ils furent contraints de former une sorte de coalition pour conserver leur avance. En raison de quoi, ils durent consentir le genre de sacrifices que les Murdoch n'auraient jamais admis. Pour la première fois depuis la fondation d'Imperial, le clan le plus puissant fut incapable d'imposer un

des siens au poste de Sérénité.

Les Murdoch se souviennent de l'époque ayant précédé la Triste Guerre comme d'une ère de paix et de prospérité pour la mégacorporation, mais il n'en fut pas toujours ainsi. L'ancienne administration avait aussi sa part de problèmes, exactement comme la nouvelle. Leurs détracteurs soutiennent que si la conjoncture avait été aussi bonne qu'ils se plaisent à le croire, la Triste Guerre n'aurait jamais eu lieu.

Ce à quoi les Murdoch répliquent que la rébellion n'aurait pas éclaté sans l'ambition dévorante du duc Carlton Kingsfield. L'immense majorité des clans se trouvait satisfaite de son sort avant la Triste Guerre et, sans l'avidité des Kingsfield à conquérir un pouvoir auquel ils n'avaient aucun droit, Imperial aurait continué à prospérer jusqu'au jour d'aujourd'hui sous la direction des Murdoch, loin de ces divisions qui infestent sa vie politique.

Quoiqu'il en soit, ces discussions sur ce qui aurait pu être ne changeaient absolument rien à la situation. Elles se contentaient d'envenimer les choses. En contradiction avec la logique qu'ils défendaient plus haut, les Murdoch déclenchèrent la rébellion larvée contre la direction des Bartholomew qu'on appelle désormais le Grand Ressentiment.

Au cours des dernières générations, les Bartholomew tentèrent bien d'affaiblir la position des Murdoch au sein du gouvernement mais ils ne remportèrent qu'un succès relatif. Malgré son déclin, le clan Murdoch conserve une grande influence et ses membres n'hésitent pas à l'utiliser. Ils détiennent des postes importants dans l'administration d'Imperial, tout particulièrement dans les forces de défense et dans les secteurs de l'industrie lourde et de la gestion des affaires.

Au fil des ans, ce sont les Murdoch qui entretiennent les feux du Grand Ressentiment. Ce sont eux qui ont le plus perdu dans la bataille contre les Kingsfield, et il leur est particulièrement insupportable de plier le genou devant quiconque ne fait pas partie de leur clan. Ils ont juré de reconquérir un jour le trône qui leur revient de droit, à eux les descendants du fondateur de la mégacorporation. Cet os dans leur gorge bloque toute tentative d'un processus de paix qui aurait pu autrement être amorcé - et même terminé - depuis longtemps.

Le clan Murdoch est dirigé par la duchesse Fiona Murdoch qui, malgré ses 92 ans, est considérée comme aussi fine et rusée que n'importe quel ambitieux désireux d'accéder à une telle position de pouvoir. On la surnomme souvent "l'homme le plus coriace d'Imperial", en référence à son caractère obstiné. En dépit des penchants de son clan envers les valeurs traditionnelles, elle a toujours battu en brèche les obstacles qu'aurait pu soulever sa condition de femme avant même qu'ils ne surgissent.

Elle a perdu son mari lors d'un assassinat voici de nombreuses années. Bien que personne n'ait jamais réussi à prouver la responsabilité des Bartholomew, la duchesse a toujours eu une opinion bien arrêtée sur l'origine des meurtriers. Dans les années qui ont suivi, ses enfants ont été tués l'un après l'autre par des agents de Cybertronic, fournissant aux Murdoch - et à Imperial en général - une excellente raison de faire la guerre à la jeune mégacorporation.

L'aînée des petits-enfants survivants de la duchesse Fiona Murdoch est l'héritière désignée du duché. À 36 ans, Moira est toute prête à reprendre les rênes du clan après la mort de son indomptable grand-mère, mais pour l'instant, elle est accaparée par ses devoirs d'aëlgænor - commandant suprême - des Highlanders. Elle sait qu'il lui faudra prochainement raccrocher son armure pour endosser la cape de duchesse, mais dans l'intervalle, il est peu d'officiers qui inspirent autant de respect qu'elle, et elle est bien résolue à en tirer le maximum.

Physiquement, les Murdoch se distinguent des autres clansmen par leur traditionnelle queue de cheval. Tout au long de leur vie, ils ne coupent jamais leurs cheveux. Ils les considèrent comme un symbole de force et de virilité et refusent de se séparer ne serait-ce que d'une mèche, sauf en guise de cadeau à l'élu(e) de leur cœur.

Ils se montrent tout aussi traditionnels dans d'autres domaines et observent un code de moralité sévère qui dicte leur façon de s'habiller et leur comportement. Les hommes portent des chemises à col haut avec de magnifiques vestons. Ils mettent habituellement des pantalons avec des bottines montantes à lacets mais, dans les grandes occasions, ils adoptent le kilt traditionnel, accompagné de poignards de cérémonie ornements pendus à la ceinture. Les femmes s'habillent de longues robes qui les dissimulent pudiquement de la tête aux pieds. Elles ne sont autorisées à porter des pantalons que lorsqu'elles se préparent au combat ou participent à quelque entraînement sportif, auxquels cas elles choisissent généralement des combinaisons intégrales. Lors des compétitions athlétiques, le port de la jupe est toléré, à condition qu'elle arrive au moins au genou.

Le pouvoir des Murdoch est principalement concentré sur Mars, et ce depuis la fondation d'Imperial. Ils y contrôlent l'essentiel des ressources **énergétiques** et minières de la mégacorporation, qui sont à la source de leur puissance. À la différence des autres clans, ils refusèrent d'investir lourdement à Fukido. Dans la mesure où les contrats de bail n'avaient qu'une durée de validité de cent ans, dont la majeure partie est aujourd'hui écoulée, ils estimèrent que l'opération était à trop courte échéance pour servir leurs plans.

Mars est également le théâtre du camp d'entraînement de leurs troupes, l'Académie militaire de Sa Sérénité, qui fait jeu égal avec Paxton et avec l'académie privée des Bartholomew. Les Highlanders s'y exercent au côté des forces spéciales des Murdoch, les Lions d'Or. Seuls les Loups Bleus et les légendaires Blood Berets approchent la valeur et les prouesses de ces deux unités sur le champ de bataille.

LE BLASON DES MURDOCH

Les armes des Murdoch reprennent simplement sous une forme stylisée l'ancien symbole de leur clan, la fleur de lis, avec leur nom et leur cri de guerre en bannière. Les Lis d'Acier est également le nom de la garde personnelle de la duchesse.

LES RENÉGATS

Un renégat est un citoyen d'Imperial qui a officiellement cessé d'appartenir à un quelconque clan - volontairement ou non - et renonce à se faire accepter dans un autre. Il perd simplement les avantages que lui procure l'appartenance à un clan.

La plupart des gens traitent les renégats avec méfiance, car une personne sans famille est une personne sans passé. Et la prudence la plus élémentaire recommande alors de la considérer comme une personne sans honneur, au moins tant qu'elle n'a pas apporté la preuve du contraire. Un renégat ne peut plus s'appuyer sur le prestige de son clan pour traiter ses affaires. Il doit bâtir sa propre réputation.

Il en existe de toutes sortes. N'importe qui peut en être un, et rien ne permettrait de s'en apercevoir sans l'absence totale de blason sur leurs vêtements ou sur leurs biens. La plupart des clans recourent sans hésitation à leurs services tant qu'ils ne craignent pas d'irriter ainsi leurs proches alliés. Avant d'être embauchés, les renégats doivent fréquemment subir la même batterie de vérifications que n'importe quelle autre personne extérieure au clan, particulièrement lorsqu'ils sont en mesure d'occuper un poste de confiance.

Certains renégats décident carrément d'abandonner Imperial. Il n'en conserve pas moins leur citoyenneté à moins qu'ils n'y renoncent officiellement ou ne soient convaincus de trahison envers la mégacorporation.

Naturellement, dans la plupart des cas, ils se sont fait chasser ignominieusement de leur clan ; c'est ce qui explique l'opinion générale des gens. Les renégats souffrent parfois d'une franche discrimination de la part de ceux qui ne prennent pas la peine de leur accorder le bénéfice du doute. Dans l'esprit de la majeure partie des citoyens, ils ont perdu ce droit en abandonnant leur clan.

La famille est un élément vital de la vie d'un impérial et son abandon n'est jamais pris à la légère. De nombreux renégats ressentent une forte culpabilité, justifiée ou non, et ne pensent qu'au jour où ils pourront se faire pardonner ou se blanchir et seront accueillis de nouveau dans le giron familial. D'autres sont partis de leur propre chef et sont pleinement satisfaits de leur sort. Rien ne pourrait les ramener au sein du clan. Enfin, presque rien.

MURRAY

Les Murray ont construit leur fortune sur la seule chose dont les impériaux n'accepteront jamais de se passer : leur bière. Les bières Murray occupent plus de 75% du marché Imperial, le reste se partageant entre les petites brasseries qui ne vendent pratiquement qu'aux membres de leur clan. Aucun impérial qui se respecte ne voudrait boire de la bibine étrangère.

Depuis les vingt dernières années, cependant, les Murray se tournent également vers le marché des épées. Après l'anéantissement de leurs proches alliés, les Gallagher, ils accueillirent bon nombre des survivants qui apportaient avec eux le savoir-faire de plusieurs générations de forgerons. Voyant qu'ils ne seraient bons à rien dans une brasserie, ils leur confièrent le travail qu'ils connaissaient le mieux.

Bouleversé de douleur devant l'immensité de sa perte, Sean Gallagher, unique survivant de sa famille, accorda sa bénédiction à l'entreprise des Murray. Ceux qui demeurent à ce jour dans le clan Gallagher déplorent ce geste, qui leur apporta de nouveaux concurrents, mais Sean était si reconnaissant aux Murray de leur bonté envers les siens qu'il consentit le sacrifice de bon cœur. Sans considérer qu'avec la réduction dramatique de ses effectifs, le clan Gallagher n'était plus en mesure de poursuivre la production de ses lames de manière ininterrompue. Sean tint le raisonnement parfaitement fondé qu'il valait mieux voir reprendre son affaire par des amis que par n'importe qui.

Aujourd'hui, les Murray et les Gallagher semblent parvenus à une accord satisfaisant. Les Gallagher survivants continuent à forger uniquement des épées de la plus haute qualité, travaillant essentiellement à la commande ; pendant que les artisans du clan Murray fabriquent des lames ordinaires qui, en dépit de leur qualité remarquable, peuvent encore être produites en série. Les Murray s'occupent de la vente et de la distribution des deux gammes, soulageant les Gallagher d'un travail pour lequel ils n'ont aucun goût. Et tout le monde est content.

Le clan Murray représentait le choix le plus évident pour la reprise de l'industrie d'épées des Gallagher. Après tout, leur branche Lyon & Atkinson Arms produit des armes individuelles depuis des siècles. Les familles Lyon et Atkinson sont de taille modeste, mais fortunées. Les Atkinson sont fiers d'être les véritables détenteurs du savoir-faire de la compagnie. Ce sont eux qui dirigent la quasi-totalité de la recherche et du développement, les Lyon se consacrant pour leur part à la vente et à la distribution. Avec une telle structure déjà en place, il est facile d'imaginer avec quelle promptitude les Murray purent monter et lancer une affaire de confection d'épées.

O'LAUGHTON

Les O'Loughton faisaient autrefois partie du clan Loughton, mais ils en furent séparés au début de la Triste Guerre. Quand le conflit commença à prendre une tournure sérieuse, les Loughton adoptèrent une politique de prudente neutralité. Ils ne voyaient aucun avantage à se joindre à un bord ou à l'autre, ils n'en firent donc rien. Mais si cette attitude rencontrait l'agrément de la majorité des clans, certains membres de la famille refusèrent de s'en satisfaire.

Parmi ces clansmen récalcitrants se trouvait Barnaby Loughton, commandant en chef des Béliers. Il estimait que son devoir comme celui de n'importe quel citoyen consistait à venir en aide aux instances dirigeantes. Il réunit donc une division de soldats qui partageaient son opinion et vint se ranger au côté des Murdoch. En signe de reconnaissance, ces derniers firent de lui le chef de son propre clan. Pour des raisons de copyright, il modifia légèrement l'orthographe de son nom et le fit précéder de l'ancien préfixe marquant la filiation. Le nouveau client fut donc baptisé O'Loughton, "fils de Loughton".

Ses Béliers durent également être rebaptisés. Barnaby leur demanda comment ils désiraient s'appeler, et ses hommes lui répondirent qu'ils voulaient prendre le nom de l'adversaire naturel du bélier. Ainsi naquirent les Panthères d'Or.

Le clan O'Loughton présente cette caractéristique unique de n'avoir pour seule activité que la conquête militaire. Les autres clans possèdent tous une industrie ou une autre pour les faire vivre, mais les O'Loughton. La guerre est leur affaire, et ils la font très bien.

OAKENFIST

Les Oakenfist étaient autrefois rattachés aux Murdoch, mais c'était bien avant la fondation d'Imperial, avant l'émergence des clans d'aujourd'hui. Leur famille constituait la branche du clan qui s'était installée dans la ceinture d'astéroïdes encore inculte pour implanter mines et bases sur bon nombre de ces cailloux pelés. Lors de la construction d'Imperial, ils se séparèrent des Murdoch et formèrent leur propre clan, et ainsi en est-il encore aujourd'hui.

Physiquement, les Oakenfist se distinguent de leurs cousins Murdoch et du reste des impériaux. Ils portent les cheveux longs, à l'instar des Murdoch, mais ils n'attent au lieu de les rassembler en queue de cheval. Les hommes se laissent pousser la barbe, et certains la tressent également.

Presque tous les Oakenfist sont petits et trapus. Il est rare

d'en voir un dépasser 1,65 mètre, et pas mal d'entre eux sont beaucoup plus petits. Mais leur force compense largement leur faible taille. Ils sont uniformément solides et larges d'épaules.

Malheureusement, une longue histoire de folie traîne dans leur famille. La maladie les frappe plutôt dans la vieillesse, mais elle peut être contractée à n'importe quel âge. La plupart de leurs ducs durent être déposés bien avant le terme de leur vie, étant devenus fous à lier.

Les Oakenfist ne possèdent aucune forces spéciales. Elles furent dissoutes voilà plusieurs générations. Les membres du clan désireux d'y servir s'engagent dans les Loups Bleus ou les Highlanders.

PALADINE

Installés dans leur base de Victoria, le principal astroport de la ceinture d'astéroïdes, les Paladine peuvent se prévaloir d'une longue et glorieuse histoire, particulièrement au regard du bilan des autres clans. Aucune famille n'est aussi estimée et respectée.

C'est la raison pour laquelle ils furent élus par le Parlement pour occuper le trône de Sa Haute Sérénité quelques années seulement après la fin de la Triste Guerre. Certes, il est d'autres clans plus puissants, mais les Paladine furent les seuls à pouvoir remporter une majorité simple devant les deux chambres. Il fallut attendre des années après la mort de la dernière Sérénité Murdoch avant de voir nommer un successeur. L'intérêt fut assuré par un Bartholomew. Chacun pouvait comprendre la revendication de Murdoch à la reprise du trône, mais au plus fort de la Triste Guerre, il fallut bien admettre que maintenir en place la lignée dirigeante du moment serait une invitation pure et simple à de nouvelles tueries. Pour la même raison, les candidatures des Bartholomew et des McGuire furent également rejetées. Les Smythe proposèrent alors la nomination des Paladine.

Au début, la plupart des clans furent pris de court par la suggestion. Les Paladine étaient certainement aptes à assumer une telle charge, mais ils n'avaient manifesté aucun désir de la faire. En fait, l'idée les surprit encore plus que les autres clans, si la chose est possible.

Après quelques débats rapides et animés, il apparut bientôt que, à la différence des autres prétendants au trône, les paladine ne rencontraient aucune véritable opposition, mis à part le fait que chaque clan aurait voulu le pouvoir pour lui-même. Les délibérations se poursuivirent jusqu'aux premières heures de l'aube mais, avant que la Terre ne se lève sur Luna, la première Sérénité Paladine prenait place sur le trône.

La différence entre l'ancienne et la nouvelle ligne directrice devint rapidement évidente. Les Paladine n'avaient absolument aucun intérêt à voir se poursuivre la Triste Guerre, et ils mirent rapidement tout en œuvre pour apporter un point final aux querelles intestines qui déchiraient la mégacorporation. Avec un clan neutre à leur tête, les différents partis semblèrent finalement disposés à entendre raison, et après quelques semaines, le combat fut enfin terminé.

Les Paladine tirent l'essentiel de leurs ressources de leur maison d'édition qui produit certains des plus somptueux ouvrages de tout le système. Leurs éditeurs se montrent très sélectifs quant à ce qu'ils estiment digne d'être publié, et d'une certaine façon, ils contribuent ainsi à définir l'histoire et à modeler l'avenir d'Imperial simplement par le choix de leurs publications. C'était déjà vrai avant la Triste Guerre, et ça l'est doublement aujourd'hui car depuis qu'ils sont au pouvoir, les Paladine se montrent encore plus attentifs à leur influence sur le caractère moral de la mégacorporation.

Leurs liens étroits avec la Confrérie expliquent aussi leur influence. Pratiquement tous les impériaux de la Confrérie sont endoctrinés dans les locaux de la Chapelle Sacrée sur Victoria. De nombreux clans observent la parole du Cardinal, et le fait que les Paladine aient obtenu sa bénédiction sans réserve pèse lourd dans la balance.

SMYTHE

Les Smythe forment les deux autres tiers de Smythe, Smythe & Axelthorpe, la corporation interclan qui gère les opérations bancaires d'Imperial. Peu de familles quel que soit leur domaine peuvent se prévaloir d'une expérience et d'une compétence comparable à celles que les Smythe montrent dans leur métier. Le clan accompagne la mégacorporation depuis le jour de sa création et rares sont ceux où l'on accorde davantage de crédit à la parole d'un individu.

Naturellement, les grincements de dents n'en furent que plus évidents lorsque, dans le sillage de la Triste Guerre, un acte du Parlement contraignit les Smythe à faire fusionner leurs intérêts bancaires avec ceux des Axelthorpe. Curieusement, les Smythe découvrirent qu'ils appréciaient cette collaboration forcée et une amitié authentique se noua rapidement entre les deux clans. Quoiqu'il en soit, leurs différences restent suffisamment marquées pour garantir le déroulement des opérations bancaires dans la transparence et le respect des règles.

LE BLASON DES MURRAY

Les armes du clan Murray montrent un trèfle à quatre feuilles sur champ blanc. Une bannière porte le nom et la devise du clan, parfaitement appropriée : "Jamais à court de chance". Les forces spéciales de Murray semblent avoir pris ces mots au pied de la lettre. Appelées les Trèfles, elles effectuent les missions les plus périlleuses et s'en sortent sans une égratignure. Elles ont une chance écœurante.

LE BLASON DES PALADINE

Les armes du clan Paladine montrent un livre ouvert avec une reliure blanche sur champ de lapis-lazuli. La devise familiale : "La connaissance est le pouvoir" est inscrite sur ses pages parcheminées. Le clan exprime par là son attachement à l'industrie de la publication ainsi que sa philosophie. Dans la mesure où le livre rappelle le Livre de la Loi, il évoque également les relations du clan avec la Confrérie.

LES OFFICIERS

Devenir officier dans les forces armées est l'un des plus grands honneurs qui soient chez Imperial. Les sous-officiers, au niveau de l'escouade et de la section, sont tous des soldats d'élite, expérimentés, compétents et meneurs d'hommes. La plupart d'entre eux pourraient intégrer sans difficultés les forces spéciales de n'importe quelle corporation mais, une fois qu'ils ont leur galons, ils appartiennent à jamais à Imperial. Les conditions requises pour devenir officier au niveau du bataillon ou de la compagnie sont très strictes. La promotion se fait en accord avec les états de service qui prennent en compte la loyauté, la fidélité et l'audace.

Les problèmes d'ordre disciplinaire restent très rares, toutes les recrues étant des volontaires encadrés par des officiers justes et charismatiques.

LE CSI

Le Commandement de la Sécurité d'Imperial, ou CSI, est la police la mieux organisée et la plus occupée de tout le système solaire. Ses tâches vont du contre-espionnage à la prévention anti-terroriste par l'éducation, en passant par la lutte anti-terroriste, le traitement des crimes et des affaires internes et le maintien de l'ordre.

LA GENDARMERIE DU CSI

La plus grande partie du CSI, la plus visible, est constituée par la gendarmerie. Comme chez Bauhaus, elle est placée sous le commandement de la direction corporatiste et fait preuve d'une grande loyauté et d'une grande amabilité à l'égard du citoyen ordinaire. La gendarmerie est la principale façade que la direction montre au public.

Généralement, les gendarmes sont simplement équipés d'un pistolet semi-automatique de petit calibre et ne portent aucune protection. Ils se déplacent par patrouilles de deux et n'utilisent de véhicules qu'en cas d'urgence. Bien qu'ils soient respectés, la plupart des gens les considèrent davantage

comme des agents de la circulation que comme des combattants du crime. Cette tâche est d'ailleurs dévolue au reste du CSI, les agents, qui sont presque aussi nombreux, mais toujours en civil et jamais assignés à un district particulier.

LES AGENTS

La principale fonction du CSI est de débusquer et d'éliminer les taupes et les sympathisants des Légions Obscures et de Cybertronic, les deux termes étant synonymes pour la plupart des membres du Commandement. A intervalles réguliers, ils parviennent à démasquer des agents de Cybertronic occupant des postes importants dans la bureaucratie impériale, et même, en certaines occasions, siégeant au Parlement. Ces affaires ont sérieusement ému la direction d'Imperial et le CSI dispose, depuis, d'une autorité et de ressources quasi-illimitées.

Les agents du CSI opèrent toujours en sous-marins et sont exclusivement recrutés parmi les forces d'élite. On leur fournit une nouvelle identité pour éviter d'éveiller les soupçons.

LE MINISTÈRE DE LA GUERRE

Empire financier de dimension modeste, Imperial est également une modeste puissance militaire. Ses forces sont strictement divisées en deux branches distinctes, les FORCES DE DÉFENSE et les FORCES SPÉCIALES. Si les forces spéciales bénéficient d'un entraînement plus poussé et d'un meilleur équipement, les deux branches ont le même statut, aucune ne pouvant survivre sans l'autre.

Le Ministère de la Guerre coordonne la préparation, l'approvisionnement et le déploiement des forces armées d'Imperial, y compris ceux des forces spéciales supervisées par les différents clans. C'est lui qui assure la protection des citoyens et leurs intérêts contre toute agression militaire, et qui prépare et exécute - ou tout au moins autorise - la moindre opération de ses troupes.

En tout cas est-ce ainsi que les choses sont supposées se dérouler. En réalité, si le Ministère de la Guerre dispose de beaucoup de pouvoir sur les forces de défense, placées entièrement sous son contrôle, son droit de regard est par contre très restreint sur l'action des forces spéciales des clans. Ce qui s'explique par la nécessité pour chaque clan de pouvoir gérer son armée comme une organisation indépendante. Si la plupart de leurs forces spéciales répondent présent à l'appel du devoir, le Ministère de la Guerre est dans l'incapacité de les empêcher de mener leurs propres opérations.

Par conséquent, il ne peut pas compter sur leur aide quand le besoin s'en fait sentir. Certes, il arrive qu'il obtienne de temps à autre, mais uniquement lorsqu'elles ne sont pas engagées ailleurs. Une telle dépendance est intolérable. C'est pourquoi le Ministère a exercé ses prérogatives en créant plusieurs unités d'élite de son cru, indépendantes des clans, du moins officiellement.

LES FORCES DE DÉFENSE

Les FORCES DE DÉFENSE constituent l'armée régulière. Elles sont responsables de la défense des biens et des installations d'Imperial et assurent des missions de transport, d'escorte, de surveillance, de patrouille et de protection rapprochée. Elles soutiennent parfaitement la comparaison avec les armées régulières des autres corporations, mais sont limitées en nombre.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 12	Déplacement : 3/225
Vitalité : 11	Bonus Offensif : +1
Coordination : 12	Actions : 3
Intelligence : 11	Bonus Initiative : +3
Volonté : 10	Blessures : 7
Personnalité : 14	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 12	Tête : 6
Armes à feu : 12	Poitrine : 6
Communication : 9	Abdomen : 6
Adresse : 9	Bras droit : 6
Techniques : 9	Bras gauche : 6
Perception : 6	Jambe droite : 6
Esquive : 6	Jambe gauche : 6
Structure : ESCOUADE	
5-8 soldats réguliers jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes jusqu'à 1 médecin (+2 Techniques) 1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)	
Équipement	
Tous : Radio courte portée, Invader, masque à gaz Spécialiste mitrailleur : Destroyer Spécialiste lance-roquettes : Southpaw Médecin : Trousse de médecin Sergent : Agressor, Mandible et grenades à main	
Règles spéciales	
Aucune	

L'ORGANISATION DU CSI

Le CSI constitue un véritable enchevêtrement de bureaux, de départements, de branches et d'unités spéciales. Tous les agents commencent par passer six mois au Campus d'Entraînement Serein du CSI, sur Luna, avant d'être détachés auprès d'une branche spécifique. Voici les principaux départements :

- CSI-1 :** Quartier général du CSI
- CSI-2 :** Service de protection rapprochée
- CSI-3 :** Unité spéciale de lutte contre le crime organisé
- CSI-4 :** Service de contre-espionnage
- CSI-5 :** Service d'espionnage et de sabotages industriels
- CSI-6 :** Bureau des affaires internes
- CSI-9 :** Garde personnelle de Sa Sérénité, conserve un œil vigilant sur les principaux clans
- CSI-19 :** Département de développement technique
- GENTÈVRE :** Groupe d'assaut spécial anti-Cybertronic
- FOX-HOUND :** Groupe d'assaut spécial ; patrouilles de chiens et mastiffs de fer
- LE YARD :** Bureau des enquêtes criminelles où l'influence de la Symétrie Obscure est soupçonnée
- LA GENDARMERIE :** Service de protection civile, agents en uniformes

LA FLOTTE

Un des moyens employés par le Ministère de la Guerre pour garder une certaine maîtrise sur les forces spéciales des clans est le quasi-monopole des vaisseaux permettant d'acheminer hommes et matériel lourd à travers le vide ; en clair, le contrôle de la flotte Imperial. Lorsqu'un clan désire transporter ses forces spéciales d'un endroit à un autre, il se voit contraint de faire appel à la flotte.

Certains sont parvenus à détourner cette restriction en affrétant une flottille personnelle, mais ils demeurent l'exception plutôt que la règle. En disposer d'une à soi revient cher, et la dépense étant déjà partagée entre les clans, il n'est guère avantageux, d'un point de vue financier, de la doubler.

La flotte assure également la chasse et l'élimination des vaisseaux des Légions Obscures à travers le vide. Mais de tels accrochages sont rares. L'ennemi réussit généralement à éviter le combat dans le vide, car la plupart de ses vaisseaux sont des transports de troupes et il ne souhaite pas les risquer dans un engagement qui ne lui rapporterait ni terres ni pouvoir. Épisodiquement, il fait une brève tentative pour prendre le contrôle du vide, mais l'immensité du terrain rend les patrouilles inefficaces, et les deux parties se contentent habituellement de s'éviter dans ce no-man's-land glacial.

L'ARMÉE DE L'AIR DE SA SÉRÉNITÉ

Le Ministère commande également l'armée, qui s'occupe de transport et du combat en atmosphère. Là encore, certains clans ont constitué leurs propres forces aériennes, mais la plupart ne voient pas la nécessité de gaspiller leurs ressources au maintien d'une chose pour laquelle ils ont déjà cotisé par ailleurs. Le coût de la mise en place d'une organisation énorme est astronomique, autant donc le laisser à la charge de la mégacorporation dans son ensemble.

Les membres de l'armée de l'air sont tous des pilotes d'élite, sans exception. Le Ministère se refuse purement et simplement à employer du personnel moins qualifié. Les enjeux de chaque mission sont trop élevés en termes d'argent et de vies humaines.

Par conséquent, leur tactique privilégie une grande mobilité, une grande puissance de feu et une excellente protection, de sorte qu'elles puissent très vite se trouver où il faut tout en étant capables de faire face à n'importe quel ennemi.

LES SOLDATS DE TRANCHÉES

Comme toutes les unités militaires, les forces de défense d'Imperial possèdent leurs propres unités d'élite qui se distinguent ici des forces spéciales "régulières".

Avant le début des Seconde Guerres corporatistes, le 32ème Bataillon de Tranchées faisait partie de la 6ème Armée stationnée sur Mars. Ce bataillon, en particulier, défendait la manufacture d'armes des Bartholomew dans le sud martien. L'installation, auparavant une production de voitures capitoliennes, faisait l'objet d'attaques constantes des forces terrestres de Capitol. Cette manufacture d'armes, l'une des trois industries lourdes majeures du conglomérat Bartholomew-Grendel, devait faire plus que se protéger contre une attaque aérienne et des troupes hélicoptères. Aussi les stratèges Imperial suggèrent de creuser un réseau de tranchées autour des majeurs points d'entrées de la propriété pour fournir une meilleure couverture aux troupes. Cela se produisit plusieurs années avant le fiasco de l'assaut sur la Citadelle de Saladin.

Les soldats de Tranchées, à l'instar des autres membres des forces de défense, sont équipés d'un masque à gaz, d'une armure MK. II accompagnée d'un imperméable balistique vert-bouteille (6 pts dans toutes les localisations). Ils sont armés du lourd mais puissant fusil Invader.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 12	Déplacement : 3/225
Vitalité : 12	Bonus Offensif : +1
Coordination : 13	Actions : 3
Intelligence : 12	Bonus Initiative : +3
Volonté : 12	Blessures : 7
Personnalité : 16	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 12	Tête : 6
Armes à feu : 13	Poitrine : 6
Communication : 9	Abdomen : 6
Adresse : 11	Bras droit : 6
Techniques : 9	Bras gauche : 6
Perception : 7	Jambe droite : 6
Esquive : 7	Jambe gauche : 6
Structure : ESCOUADE	
5-8 soldats de tranchées jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes jusqu'à 1 spécialiste communications 1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)	
Structure : INDÉPENDANT	
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers) 1 Officier (+4 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu, +1 Blessures, Bonus Offensif et Actions)	
Équipement	
Tous : Radio courte portée, Invader et Baïonnette Spécialiste mitrailleur : Charger Spécialiste lance-flammes : Fuseur Géhenne Spécialiste communications : ID frappe aérienne Sniper : Assaillant, lunette à vision nocturne Officier : Agressor, Glaive Punisher et grenades à main	
Règles spéciales	
Aucune	

LES BIPODES HURRICANE

Les bipodes Hurricane sont une invention assez récente du clan Fieldhausen. Le bipode Hurricane, une plate-forme de tir sur pattes, qui existait en tant que prototype dans les laboratoires Bauhaus juste avant que la maison Fieldhausen rejoigne Imperial. Sans grande surprise, le prototype du bipode Hurricane échoua à ses tests de qualification. Son système d'équilibre étant défectueux. Aujourd'hui les bipodes Hurricane sont opérationnels et constituent les pièces d'artillerie préférées des commandants de tranchées. Ils sont lourdement blindés, et leur pattes mécaniques leur permettent de naviguer parmi les tranchées qui parsèment la Ligne McCraig.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 80	Déplacement : 4/275
Vitalité : -	Bonus Offensif : +8
Coordination : 16	Actions : 4
Intelligence : 12	Bonus Initiative : +2
Volonté : 15	Blessures : -
Personnalité : 18	Taille : +4
Compétences	Protections
Combat : 14	Armes épaule : 8
Armes à feu : 14	Cockpit : 10
Communication : -	Moteur : 10
Adresse : 12	Arme bras droit : 8
Techniques : -	Arme bras gauche : 8
Perception : 7	Patte droite : 10
Esquive : 7	Patte gauche : 10

Structure : INDÉPENDANT

1 bipode Hurricane

Équipement

Radio longue portée, 1 Mega-charger, 1 Armes au choix parmi un Lumberjack L&A et un ATML-100 Firefit.

Règles spéciales

Vision nocturne et vision radar. Lors de dommages infligés, les bipodes Hurricane utilisent la table de localisation d'un humain mais applique la conséquence d'une pénétration de l'armure. La force et la masse des bipodes Hurricane leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe.

LES FORCES SPÉCIALES

L'armée d'Imperial s'appuie FORTEMENT sur ses nombreuses unités spécialisées qui compensent leur faible valeur numérique par un entraînement intensif et un équipement spécial. Ces soldats ont les défauts de leurs qualités : spécifiquement préparés à un certain type de combat, ils manquent d'entraînement dans les autres domaines. Par exemple, un soldat formé aux assauts en jungle est inadapté à la défense d'une forteresse dans les régions polaires de Mars.

Ces forces spéciales travaillent en concertation étroite avec les forces de défense de façon à accomplir des objectifs spécialisés. Les Blood Berets, par exemple, sont presque exclusivement déployés contre les Légions Obscures sur Vénus, tandis que les Loups Bleus sont plus utiles sur Ganymède ou sur Vé-nus.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 13	Déplacement : 3/225
Vitalité : 15	Bonus Offensif : +1
Coordination : 15	Actions : 4
Intelligence : 12	Bonus Initiative : +4
Volonté : 16	Blessures : 8
Personnalité : 18	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 12	Tête : variable
Armes à feu : 14	Poitrine : variable
Communication : 11	Abdomen : variable
Adresse : 13	Bras droit : variable
Techniques : 11	Bras gauche : variable
Perception : 9	Jambe droite : variable
Esquive : 9	Jambe gauche : variable

Structure : ESCOUADE

4-7 Soldats des forces spéciales jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur
jusqu'à 1 spécialiste anti-chars
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes
jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
jusqu'à 1 spécialiste communication
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers)
1 Officier (+2 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu)

Équipement

Tous : variable, voir description ci-après
Spécialiste mitrailleur : Destroyer ou Charger
Spécialiste anti-chars : Deathlockdrum
Spécialiste lance-roquettes : Southpaw
Spécialiste lance-flammes : Fuseur Géhenne
Spécialiste communication : ID frappe aérienne
Sniper : Assaillant, lunette à vision nocturne
Sergent : Interceptor et une épée tronçonneuse (63 cm, 1,5 kg, dommages : 1D6+0(x2) à une main)
Officier : Mandible, Autocanon Nimrod ou Fuseur Géhenne

Règles spéciales

Aucune

LES BÉLIERS. Les plus célèbres pilotes de Barracudas sont les Béliers du clan Loughton. La plupart des gens considèrent les Béliers comme des casse-cou. C'est faux. En réalité, ils sont fous à lier. Il faut l'être pour s'envoyer en plein ciel sanglé dans une version volante d'un lance-roquettes Southpaw. Ces appareils particulièrement dangereux sont dirigés au moyens de deux manettes installées au bout des accoudoirs, sous les réservoirs de carburant. Celle de gauche permet de contrôler approximativement les évolutions de l'engin, tandis que celle de droite sert aux corrections nécessaires durant le pointage.

Les pilotes de la cavalerie aérienne des Béliers volent à bord de Barracudas et sont équipés d'un pistolet d'ordonnance Agressor et d'une armure de cuir MK. I (4 pts d'armure dans toutes les localisations ; 2 pts dans la tête). Lorsqu'ils ne pilotent pas leur Barracuda, les Béliers sont armés d'un fusil d'assaut Invader. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage vert rayé de noir et d'un béret noir (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES BÉRETS BLEUS. Le blason des Paladine est porté avec fierté par les Bérêts Bleus, les forces spéciales du clan. Ils ont des bérêts lapis-lazuli, de la même couleur que les armoiries familiales. Il leur arrive de livrer bataille mais, la plupart du temps, leurs devoirs sont principalement cérémoniels, tels que la protection du Palais de Reading ou de Victoria. Malgré leur relatif manque d'exercice, personne ne remet en cause leur dévouement à la mégacorporation et ceux qui ont eu le privilège de les voir en action peuvent témoigner qu'ils sont parfaitement capables de se battre quand la nécessité l'impose.

Les Bérêts Bleus sont armés d'un fusil d'assaut Invader et d'un pistolet Agressor. Ils portent une armure blanche et lapis-lazuli MK. III (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES BÉRETS NOIRS. Fondés par les Morgan, les Bérêts Noirs sont entraînés à la localisation et à l'extermination des Hérétiques dans le vide de l'espace. Ils bénéficient d'un entraînement de combat en gravité-zéro et dans des espaces confinés, des compétences essentielles dans les environnements claustrophobiques des vaisseaux spatiaux et stations orbitales. Il va sans dire qu'ils sont tout autant mortel sur la terre ferme que dans l'espace.

Les Bérêts Noirs sont armés d'un pistolet-mitrailleur Interceptor et d'une épée tronçonneuse. Ils portent une armure entièrement noire MK. III, d'un masque à gaz et d'un béret noir (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES BLOOD BERETS. Les Blood Berets sont incontestablement la plus connue des unités de forces spéciales de tous les temps. Leur magnifique reconquête d'une base Bauhaus envahie par les Légions Obscures, retransmise en direct à la télévision, a enflammé le cœur et l'imagination de tous les téléspectateurs du système, et pas uniquement les impériaux. C'est encore vrai aujourd'hui, après plus d'un siècle au cours duquel leur réputation n'a fait que croître et se renforcer.

Les Blood Berets furent la première unité de combat des forces spéciales formée exclusivement à la guerre contre les Légions Obscures. Ils furent constitués par les Murdoch durant la croisade vénusienne et ils bénéficient encore de leur parrainage. Ils furent peut-être la seule organisation liée aux Murdoch à ne rien perdre de sa force ni de son efficacité tout au long de la Triste Guerre. Depuis, ils sont parvenus à rester à l'écart du Grand Ressentiment, à quelques notables exceptions près. Dans chaque cas, les accusations de favoritisme à l'égard des Murdoch furent jugées infondées.

Les Blood Berets sont armés d'un fusil d'assaut Invader et d'un pistolet Agressor. Ils portent une armure de camouflage vénusienne MK. III et un béret rouge sang (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES DRAGONS DE SA SÉRÉNITÉ. La particularité de cette unité des forces spéciales est qu'elle ne participe presque jamais à un affrontement militaire traditionnel. Pourtant, elle regroupe de très loin les plus valeureux combattants dont dispose Imperial. Ils sont exclusivement recrutés dans les rangs des autres forces spéciales, et seuls les meilleurs éléments sont pris. Une fois membre des Dragons, ces soldats renoncent à leur clan et ne respectent plus d'allégeance autre que celle jurée directement à la famille Sereine.

Les Dragons comprennent cinq régiments : la Vieille Garde, la Jeune Garde, les Cuirassiers, les Dragons Sereins et les Lanciers Sereins. La famille Sereine dispose aussi de près de 10.000 gardes du corps personnels. Leur unité est stationnée à Luna, mais les Dragons se rencontrent partout où leur devoir les appelle. Nombre d'entre eux restent en permanence au Palais des Paladine sur Victoria, bien loin de leur base militaire au sud des Périmètres de Luna.

Ils sont uniquement formés au combat urbain, qu'ils rencontrent fréquemment dans leur mission de protection de Sa Sérénité contre n'importe quelle menace. Leur tenue de combat est une combinaison pare-balles intégrale noire, mais ils sont plus facilement reconnaissables en grand uniforme : veste rouge sur pantalon et bottes noires, le tout accompagné de la traditionnelle coiffe en peau d'ours et d'un masque à gaz (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête). Les soldats de la Jeune Garde est armée d'un fusil d'assaut Invader et d'un pistolet Agressor.

BARRACUDA

L'appareil de soutien aérien Barracuda constitue l'une des armes les plus redoutables et les plus spécifiques d'Imperial. Le seul inconvénient est qu'il exige des pilotes d'une bravoure insensée. Heureusement, ce type de soldat ne manque pas au sein des clans.

Le Barracuda n'est pas autre chose qu'un osprey individuel avec deux rotors pour la portance et la manœuvrabilité. L'opérateur est sanglé dans un harnais, coincé entre les deux gros moteurs diesel, les oreilles protégées par un casque pour éviter la surdité. Au-dessus de chaque moteur est monté un lance-roquettes Southpaw converti. Les deux peuvent tirer ensemble ou individuellement.

La principale faiblesse de cet engin est son mépris complet du bien-être du pilote. Non seulement ce dernier ne bénéficie d'aucune protection supplémentaire, mais sa position l'empêche de porter davantage qu'une armure MK. I.

Longueur/Hauteur/Largeur :

1,4 m/ 0,4 m/ 1,6 m (Taille +1)

Équipage :

1

Vitesse maximum :

65 km/h

Armement :

2 lance-roquettes

Southpaw

Blindage :

Carrosserie (4 pts armure)

HEDGEHOG

NECROMOWER

Le Hedgehog est un véhicule de combat tout terrain conçu pour le déploiement rapide des éclaireurs et du personnel à travers toute une variété de terrains accidentés. Ses quatre roues motrices, aux pneus dentés en caoutchouc dur, sont entraînées par un moteur diesel dont le rugissement suffit à lui seul à semer l'effroi dans le cœur d'un adversaire pusillanime. Il n'offre guère de protection à son conducteur, lequel est supposé porter une armure individuelle.

La conception du Hedgehog permet également au pilote d'en sortir rapidement afin d'engager ses adversaires en combat rapproché. Dans le même but, il comporte un râtelier pour garder la claymore du conducteur à portée de la main. Il ne néglige pas pour autant le combat à distance, avec une Mega-Charger montée à main gauche et un viseur à la droite.

Longueur/Hauteur/Largeur :

2,3 m/ 1,6 m/ 2,5 m (Taille +2)

Équipage :

1

Vitesse maximum :

90 km/h

Armement :

1 Mega-Charger

Blindage :

Carrosserie (4 pts armure)

LES HIGHLANDERS. Bien qu'ils forment le fer de lance des bataillons blindés d'Imperial, les Highlanders se rapprochent des Loups Bleus de bien des façons. Ils recrutent auprès de tous les clans. Ce sont également des guerriers redoutables, qui rassemblent leurs longs cheveux en tresses et se peignent le visage avant de partir au combat.

En revanche, ils n'exigent pas de leurs membres qu'ils renoncent à leur clan. De plus, leur peintures de guerre sont généralement de simples bandes rouges ou violettes, loin des motifs plus recherchés des Loups Bleus. Enfin, ils n'ont que dédain pour les techniques de combat rapproché de ces derniers. Ils préfèrent utiliser les chars lourds comme le Terreur de Bauhaus ou les bipodes Hurricane dont le maniement n'a plus de secret pour eux. La traditionnelle claymore est leur arme emblème bien qu'ils ne l'utilisent que très rarement sur un champ de bataille. Leurs divisions blindées se distinguent également des autres forces de défense Imperial par le fait que leur véhicules sont équipés de mégaphones qui diffusent en boucle des airs de cornemuses lors d'un combat.

Contrairement aux Loups Bleus, et c'est là la grande différence, les Highlanders ne sont pas des mercenaires. Ils sont placés sous le commandement et le financement directs du Ministère de la Guerre, et ne font donc pas payer leurs services. En conséquence de quoi ils sont littéralement submergés de demandes. La majeure partie de leur clientèle excédentaire se tourne vers les Loups Bleus, surtout si elle préfère payer plutôt qu'attendre. Enfin les Highlander incarnent l'esprit imperial de ne pas laisser un pouce de terrain à l'ennemi en pronant la tradition que ce soit toujours une de leurs unités qui quitte en dernier un champ de bataille, en cas de victoire comme de défaite.

Il se distinguent des autres forces d'Imperial par le beret et le kilt qu'ils portent par dessus leur armure MK. I avec une cape en tartan appelés plaid. (4 pts d'armure dans toutes les localisations sauf la tête). En combat il porte seulement une claymore puisque sa machine constitue son arme et armure.

LES LIONS BLEUS. Les Lions Bleus constituent les forces spéciales des Brannaghan, d'après le lion qui orne leurs armoiries. Non contents d'être de remarquables combattants, ils peuvent s'enorgueillir de posséder les meilleurs médecins de toute la corporation. Des petits escadrons de Lions Bleus sont fréquemment détachés auprès d'unités plus importantes appartenant à d'autres clans pour apporter leur soutien aux blessés sur le champ de bataille.

Les Lions Bleus sont armés d'un pistolet Agressor et d'un glaive Punisher. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage bleu Méditerranée et d'un béret bleu marine (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES LIONS D'OR. Les Lions d'Or sont l'autre unité des forces spéciales administrées par le clan Murdoch. Ils furent fondés à la même époque que les Blood Berets et, bien qu'ils ne soient pas aussi réputés, ils se sont largement distingués au fil des âges.

Si les Blood Berets sont préparés à affronter les Légions Obscures, les Lions d'Or font face à des difficultés plus ordinaires. Ils ont mené de nombreuses opérations d'acquisition armée contre chacune des quatre autres mégacorporations. La politique d'Imperial étant ce qu'elle est, ils ont rapidement fait autorité dans le domaine de la guerre contre Bauhaus au sein des jungles vénusiennes. Plus récemment, ils sont devenus experts dans l'art de vaincre Cybertron.

Les Lions d'Or sont armés d'un fusil à plasma Intruder et d'un pistolet Punisher pour le combat rapproché. Ils portent généralement un béret rouge, des lunettes de vision nocturne et leur armure MK. III est généralement rouge parsemée de motifs gris-clair (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES LOUPS BLEUS. Les Loups Bleus constituent l'une des plus grosses unités des forces spéciales, à laquelle les Highlanders, seuls, peuvent se comparer. Ils sont officiellement administrés par les McGuire, mais ils recrutent des renégats issus de tous les clans. Leur férocité au combat est quasiment sans égale. Avant de prendre part à la bataille, ils se peignent le visage de symboles guerriers.

N'importe quel clan peut s'offrir les services des Loups Bleus, à condition d'être en mesure de les payer - exception faite pour le clan McGuire, qui a déjà beaucoup donné pour leur financement. On les reconnaît facilement à leur emblème ainsi qu'à l'énorme tête de mort qui orne la boucle de leur ceinturon.

Ils sont spécialisés dans les techniques de combat rapproché, où ils sont sans rivaux. Certains prétendent qu'ils ne combattent pas selon les règles. Eux répondent qu'ils se battent pour gagner. Les Loups Bleus sont équipés d'une tunique de cuir accompagnée d'une lourde cape de fourrure, d'un pistolet-mitrailleur Interceptor et d'une Claymore (4 pts d'armure dans toutes les localisations sauf la tête).

LES MAUVAIS SAMARITAINS. Certains des jeunes Finn reconnaissent qu'il ne saurait être question de négocier avec les Légions Obscures et, frustrés par la tradition de leurs aînés, quittent le clan pour s'engager dans les Highlanders. Ces Mauvais Samaritains, comme on les surnomme, comptent parmi les plus fougueux guerriers de cette unité, peut être parce

qu'ils sentent la responsabilité d'emporter l'adhésion de toute leur famille dans la lutte contre l'Obscurité. Les Mauvais Samaritains affrontent uniquement les Légions Obscures, car leur conscience leur interdit de prendre une vie humaine.

Les Mauvais Samaritains sont équipés d'une armure MK. I de cuir, d'un pistolet-mitrailleur Interceptor et d'un glaive Vio-lator (4 pts d'armure dans toutes les localisations sauf la tête).

LES PANTHÈRES D'OR. Les Panthères d'Or du clan O'Loughton sont l'une des unités mercenaires Imperial les plus recherchées, seconde seulement après les Loups Bleus en terme de louanges et de férocité. Alors qu'il n'arbore aucune tête ou fourrure de grizzly comme trophée de bataille, ils signifient leur nombre d'ennemis tués sous la forme d'une griffure stylisée.

Opérant actuellement à la surface de Mars, les Panthères d'Or est une unité flexible et adaptable à toutes sortes de missions nécessitant la survie en milieu hostile. Les Panthères d'Or sont armés d'un fusil d'assaut Invader, d'un pistolet Agressor et d'un glaive Punisher. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage noir et or, d'un masque à gaz et d'un béret noir (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES PISTEURS. Non contents de graisser les rouages grinçants de l'administration d'Imperial, les Dunsirn alignent une des plus glorieuses unités des forces spéciales : celle des Pisteurs, ainsi nommés en raison de leur stupéfiante habileté à traquer et tuer leur proie. Ils peaufinent leur entraînement en chassant les prédateurs naturels qui grandissent en liberté dans les exploitations du clan sur Vénus et Mars. Les Pisteurs peuvent déterminer où et quand l'ennemi et leur force se rencontreront. À cet endroit, les Pisteurs peuvent tendre une embuscade et frapper l'ennemi par surprise où il est le plus vulnérable, souvent avec des effets dévastateurs. Aucune maison Dunsirn n'est complète sans une tête de cerf au-dessus de la porte ou autres saucisses suspectes dans le garde-manger.

Les Pisteurs sont armés d'un fusil d'assaut Invader et d'un glaive Punisher. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage vénusien, d'un masque à gaz et d'un béret vert foncé (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES ROSES SAUVAGES. Les Roses Sauvages ont la réputation d'être excellents guerriers, bien qu'ils aient la curieuse habitude d'emporter un peu de leur production dans une outre pendue à l'épaule ou une flasque fourrée dans la botte. Avant et après chaque engagement, ils font sauter le bouchon et prennent une gorgée du contenu. Ils combattent tout aussi bien sans ça, mais ils préfèrent conserver sur eux en toute circonstance un peu de ce qu'ils appellent leur "lait maternel". Ils croient sincèrement, semble-t-il, en la devise de leur clan : "Une goutte de Drogan est le meilleur des remèdes".

Les Roses Sauvages sont armés d'un fusil d'assaut Invader. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage pourpre et d'un béret rouge foncé (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES STERLINGS. Les Sterlings comptent parmi les meilleurs combattants d'Imperial, quoiqu'ils passent peu de temps sur les champs de bataille. Leur principal souci est la protection des intérêts d'Imperial contre ceux qui voudraient adopter les méthodes d'acquisition militaire de la mégacorporation. Les Sterlings attendent les imprudents de pied ferme, mais rares sont ceux qui ont l'audace de les affronter directement.

Si les Sterlings se rencontrent surtout dans presque toutes les banques Imperial, ils consacrent également une bonne partie de leurs efforts à l'escorte des Dreadnoughts et autres vaisseaux de transport qui sillonnent le système en tout sens. Ils pourraient être sollicités pour d'autres tâches, mais en relâchant leur vigilance, ils ouvriraient grand les portes des coffres d'Imperial à tous les cambrioleurs du système. C'est une éventualité qu'ils refusent purement et simplement d'envisager. Les Sterlings sont armés d'un fusil à pompe Mandible et d'un glaive Punisher. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage sable et marron, d'un masque à gaz et d'un béret bleu noir (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

LES TRÈFLES. Les Murray qui présentent une bonne aptitude à la mécanique et qui montrent un désir d'aller au combat rejoignent les Trèfles. Lorsqu'ils participent à des offensives, ils remplissent la double mission de couper les lignes d'approvisionnement adverses et de démoraliser l'ennemi. La plupart du temps, leur objectif se résume à tout faire sauter : leur pertes, bunkers, ouvrages d'art, ponts, routes et voies ferrées de la partie adverse.

Les Trèfles sont souvent détachés auprès des Divisions du Génie au sein d'une division des forces de défense, et sont alors assignées à chaque bataillon au jour le jour. Les Trèfles sont armés d'un fusil d'assaut Invader et des charges de démolition. Ils portent habituellement une armure MK. III dans des teintes de camouflage blanc, vert et noir, d'un masque à gaz et d'un béret rouge sang (8 pts d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

EDWARD S. MURDOCH

Après une brillante carrière militaire dans les Blood Berets, Edward Murdoch s'est vu transféré à contrecoeur dans les Lions d'Or, où il a acquis la réputation d'être l'un des plus éminents tacticiens et soldats d'Imperial.

Murdoch est le meilleur, et il le sait. Efficace et jusqu'au-boutiste, il possède un tempérament impétueux qui le plonge fréquemment dans les ennuis. Jamais il n'accepterait de reconnaître une occasion de se faire valoir.

Edward est équipé d'un fusil Plasma Intruder, d'une armure MK. III et d'un pistolet mitrailleur Interceptor.

SEAN GALLAGHER

Seul héritier du trône du clan Gallagher, Sean a été entraîné depuis l'enfance à vivre, se battre et diriger avec une énergie inlassable. Après l'éradication totale de son clan par les Légions Obscures, le jeune noble, sans personne sur qui régner, a rejoint les rangs des redoutables Loups Bleus, une unité composée entièrement de clansmen renégats.

Les clansmen ne respectent que la force. Sean est un homme simple et sans détour, mais également émotif et impulsif. Il agit d'abord et se soucie des conséquences ensuite. Il est animé par une soif inextinguible de vengeance.

Sean porte une antique lame runique, forgée par le clan Gallagher, couvertes de runes de protection. Ces runes lui confèrent le sort Ecran (niveau de perfection 5) Sean porte également autour du cou un ancien trésor de famille, l'Amulette de Déflexion des Gallagher qui lui confère le sort Bouclier (niveau de perfection 3).

TIMOTHY MCGUIRE

Après s'être illustré dans de nombreuses opérations contre les forces Bauhaus dans les jungles vénusiennes, McGuire fut promu Lieutenant Colonel et transféré dans les rangs des Lions d'Or qui combattent Cybertron.

La force de McGuire repose dans son charisme et à sa capacité d'instiller du courage aux hommes sous son commandement. Il aime prendre des risques - des risques calculés, aussi sa réputation de mener ses opérations avec un minimum de pertes fait que plus d'un soldat des Lions d'Or demandent leur transfert sous son commandement.

Timothy est armé d'un fusil de précision Assaillant et d'une armure MK. III.

LES COLONIES

La mégacorporation Imperial montre un talent exceptionnel dans le développement de nouvelles installations en des secteurs encore incultes du système solaire. Elle a un véritable don pour repérer les ressources inexploitées et découvrir le meilleur moyen de les transformer en quelque chose de hautement utile. Certes, "inexploitées" s'entend parfois au sens "inexploitées par Imperial", mais les colons qui remplacent les anciens exploitants subissent une sélection sévère et se montrent presque toujours plus performants que leurs prédécesseurs.

Après la signature du **Traité de Heimburg**, à l'époque où Bauhaus consacrait l'essentiel de son attention à la guerre contre les Légions Obscures, une modeste directrice de la mégacorporation invita pratiquement Imperial à venir prendre le contrôle des installations minières qu'elle dirigeait sur Vénus. Fidèles à leur légende, les impériaux débarquèrent tous flingues dehors. À la surprise générale, ils prirent possession des lieux sans infliger ou subir aucune perte. Les résidents se rendirent comme un seul homme et remirent la clef des installations sans protester. Par la suite, quand Imperial eut remanié l'entreprise au point d'avoir pratiquement doublé sa production, l'ancienne directrice réapparut et la racheta pour une fraction du coût estimé de la réorganisation si Bauhaus avait dû s'en charger elle-même.

Cette affaire fut saluée comme l'une des plus belles opérations financières du siècle. La directrice, de son nom Wilshire Suarez, était parvenue à mettre le savoir-faire d'Imperial au service de sa propre mégacorporation. Au début, les impériaux furent troublés, mais comme ils avaient revendu l'affaire un bon prix, ils finirent pas ne plus y penser. C'était une situation dont tout le monde était sorti gagnant, et par la suite des dizaines de directeurs essayèrent de la reproduire, sans jamais obtenir le même succès malheureusement.

Impérial s'aperçut rapidement qu'en conservant les installations acquises pendant un délai suffisant, disons vingt-cinq ans, ses investissements lui rapporteraient bien davantage que n'importe quelle offre de rachat proposée par Bauhaus. Malgré tout, cette dernière perdit beaucoup de territoires avant de se rendre compte qu'Imperial avait compris le truc. Depuis, Impérial représente la première mégacorporation de Vénus en terme de surface, principalement grâce à cette stratégie manquée de Bauhaus.

Mais si Imperial s'appuie lourdement sur l'acquisition militaire pour étendre son domaine, ce n'est aucunement sa seule arme. Elle ne répugne pas à employer, le cas échéant, des moyens plus subtils, témoin, la façon dont elle a pris possession en une nuit de la quasi-totalité de Fukido.

Ceci dit, Imperial n'a jamais entretenu de relations véritablement amicales avec aucune autre corporation. Les clans ont déjà suffisamment de difficulté à s'accommoder les uns des autres sans gaspiller leur précieuse énergie à distribuer des rameaux d'olivier à la concurrence. L'acquisition des bases vénusiennes provoqua la colère de Bauhaus, la prise de Fukido déclencha la fureur de Mishima, mais au moins, aucune de ces opérations ne donna lieu à un conflit à grande échelle. Tout s'était déroulé le plus légalement du monde, après tout. Et bien que les impériaux se livrent de temps à autres à quelques escarmouches frontalières avec Capitol sur Mars, ils n'ont pas encore encouru ses foudres. La raison en est probablement l'arrivée d'une cible plus juteuse et plus acceptable sur la scène économique.

Quand Cybertronic fut son entrée sur le marché financier mégacorporatiste, Imperial vit enfin quelqu'un qui se trouvait dans une situation stratégique plus précaire que la sienne. Le fait que Cybertronic n'adopte pas les mêmes techniques d'acquisition ne faisait que renforcer l'attrait de ses nouvelles installations. De plus, bon nombre de ses employés étant issus de Bauhaus, Imperial pouvait l'aborder avec une solide expérience relationnelle acquise en de multiples occasions.

Elle se lança après Cybertronic comme un chien affamé sur un lapereau, et ce fut la Confrérie qui sonna l'ouverture de la chasse. Peu après la fondation, en une nuit, de la cinquième mégacorporation, le Cardinal déclara qu'il y soupçonnait l'influence de la Grande Obscurité. Imperial, toujours fidèle à la Confrérie, n'avait pas besoin d'autre excuse pour consacrer toute son attention à la mise en pièce de Cybertronic. Qui pourrait lui reprocher de s'enrichir dans le processus ?

Pour résumer la situation interplanétaire, Mishima détient Mercure, Capitol Mars et Luna, Bauhaus Vénus et les Légions Obscures tout le reste du système solaire. Ce qui laisse peu de choix à Imperial, en lutte permanente pour s'implanter dans un espace déjà colonisé. Pour l'instant, à l'instar de Cybertronic, la mégacorporation est dispersée sur chaque astre humain et tout au long de la ceinture d'astéroïdes, mais les Paladine poursuivent leur rêve d'une planète Imperial depuis leur accession au trône de Sérénité.

Ce lointain projet rapproche les clans autour d'un but commun auquel tous peuvent adhérer sans réserve. Les Paladine s'en servent pour unifier les impériaux d'une façon jusqu'ici impensable. On considère que c'est la principale cause de l'apaisement du Grand Ressentiment. Si les citoyens désirent véritablement un foyer, même s'il ne s'agit que d'un satellite de Jupiter, il leur faudra travailler de concert. Dans le cas contraire, ils n'auraient pas la moindre chance.

FUKIDO

La ville libre de Fukido est, Luna mise à part, la principale base d'opérations d'Imperial. À l'origine colonie de Mishima, la ville a été entièrement louée, en une nuit, par les investisseurs d'Imperial. Aujourd'hui, c'est la deuxième mégaville de Mercure et

elle continue de s'étendre jusqu'à rivaliser avec son opposée planétaire Longshore, où Imperial possède également de nombreux intérêts.

Le monument le plus époustouflant de Fukido, celui qui saute immédiatement aux yeux du visiteur, est la gigantesque Cathédrale de Hieronymus, qui ne le cède en taille qu'à celle de Luna. Par conséquent, il n'est pas étonnant que Fukido, comme la majeure partie de Mercure, soit fortement influencée par la Confrérie et par son action. Inquisiteurs, Mystiques et Conseillers fouillent partout les rues et les ruelles en quête d'un signe d'influence obscure qui se manifesterait sous la forme d'un Hérétique ou d'un artefact.

Le problème que rencontre Imperial avec Fukido est que les contrats de location n'ont qu'une validité de cent ans, si bien que Mishima finira par récupérer les terrains et les bâtiments.

VÉNUS

Imperial possède plusieurs dizaines de colonies dans la région sud-ouest d'Aphrodite Terra, s'agissant pour la plupart d'anciennes possessions de Bauhaus. Depuis sa fondation, la mégacorporation a toujours cherché à étendre son territoire, et parfois, en fait souvent, elle s'est tournée vers des secteurs déjà colonisés par la concurrence. Vénus étant proche des bases d'opérations de nombreux clans installés sur Luna, il était tout naturel qu'Imperial lui consacre une bonne partie de son attention. Sans compter qu'elle préférait éviter de s'empêtrer dans un conflit ouvert avec la puissante Capitol.

Ne vous y trompez pas, les gens de Bauhaus n'étaient pas moins déterminés à repousser les assauts d'Imperial à chaque occasion, mais ils se préoccupaient davantage de la progression des autres mégacorporations que de la perte de quelques installations isolées. Naturellement, au fil du temps celles-ci se transformèrent en camp de base à partir desquels Imperial pouvait lancer de nouvelles opérations sur les possessions de Bauhaus, et l'enjeu devint brusquement plus important.

Considérant qu'elle était trop civilisée pour répliquer militairement aux agressions d'une autre mégacorporation, Bauhaus emprunta la voie diplomatique pour tenter de régler son différend avec Imperial. Tout au moins au début. Mais il fut rapidement évident que le Cartel, ne pouvant exister sans le consentement mutuel de ses membres, serait impuissant à résoudre le problème. Imperial se contentait d'opposer son veto à toute résolution proposée, et le Cartel ne pouvait pas faire grand-chose de plus.

Aujourd'hui Bauhaus et Imperial se font face le long des rivières Juno et Camara. Ils se bombardent ponctuellement et des batailles acharnées se déroulent le long des deux fronts. Les deux corporations essaient de percer les défenses adverses à l'aide de nombreuses escarmouches et d'offensives très ciblées mais aucune n'a encore réussi. Ces zones de guerre sont les plus célèbres sur Vénus et toutes les troupes redoutent le jour où elles seront appelées pour servir sur les fronts de Juno et Camara.

Mais depuis quelques années, les relations entre Imperial et Bauhaus se réchauffent. Ce fut peu après le début des raids des Légions Obscures contre les nouvelles acquisitions d'Imperial dans la Péninsule du Cardinal sur la côte nord d'Aphrodite Terra. La campagne militaire commença lorsque Bauhaus perdit le contact avec ses mines d'or et d'argent à Davos dans les collines des Monts Nokomis. Brusquement, les deux mégacorporations se retrouvent dans le même bateau, et elles commencent à coordonner systématiquement leurs efforts contre les hordes de Légionnaires qui se déversent des Citadelles vénusiennes.

Il était temps de déployer des forces spéciales anti-Légions telles que les légendaires Blood Berets. Elle se comportent magnifiquement sur le champ de bataille, leur taux de pertes infligées à l'ennemi cavalant loin dans les nombres à deux chiffres. Incapables de faire oublier le passé des deux corporations et de forcer l'amitié de Bauhaus, ces clansmen parviennent néanmoins à gagner son respect.

Néanmoins Bauhaus a été incapable de reprendre la position de Davos et les forces des Légions Obscures de plus en plus importantes sont signalées se masser dans toutes les zones d'Aphrodite Terra. Heureusement pour Imperial la plupart de ces zones menacent les possessions de Capitol, Bauhaus et Mishima. Aussi, même si les Secondes Guerres corporatistes reprennent, le devoir de résister aux Légions Obscures est partagé par toutes les corporations. Ce n'est pas un poste qu'aucun d'eux ne choisit mais il est celui qui ne peut se refuser.

MARS

Depuis la fondation de Cybertronic, les relations entre les corporations se sont détériorées en des conflits de plus en plus violents sur Mars. Même les confrontations mineures conduisent rapidement à des escarmouches sanglantes que le canaux diplomatiques semblent incapable de désamorcer. En 1255 TC, l'atmosphère de défiance et de paranoïa vit de nouvelles frontières s'établir sur la planète rouge. Les projet communs furent abandonnés et les corporations commencèrent à réviser leurs défenses stratégiques avec le déclenchement des Secondes Guerres corporatistes. Dans les terres basses d'Elysium, où le Mandat Imperial borde le territoire de Capitol les contingents militaires respectifs se sont vu renforcés. La frontière qui avait été flexible et indistincte commença à faire l'objet de l'attention tandis que l'escalade des forces s'opérait de chacun

COLONISATION

Imperial est la première corporation lorsqu'il s'agit de fonder de nouvelles colonies dans des conditions hostiles, que ce soit à cause de l'environnement lui-même ou du fait de la présence de troupes ennemies.

Une expédition typique débute par l'envoi d'un CORPS EXPÉDITIONNAIRE déposé ou largué dans la zone choisie - mine, complexe industriel, raffinerie, etc. Ensuite, une fois le périmètre bouclé, une petite zone de largeur est dégagée pour permettre aux unités du génie de recevoir leur matériel et leurs véhicules. Si une résistance est rencontrée sur le site, soit elle est éliminée, soit le corps expéditionnaire est récupéré en un point déterminé à l'avance.

Dans le cas contraire, une piste d'atterrissage et des structures défensives sont construites, entourées de champs de mines et de clôtures de barbelés sous tension, le tout en 24 heures, afin de protéger la future colonie.

Après une semaine, la colonie est prête à accueillir le personnel civil : mineurs, ingénieurs, géologues, ouvriers du bâtiment, administrateurs et artisans, avec leurs familles. Seule une petite unité de soldats de l'armée régulière reste pour assurer la surveillance et la défense.

Imperial a ainsi fondé des milliers de petites colonies un peu partout à la surface de Mercure, de Vénus, de Mars et de Ganyède. Elles comptent généralement un millier de pionniers, mais les plus importantes se sont développées bien au-delà de 50.000 habitants et sont devenues de petites villes. Ces hardis colons luttant pour le développement de la corporation sont considérés comme les plus grands des héros et tenus en beaucoup plus haute estime que n'importe quel bureaucrate de Luna.

ZONES DE GUERRE

Endurcis par des années de conflit, les soldats d'Imperial ont appris une chose : la discipline. Ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour obéir aux ordres.

Les champs de bataille impliquant la corporation Imperial se caractérisent par des tranchées, des miradors, des champs de mines, des pièges et des sites d'embuscades. Là où les autres corporations favorisent la mobilité des troupes, la rapidité des assauts ou les approches aériennes, le soldat impérial campe sur ses positions et fait la démonstration de sa compétence inégalable dans le domaine du combat défensif.

Les forces spéciales appliquent une tactique radicalement différente : charger, attaquer et conquérir. Surprise et rapidité sont les maîtres mots du soldat d'un groupe d'assaut, pour lui l'attaque est la seule défense possible.

des côtes. Aucune force ne prit l'initiative mais les deux commencèrent la construction de fortifications et de défenses qui préviendraient l'ennemi d'envahir ses positions.

Depuis cinq ans, près de deux millions de troupes capitoliennes et impériales stationnent tout au long d'un front de bataille sur près de 2.000 km de longueur et 180 km de profondeur. Désormais Capitol emploie plusieurs de ses tactiques de défenses similaires à celles développées contre les Légions Obscures dans la partie sud du Grand Désert de Rouille. Parce que ses trois principaux adversaires - Capitol et les Légions Obscures - sont présents dans le Grand Désert de Rouille, le séjour d'Imperial sur Mars a toujours été marqué par la guerre. Pourtant, la mégacorporation ne songe pas à s'en plaindre. Elle a beau déplorer la perte de chaque clansman, ce genre d'opérations constitue exactement ce dont elle a besoin pour maintenir à flot son économie guerrière.

GANYMÈDE

Lorsque le CSI découvrit les activités de Cybertronic sur Gany-mède, une lune géante de Jupiter, Sa Sérénité mis sur pied la plus importante force armée jamais montée depuis les six derniers siècles. Alors que Cybertronic menait ses activités dans le plus grand secret, reprenant la terraformation où jadis Imperial l'avait abandonné un millénaire plus tôt et en ignorant l'interdiction du Cardinal Toth de toute colonisation au-delà de Victoria,

Imperial sut saisir cette opportunité en or. Se mettant sur la même ligne que les Observateurs de la Confrérie, Imperial expédia ses forces combinées contre les colonies de Cybertronic sur le satellite. La bataille dura seulement deux mois, au final les forces Imperial prirent le contrôle des installations et dans le processus un nouveau monde.

Imperial fait un pari en choisissant de s'établir sur Gany-mède, la plus massive des lunes de Jupiter, plus grosse que Mercure. Son éloignement, ainsi que la puissance de la ceinture de radiation de Jupiter, se révèlent un sérieux défi pour ses ingénieurs ; mais aujourd'hui, elle est en possession d'un monde plus vaste que Luna ou que Mercure. Un monde froid, sombre, caractérisés par de vastes plateaux glacés, de grandes vallées et de profonds ravins entrecroisés où bondissent des rivières. Malgré tout, les forêts de conifères de Gany-mède comptent parmi les plus belles du système solaire.

Bien que cela prenne du temps pour que ce nouveau monde devienne vivable, Imperial n'en a pas perdu pour installer bases et comptoirs sur toute sa surface. Comme on pouvait s'y attendre, la première structure que Victoria Paladine mis en chantier sur ce nouveau monde fut une nouvelle Cathédrale.

Depuis maintenant dix ans, Gany-mède est un monde en effervescence, où la Confrérie a établi un avant-poste vigilant à la lisière du territoire de la Grande Obscurité. Avec le retour des Légions Obscures, Gany-mède sera le premier bastion de l'humanité à être disputé dans la guerre à venir.

LES ASTÉROÏDES

La mégacorporation accorde également une grande importance à l'exploration de l'espace profond. Entraînée par des géants de l'aérospatiale, elle a développé certains des meilleurs vaisseaux spatiaux actuellement disponibles. Les Witchmouth Yards du clan Loughton, sur Luna, fournissent un bon tiers du marché. Il est peu de monde dans tout le système qui ne connaisse pas le bélier stylisé de son logo.

Pour cette raison, et parce qu'elle n'avait pas de planète propre sur laquelle s'étendre à l'infini - à la différence de ses concurrentes - Imperial s'est vue contrainte de s'intéresser aux corps célestes les plus proches qu'elle puisse trouver : la ceinture d'astéroïdes. Curieusement, elle en semble parfaitement satisfaite, peut être parce que la façon dont ces rochers s'étièrent sur leur orbite, dispersés et cependant solidaires, évoque à ses yeux les différentes maisons qui la composent.

Quoique unifiés sous une bannière commune, les clans d'Imperial sont généralement solitaires, rapprochés uniquement par l'intermédiaire de fonctions formelles comme la Sérénité, le Parlement ou les forces de défense. Ceci mis à part, ils préfèrent rester entre eux et rien n'illustre davantage cette tendance que le choix de leurs bases respectives.

Chaque clan, sans exception, possède une sorte de fief dans la ceinture d'astéroïdes, à titre légal ou non. Certaines étaient à l'origine des installations minières ou agricoles, mais toutes se sont développées depuis en quelque chose de beaucoup plus important. Ces bases leur permettent de se retirer loin des regards pour s'entraîner, refaire leurs forces ou comploter. Elle permettent aux clansmen de se réunir lors des fêtes et des occasions spéciales, afin de se souvenir qu'ils forment avant tout une famille, et que la famille est ce qu'il y a de plus important.

Bien que certains de ses domaines soient limités en magnificence par la taille du caillou sur lequel ils sont installés, d'autres semblent s'étendre à l'infini. Plusieurs astéroïdes de la ceinture ont la dimension de petites lunes et possèdent largement la place d'accueillir les implantations les plus luxueuses. Certaines, comme celle des Paladine sur Victoria, sont de véritables palais souterrains doublés d'un astroport florissant, tandis que d'autres se composent simplement de quelques hangars enterrés et d'un astrodock rudimentaire.

Des centaines d'astéroïdes restent inhabités. Néanmoins, ceux qui sont assez grands pour y poser un vaisseau sont généralement occupés. Des encyclopédies entières leur sont consacrées, ainsi qu'à leurs habitants et à leur environnement.

LE VIDE

On trouve des bases Imperial aux quatre coins du système solaire, de Mercure jusqu'à Gany-mède. Étant la plus dispersée des mégacorporations, Imperial se doit d'être la plus mobile. Le travail d'un employé peut l'entraîner un jour à Fukido et six mois plus tard dans la ceinture d'astéroïdes. Le maintien des voies de communication est un élément crucial de la grandeur d'Imperial. C'est également l'une des raisons pour lesquelles la mégacorporation compte dans ses rues le plus important pourcentage de bureaucrates de toute l'histoire de l'humanité.

Le traitement, l'acheminement et la transmission aussi efficace que possible d'une telle masse d'informations réclament de longues heures de travail. Si la bureaucratie d'Imperial peut évoquer par moment un monstre léthargique et monolithique, c'est parce que la gestion des affaires courantes l'accapare à un tel point, qu'elle a rarement l'occasion de se préoccuper des circonstances imprévues qui peuvent surgir de temps à autre, surtout si aucun protocole n'a été établi au préalable pour traiter ce genre de situation. Elle exécute en fait un travail considérable. Mais il semble toujours y avoir tellement plus à faire ! Parfois, les requêtes individuelles qui ne paraissent pas nécessiter d'assistance immédiate sont simplement laissées de côté, écrasées par l'importance des autres tâches en cours.

DIEMENSLAND

Le plus riche et le plus connu des astéroïdes est de très loin Victoria, mais un autre revint constamment dans la discussion partout à travers le système - Diemensland. Lancé comme une colonie-prison aux premiers jours de la mégacorporation, il abrite aujourd'hui une population prospère, avec ceci d'unique qu'elle est entièrement composée de renégats dont les ancêtres furent dépossédés avant leur exil sur ce caillou perdu de l'archipel de Koronis.

Au fil des ans, Diemensland a cessé d'être une colonie minière pour devenir une magnifique station de loisirs. Situé à l'intérieur de la ceinture, il offre un panorama totalement dégagé sur le soleil, grâce auquel il bénéficie d'une saison magnifique tout au long de l'année. À l'époque de la Triste Guerre, son statut d'astéroïdes prison fut levé car la majeure partie des prisonniers s'était rangé au côté des Murdoch. Les survivants obtinrent une amnistie totale.

Communauté sans loi, Diemensland se transforma, dès la levée des mesures de sécurité, en un repère de choix pour tous les truands du système. Des consortium de jeux vinrent s'établir aussi vite qu'ils purent et, avant que quiconque ait pu dire : "Hé, attendez une minute !", le crime organisé s'était fermement implanté sur l'astéroïde.

Le clan Morgan dirige la quasi-totalité des maisons de jeux légales de l'astéroïde, et il connaît son affaire. Les visiteurs accourent des quatre coins du système pour goûter aux plaisirs strictement réglementés de Diemensland.

La ville évoque une version miniature de Fukido, à la différence qu'elle est soumise à des règles et des lois. On peut toujours s'y procurer n'importe quoi, mais les rues n'y sont pas aussi dangereuses. Les autorités de Diemensland savent bien que c'est le tourisme qui met du beurre dans les épiniards. Or, les gens ne viennent pas par hasard sur un astéroïde ; il leur faut une bonne raison pour cela, car personne n'accepterait de se rendre en un secteur aussi perdu s'il fallait encore craindre pour sa vie. Certes, cela revient plus cher, mais c'est le prix à payer pour la sécurité et la tranquillité d'esprit.

Diemensland est devenu les havre de tous les dilettantes d'Imperial. En quel autre endroit pourraient-ils donc s'adonner à tous les plaisirs imaginables avec la sécurité d'être constamment entourés de concitoyens ?

Les employés des autres compagnies sont les bienvenus sur Diemensland mais demeurent extrêmement minoritaires. Pourtant, les tensions inter-corporatistes sont rares sur l'astéroïde, dans la mesure ou quiconque est surpris à se battre pour ce genre de chose se voit immédiatement interdits de séjour pour une durée indéterminée. Dans le cas des non-impériaux, cette interdiction est souvent permanente.

Depuis peu, Diemensland connaît une certaine agitation. Un groupe de renégats anti-Imperial s'est lancé dans une série d'attentats terroristes contre les casinos Morgan. Ils semblent vouloir protester contre le fait que ceux qui exilèrent sans pitié leurs ancêtres sur ce caillou pelé, tant de générations auparavant, puissent maintenant venir récolter les bénéfices de la sueur et des efforts de leur descendance.

Ce groupe, connu sous le nom d'Armée de Libération de Diemensland (ALD), réclame l'autonomie de l'astéroïde. Ses membres sont las d'être traités comme la cinquième roue du carrosse pour des fautes commises voilà plusieurs générations - parfois plusieurs siècles - par leurs ancêtres. Ils veulent se détacher complètement de la mégacorporation Imperial et démarrer une compagnie indépendante, possédée et gérée uniquement par des natifs de Diemensland.

Le parlement d'Imperial, naturellement, leur refuse ce droit. Après tout, si chaque branche de la mégacorporation devenait subitement bénéficiaire était autorisée à la quitter, Imperial serait rapidement réduite à néant. Le seul moyen de fonctionner pour une telle organisation consiste au contraire pour chacun de ses membres à se plier à la volonté de la majorité. Ceux qui n'aiment pas les règles du jeu n'ont pas pour autant le droit de ramasser leurs billes et de s'en aller.

Jusqu'à présent, l'activité des terroristes est restée limi-

DONNÉES ASTRONOMIQUES

Troisième satellite galiléen de Jupiter, Gany-mède est le plus imposant de tous les satellites du système solaire - il est même plus gros que la planète Mercure et est proche de la taille de Mars. Ainsi, si Gany-mède orbitait autour du Soleil au lieu de Jupiter, on l'aurait classé parmi les planètes. Gany-mède tourne autour de Jupiter en 7 jours, 3 heures et 30 minutes jours et, du fait de la forte attraction de Jupiter, Gany-mède est en rotation synchrone avec la géante gazeuse et lui présente donc toujours la même face. Mais à la différence des autres satellites galiléens, Gany-mède possède une véritable magnétosphère incorporée dans l'immense champ magnétique de Jupiter. Cette caractéristique unique explique pourquoi les efforts de colonisation des mégacorporations se sont toujours concentrés sur ce satellite.

En effet, l'intense bombardement de particules chargées et les perturbations magnétiques entourant Jupiter ont interdit pendant longtemps à ses lunes d'être éligible pour une colonisation par Imperial et restreignaient les opérations minières automatiques du fait des dommages infligés aux équipements même protégés. Mais depuis, Cybertronic a réussi à créer une atmosphère viable qui certes n'arrête pas les rayonnements, mais permet de conserver l'énergie ainsi capturée pour réchauffer son climat qui frisait les -173°C avant la terraformation.

GÉOGRAPHIE

Gany-mède possède un océan d'une profondeur de plus d'1,6 kilomètre enterré sous quelque 160 km de rocher et de glace. La surface de Gany-mède est un mélange à peu près égal de deux types de terrains : des régions sombres et fortement craterisées comme Galiléo, Barnard ou Nicholson Regio où se sont déposés les résidus minéraux d'astéroïdes ayant frappé jadis sa surface, et des régions plus claires comme Marius Regio légèrement plus jeunes marqué par un ensemble étendu de cannelures et d'arêtes résultant de l'activité tectonique passée de la planète et de l'existence d'anciens volcans de glaces comme Tros, Melkart, Tammuz, Kitto ou Eshmon. Ces volcans ont pour origine l'océan qui se trouve en dessous de l'écorce de glace qui profite de chaque fracture pour remonter sous pression et geler à la surface de Gany-mède. À l'instar de la Lune, les cratères sont très plats, manquant les anneaux de montagnes et les dépressions centrales communes aux cratères de la Lune et de Mercure. C'est dû à la nature relativement flexible de la croûte de glace de Gany-mède qui peut couler sur le temps géologique et de ce fait adoucit le relief. Des cratères anciens dont le relief a disparu laissant seulement le "fantôme" d'un cratère sont connus comme palimpsestes et désignés avec le suffixe -facula à l'exemple de Memphis, Ombos, Bosiris, Boto, Coptos et Thèbe Facula.

Moins de 10% de Gany-mède est recouvert par les eaux dans les cannelures de 5 kilomètres de profondeur désignés avec le suffixe -sulcus comme Harpagia, Hursag, Phrygia, Arbela, Tiamat, Kishar ou Uruk Sulcus. Ces cannelures ont pour origine la rétraction de la lune suite à la perte de masse engendrée par les vents solaires. Enfin seules des formes de vie résistantes au froid comme les lichens et les conifères peuvent subsister sous ce climat de type sibérien. Il reste encore beaucoup de travail aux ingénieurs en terraformation pour faire de ce monde le nouveau joyau d'Imperial.

té. Pour l'essentiel, leurs attaques se sont cantonnées aux membres du clan Morgan et ont épargnés les touristes. Même l'ALD ne risquerait pas à compromettre l'économie de l'astéroïde. En recourant à ce genre de méthode, elle finirait bien par obtenir gain de cause et provoquer le départ de l'opresseur, mais pour quel bénéfice ? Elle récupérerait un piège à touristes que plus personne ne voudrait visiter. Et c'est pourquoi le bras-de-fer se poursuit.

CAMELOT

Lors de l'assaut final **concluant la Triste Guerre**, les clans opposés aux Kingsfield, conduits par ceux qui avaient à ce jour pris la plus grosse part dans le conflit - les Bartholomew -, demeureraient incapables d'écraser le dernier clan renégat. Les défenses de Camelot étaient trop puissantes. Décision fut alors prise d'aplatir l'astéroïde sous les bombes avant de déclencher l'attaque. Et le bombardement commença.

En se posant sur Camelot, on découvrit que le toit du bâtiment principal, sculpté dans le sol de l'astéroïde à l'image d'un château médiéval, s'était effondré, entraînant la mort de la plupart de ses occupants. Parmi ceux-ci se trouvaient Nigel Kingsfield et ses cinq enfants les plus âgés. Privés de chef, les hommes du clan Kingsfield résistèrent néanmoins mais, sans aucun moyen de coordonner leur défense, ils tombèrent rapidement sous la fureur des maisons adverses.

À la fin de la Triste Guerre, les enquêteurs d'Imperial fouillèrent les ruines de Camelot à la recherche du corps du Nigel Kingsfield. Ils n'en trouvèrent aucune trace, pas plus que des cadavres de ses enfants ni même de leurs armures. Quoique ce fait parut étrange, ils l'attribuèrent à l'ensevelissement des Kingsfield dans un secteur des ruines encore inexploré. Malgré la poursuite des recherches, toutefois, les corps ne furent jamais retrouvés.

Cette anomalie vint renforcer la théorie selon laquelle les Kingsfield auraient trempé dans un aspect de la Symétrie Obscure, par le truchement de l'un des Apôtres ou directement à travers l'Âme Obscure. À l'époque certains Bartholomew laisseraient entendre, quoique sans jamais l'affirmer explicitement, que c'était la raison pour laquelle ils avaient finalement quitté le camp des renégats. Il n'est pas impossible effectivement que, à deux doigts d'assumer le pouvoir sur la mégacorporation, ils aient voulu se dissocier de toute relation avec la Grande Obscurité.

On ne sut jamais pleinement le fin mot de l'histoire. Camelot est aujourd'hui abandonné et le reste de ses installations menace de s'écrouler. On raconte que des pirates l'utilisent à l'occasion comme base d'opérations, mais personne n'a jamais vraiment essayé de s'en assurer. La légende veut aussi que des vaisseaux croisant à proximité aient aperçu des personnes en armures Imperial des temps anciens arpenter les fortifications en ruine, mais nul n'a jamais pu en saisir l'image sur pellicule.

VICTORIA

Durant le règne du Cardinal Petrus l'Ancien, l'astéroïde **métallique Kleopatra de l'archipel des Eunomias** fut revendiqué, rebaptisé et colonisé par le clan Paladine. C'était une **acquisition** de tout premier ordre qui fut immédiatement reconnue comme l'une des plus importantes possessions d'Imperial. **Cet ancien noyau planétaire de 217 km de longueur** contenait d'énormes quantités de **fer et de nickel** et représentait une véritable mine de ressources à exploiter. Il devint rapidement le plus riche élément de la ceinture d'astéroïdes, le joyau de la couronne d'Imperial.

Aujourd'hui, Victoria constitue un carrefour interplanétaire bouillonnant d'activité. **Sa position centrale dans la ceinture d'astéroïdes** en fait un astoport naturel, vite devenu une étape obligée des routes à destination du reste de la ceinture ou même de **Ganymède**. Virtuellement aucun vol ne rallie Mars sans s'y arrêter d'abord pour faire le plein de carburant, de marchandises et d'informations. Le clan Paladine présente son fief de Victoria comme le modèle de ce que pourrait être une planète Imperial. C'est sans doute pourquoi il constitue le lieu de pèlerinage le plus populaire parmi une majorité des impériaux, immédiatement avant celui de la Cathédrale de Luna.

En plus de son astoport et des ses installations minières, Victoria dispose d'une importante base militaire et de la majeure partie des bâtiments administratifs d'Imperial construits dans ce secteur. La proximité de Britannica, la plus grande **forteresse spatiale** Imperial de toute la ceinture, alourdit encore le trafic qui fait de Victoria l'astoport le plus affairé du système, avant même ceux de Luna.

LE PALAIS DES PALADINE. Cette magnifique et coûteuse forteresse abrite le clan Paladine depuis des siècles. Elle constitue un curieux ensemble architectural, construit par périodes au fil des âges et incorporant simultanément esthétique et fonctionnalité. Le bâtiment principal est de forme rectangulaire, avec une vaste cour **sous dôme** en son centre. Tous les bâtiments sont aplatés à leur sommet formant de grandes terrasses **couvertes** où se promènent les Paladine quand ils veulent profiter d'un panorama exceptionnel sur leur ville.

Les murailles du palais sont couvertes d'inscriptions, armoiries et autres scènes historiques sculptées dans la pierre

blanche **confrontée à la rigueur du vide spatial**. Ces sculptures sont particulièrement travaillées et détaillées aux niveaux inférieurs **souterrains**, où elles peuvent être admirées par les passants. Les quatre coins du complexe sont dominés par de hautes tours, crevant les cieux comme d'énormes cheminées ventruées et surmontées de **lance-missiles, de canons laser** et autres armes de défenses. D'ordinaire, seuls les faisceaux des projecteurs sont visibles. Voilà plusieurs générations que personne n'a été suffisamment téméraire pour risquer un assaut contre cette forteresse.

Aujourd'hui, le palais abrite les frères et sœurs de Sa Sérénité ainsi que leurs familles respectives. Elle et les siens séjournent pour leur part au Palais de Reading à Luna et ne reviennent à Victoria qu'en certaines occasions particulières. Toutefois les bureaux de l'entreprise familiale occupent pratiquement la moitié du palais, ce qui explique la monumentale antenne parabolique qui s'arc-boute au-dessus de la place devant la forteresse.

LA CITÉ INTÉRIEURE. Un grand parc **couvert** comportant de magnifiques jardins s'étend devant le palais, menant au cœur de la ville. Une large avenue le longe de part et d'autre et traverse la capitale jusqu'à l'Arc de Triomphe, à l'autre extrémité. Au centre du carré dessiné par les murailles de la cité intérieure se trouve la Palace Sereine. Une statue de Jack Paladine, fondateur de l'ancienne Paladine Corporation bien avant qu'Imperial ne soit seulement un éclair dans le regard d'un Murdoch, se dresse sur une titanique colonne au centre d'une incroyable fontaine au milieu de la place. Quatre avenues différentes, en comptant celle qui relie le palais aux portes de la ville, partent de ce rond-point et forment huit rayons qui rappellent l'Union Jack du logo d'Imperial.

Les enceintes qui protègent la cité intérieure **du rayonnement cosmique**, ont aussi une fonction symbolique. Elle font **à leur base** un gigantesque monument commémoratif, portant gravés à leur surface les noms des hommes et des femmes qui ont donné leur vie pour Imperial. Des millions sont déjà inscrits et d'autres sont rajoutés chaque jour. Statues et écussons militaires de facture stricte et stylisée ornent également les murailles à intervalles réguliers, en l'honneur des plus fameux héros de la mégacorporation.

En dehors de la cité intérieure se trouvent les installations minières et l'une des plus grandes Chapelles de la Confrérie. La majeure partie de cette dernière et souterraine, enfouie dans les anciens conduits d'une mine qui s'enfonçait jusqu'au cœur de l'astéroïde. Son entrée constitue un exemple typique de l'architecture Imperial. Sa forme évoque une conque cyclopéenne barrée par un rideau de pierre et de verre. C'est, par sa taille, le deuxième bâtiment de Victoria après le Palais des Paladine, révélant ainsi son importance dans le cœur des impériaux.

Le Cardinal Emeritus de la Chapelle est un ancien Archinquisiteur du nom de Victor Rubicus. Il dirige actuellement l'un des plus grands centres d'entraînement d'Inquisiteurs de tout le système, ce qui explique peut-être pourquoi les Légions Obscures ont épargné Victoria Victoria jusqu'ici. Ce lieu de formation s'étend derrière l'entrée de la Chapelle. Il affecte la forme d'un antique palais romain avec de longues ailes rectangulaires, des murs extérieurs à colonnades, des toits de tuiles et une abondance de fontaines et de bassins. Les apprentis Inquisiteurs se rencontrent partout en ville, car les salles de classe, études bibliothèques, et gymnases du centre sont dispersés en peu partout. Presque tous les Inquisiteurs issus d'Imperial sont formés ici, et ils sont plus nombreux qu'on pourrait le croire.

D'autres endroits intra-muros dignes d'intérêt sont encore les ambassades des quatre mégacorporations concurrentes. Aux portes du grand vide, chacune d'elles a tenu à faire sentir sa présence, jusqu'à Cybertronic, pourtant loin d'être la bienvenue. Signalons également le Cartellensium, le plus important complexe de bureaux du Cartel après celui de Luna. Cet organisme dévolu au maintien de la paix est plus nécessaire ici que n'importe où ailleurs.

La Cour du Chapelain abrite l'antenne locale du CSI. Une grosse partie du Yard y tient ses bureaux, trouvant plus commode d'enquêter sur les Légions Obscures à partir de ce carrefour interplanétaire. Comme on le dit souvent : "Tous les plans de vol mènent à Victoria."

Les touristes, spécialement les plus fortunés, qui ont les moyens de se rendre sur Victoria, ne manquent jamais de visiter le centre commercial Wilkins & Co., sans doute le plus chic de la mégacorporation. L'élite vient des quatre coins du système solaire pour s'y procurer tout ce dont elle avait jamais rêvé. Certains des clients les plus riches se vantent de ne jamais faire leurs courses ailleurs. Quelques-uns d'entre eux disent même la vérité.

Et naturellement, il y a toujours le Victoria Stadium et le Vieil Opéra. Pour les amateurs de musique et de théâtre classique, ce dernier est une véritable Mecque. Ceux dont les goûts sont plus modernes peuvent assister aux meilleurs concerts et rencontres sportives sur l'un des 135.000 sièges du Victoria Stadium, un des plus vastes stades découverts de tout le système.

LA BANLIEUE

Les installations minières sont l'endroit où habitent, travaillent et meurent les classes laborieuses de Victoria. Ici, pas de centre ville à proprement parler mais des zones industrielles et résidentielles souterraines, entre lesquelles s'étalent des niveaux bidonvilles où les gens vivent dans des cabanes en carton et des abris de toile goudronnée.

Les maisons des quartiers résidentiels, habitables bien que crasseuses et rudimentaires, se dressent de part et d'autre de coursives sinieuses, étroites constructions de brique rouge à un étage, serrées les unes contre les autres avec juste le terrain nécessaire à l'entretien d'un minuscule jardin à l'arrière. Cette banlieue s'enfonce dans l'astéroïde sur plusieurs kilomètres, avec parfois un panneau publicitaire, une laverie automatique ou une épicerie de quartier pour rompre la monotonie.

Les zones industrielles se composent essentiellement de mines, carrières et aciéries qui poussent partout où il y a des matières premières à extraire. Les bidonvilles se développent rapidement dans les galeries abandonnées. Les exploitations les plus impressionnantes sont les mines donnant sur le vide où d'énormes véhicules à chenilles, dotés chacun d'un long bras se terminant par une pelle gigantesque, mettent la veine à jour et transportent le minerai jusqu'aux raffineries du côté de l'astéroïde le plus éloigné du Palais des Paladine.

En dehors de la cité, derrière le Palais des Paladine, se tient l'aéroport de Dell, rattaché à la base militaire du même nom. Plus de 250 vaisseaux spatiaux y sont stationnés, avec plus de 3.000 hommes d'équipage. Son édifice le plus remarquable est l'immense terminal où s'effectuent le contrôle des billets et les vérifications douanières. Il se prolonge par un immense hangar en forme de croissant où bon nombre des appareils sont entretenus et abrités. L'aéroport comprend également un bâtiment de contrôle aérospatial constitué d'une tour surmontée d'un observatoire et littéralement hérissé d'antennes radars.

La base et la ville sont défendues par une ceinture de silos de missiles dans des bunkers en béton. Chacune d'elles comporte au moins deux missiles de croisière équipés d'ogives plasma ou nucléaires. Ils sont rarement utilisés, mais les forces de défense les maintiennent en parfait état, prêts à repousser n'importe quel assaut.

L'ESCADRE

VICTOIRE

L'escadre Victoire de la flotte Imperial est stationné sur la base aérospatiale de Dell, Victoria. Elle se compose de seize divisions, comprenant chacune seize intercepteurs modifiés Brannaghan N°20. En sus de ses 250 pilotes, 250 navigateurs et 500 artilleurs, elle dispose encore d'un personnel au sol de 4.000 hommes pour la maintenance. Son commandant en chef est l'amiral William Paladine, Chevalier Serein d'Imperial, ancien pilote lui-même et militaire jusqu'au bout des ongles. Sans être un administrateur exceptionnel, il fait un redoutable technicien.

L'emblème de l'escadre Victoire est un faucon héraldique noir, et sa devise : "Les ailes de la victoire".

LA DIPLOMATIE D'IMPERIAL

En raison de sa politique agressive, ses relations avec les autres corporations ne sont pas au mieux. Imperial se rachète par une politique économique ouverte et généreuse ; si elle s'empare d'une raffinerie Capitol, elle en vendra probablement la production à un prix inférieur à celui de Capitol. Ce n'est pas fait pour plaire à cette dernière, mais cela aide à sauver la face auprès des autres corporations.

LES CORPORATIONS

Les "trois grandes", Bauhaus, Capitol et Mishima aimeraient écraser la corporation turbulente mais à causes des autres conflits et de complications politiques, elles rongent leur frein pour le moment. Cette situation s'érode rapidement sur Mars alors que Capitol rejette tout le blâme sur Imperial quand au retour "facilité" de Saladin. Pour Capitol, Imperial a franchit la ligne rouge et des courants internes à la corporation tendent à la pousser vers une guerre déclarée. Jusqu'à présent, la Confrérie et le Cartel parviennent à calmer ses tensions. Mais pour combien de temps ?

Sa Sérénité a beaucoup de respect envers Capitol, néanmoins l'attitude amicale que Capitol montre envers Cybertronic reste mal perçue par le Parlement. Comme les activités d'Imperial restent somme toute assez bénignes pour Bauhaus et Mishima, les deux superpuissances tolèrent encore pour un temps les actions de la corporation. Sa Sérénité entretient des contacts réguliers avec le Prince Héritier Maru et une intense activité diplomatique existe depuis une dizaine d'années entre le Palais Céleste et le Palais de Reading sur Luna. Ce qui fait dire à certains que le Suzerain de Mishima pourrait être un des soutiens financiers à la campagne impériale sur Ganyède.

CYBERTRONIC

Tout comme la Confrérie, la noblesse d'Imperial clame haut et fort que Cybertronic est l'émissaire et le disciple des Légions Obscures, placé sous l'influence d'un motif invisible de la Symétrie Obscure. Cette conviction prend diverses formes, du fanatisme aveugle au dégoût modéré. Dans les régions les plus reculées des planètes, les deux corporations se livrent une guerre ouverte et interminable. Les installations de Cybertronic constituent même des objectifs qui ont priorité sur les Légions Obscures, dans la mesure où les secondes ne rapportent aucun profit. Cette aversion pour Cybertronic fournit également une excuse idéale aux attaques dirigées contre les installations des autres corporations.

Les relations entre les deux corporations sont aujourd'hui au plus bas. Après qu'Imperial se soit emparé de Ganyède, Cybertronic a battu en retraite dans la ceinture d'astéroïdes et a initié une campagne féroce de représailles. Entre les escarmouches toujours plus fréquentes entre les deux corporations et les

incursions des Légions Obscures, la frontière est devenu l'une des zones les plus dangereuses du système.

LE CARTEL

Imperial est représentée au Haut Conseil du Cartel par un membre important de la famille Paladine, généralement le prétendant au titre de Sa Sérénité. Le problème est que ce représentant ne peut agir qu'avec l'aval du Parlement, dont il ne fait même pas partie. De plus, les intérêts de la famille Paladine ne correspondent pas nécessairement à ceux des Bartholomew. Bauhaus et Imperial sont les deux factions dont la position se rapproche le plus de celle du Cartel. La seule divergence d'opinion qui les distingue radicalement concerne Cybertronic, le principal adversaire d'Imperial.

Imperial connaît tous les négociateurs du Cartel par leur prénom - c'est dire la fréquence des rappels à l'ordre dont fait l'objet la corporation. Les autres mégacorporations ont menacé Imperial à plusieurs reprises de représailles commerciales pour ces pratiques cavalières, mais comme Imperial produit les documents juridiques appropriés avant toute action militaire, les choses restent en l'état. Officiellement le Cartel surveille étroitement les activités de la corporation mais dans les faits l'organisation reste tributaire de ses facilités de transport et d'armement.

LA CONFRÉRIE

À l'instar de Bauhaus, Imperial entretient des relations étroites avec la Confrérie et ce sont de loin ces deux corporations qui fournissent le plus grand nombre de disciples aux quatre Directorats. Au sein de la bureaucratie impériale, où que vous tourniez votre regard, vous pouvez voir un Conseiller tout prêt à faire un commentaire ou à reprendre une décision de la corporation. Certaines rumeurs font état d'un rapprochement entre les deux organisations depuis la fondation de Cybertronic dans un effort de renforcer leur influence sur le déclin. Inutile de dire qu'il est maladroit de faire part de cette opinion en la présence des concernés.

LES LÉGIONS OBSCURES

Imperial est la corporation qui considère la menace des Légions Obscures avec le plus de gravité. C'est en partie à cause des dommages que l'Obscurité a causés à ses infrastructures. À d'innombrables reprises, les Légions Obscures ont ravagé des colonies et des sites industriels appartenant à Imperial. En conséquence de quoi, la corporation a décidé de soutenir plus activement la Confrérie et de reformer plusieurs unités spéciales vouées à l'anéantissement des Légions Obscures, telles que les Blood Berets et les Highlanders.

LA BUREAUCRATIE IMPÉRIALE

Le facteur bureaucratique (nombre de bureaucrates par tranche de 1.000 citoyens) est de 155. La seconde place sur cette échelle revient à Mishima avec un facteur de 49. C'est la meilleure présentation qu'on puisse faire de la bureaucratie impériale - un colosse au pieds d'argile. Elle est gigantesque, lente et inefficace, et il est impossible de comprendre ses formulaires. Quoique vous vouliez faire, cela réclamera toujours l'envoi d'un formulaire en quatre exemplaires à six administrations différentes. Ainsi, dans ce cas, la méthode la plus courante consiste à user de ses relations ou à recourir à la corruption.

STRATÉGIE COMMERCIALE

Imperial n'adopte aucune stratégie commerciale particulière, principalement parce qu'elle est trop modeste pour exercer une forte influence. Au lieu de ça, elle se concentre sur son développement. Néanmoins, les produits portant la marque Imperial et les compagnies postulant pour se faire appeler "fournisseurs officiels de sa sérénité" sont soumis aux examens attentifs et rigoureux d'une bonne quarantaine d'instituts d'analyse.

La seule "stratégie commerciale" d'Imperial se trouve dans la conviction ouvertement exprimée que la conquête militaire est un mode d'acquisition parfaitement légitime. Cette stratégie est essentiellement et fréquemment appliquée dans les zones reculées de Mercure, Vénus ou Mars. Tandis que les autres corporations s'ingénient à utiliser des moyens commerciaux, Imperial est tout à fait capable d'envoyer un corps expéditionnaire armé jusqu'aux dents pour s'emparer d'un secteur et implanter une colonie. L'excuse la plus fréquemment invoquée est que le secteur était "contrôlé par cybertronic" ou que l'expédition visait un sympathisant de Cybertronic.

La même stratégie violente est appliquée en affaires. C'est un concept audacieux qui nécessite une préparation minutieuse de chaque "mission". Les risques sont élevés, mais les profits aussi.

Dans son ambition à conquérir son autonomie, l'empire financier Imperial s'est développé dans toutes les branches de la production. Les seuls produits typiques d'Imperial sont ses armes et ses armures qui sont presque invariablement les plus lourdes, les plus meurtrières et, souvent, les plus chères du marché.

LE STERLING IMPERIAL

Le STERLING Imperial est la plus forte monnaie après la couronne du Cardinal, et il a cours légal à travers tout le système solaire. Comme les couronnes, les sterlings sont des pièces en or massif de 12 carats. Elles existent en pièces de £50 (souverain) £10, £1, 10 shillings et 1 shillings. 1 sterling Imperial = 10 shillings = 10 couronnes du Cardinal.

JEUX DANGEREUX

Sa Sérénité Victoria Paladine s'éclaircit la gorge, et le silence s'installa dans la pièce. Elle n'avait pas souvent eu l'occasion, ces derniers temps, de prendre la parole à une session du Parlement, et bon sang, ils allaient l'écouter. Elle n'avait aucun doute à ce sujet.

Elle entama son bilan annuel de la mégacorporation. La pièce tout entière, ainsi que les millions de personnes qui l'écoutaient à la télévision ou à la radio, buvaient ses moindres paroles. Les choses n'avaient pas beaucoup changé au cours de l'année écoulée, et d'autres avaient déjà dressé le tableau de la situation actuelle et annoncé les prévisions pour l'avenir qu'elle soulignait aujourd'hui dans son discours. Il en était peu dans la pièce qui ne sachent pas déjà précisément ce qu'elle allait dire, mais tous l'écoutaient pourtant religieusement, applaudissant pendant les pauses prévues à cet effet.

Plus rares encore étaient ceux qui savaient ce qui se produirait ensuite.

La détonation retentit exactement au moment prévu, alors que Victoria lançait son traditionnel appel aux clans afin qu'ils mettent de côté leurs querelles mesquines et s'unissent contre leurs ennemis communs. Le coup l'atteignit en pleine poitrine, la projetant au sol et faisant voler une cascade de sang vermeil autour d'elle. Le hall fut instantanément plongé dans le chaos.

Elle n'avait pas imaginé qu'elle aurait aussi mal. Ses assistants avaient essayé de la prévenir, mais elle avait ignoré leur avis, malgré son âge qui commençait à se faire sentir. Elle entendit les sirènes approcher dans le lointain juste avant de sombrer dans l'inconscience.

Elle s'éveilla dans sa chambre du Palais Reading, entourée de personnes et de machines. Il y eut un instant une brève bousculade, comme tout le monde poussait un soupir de soulagement collectif. Philip, son assistant personnel, fit un pas en avant pour lui parler.

"Il s'en est fallu de peu, Votre Sérénité. Pendant un moment, nous avons cru que... enfin, que malgré tous nos efforts..." Sa voix se brisa tandis qu'il envisageait une éventualité qu'il trouvait difficile à avaler.

"Allons, Philip," dit-elle de sa voix la plus maternelle. "Tout s'est bien passé. La tentative d'assassinat s'est déroulé sans anicroche, et je me sens très bien." Alors qu'elle soulignait ce dernier mot, elle cilla en éprouvant une douleur entre les côtes. Elle leva un regard interrogateur vers Philip.

"Vous n'avez rien de cassé. Votre bulletin de santé est parfait."

"Très bien, dans ce cas pourquoi ne pas m'avoir ôté cette chose ?"

"Le docteur a jugé préférable que nous attendions votre réveil."

"Eh bien, je suis réveillée, maintenant, Philip. S'il vous plaît, aidez-moi à le retirer."

Les mains habiles et compétentes de Philip s'avancèrent et défirent les sangles de son gilet par balles. "Vous désirerez sans doute prendre une douche afin de nettoyer tout ce liquide rouge."

Elle sourit. "La chose a vraiment eu l'air authentique, n'est-ce pas ?"

"Vous avez abusé tout le monde."

"Et les premiers résultats ?"

À ces mots, Alexander Paladine, le chef d'état major, s'avança à son tour. "Leur réaction est exactement celle que vous aviez prévue, mère. Le peuple se rassemble plus que jamais derrière vous. Le Parlement sera contraint de suivre."

Victoria gratifia son fils d'un sourire fatigué. "Espérons-le, Alex. Je détesterais avoir à recommencer tout ce cirque."

RENCONTRE AU HASARD DU VIDE

Lord Charles Stanley adorait son travail. En tant que capitaine du V.S.S.S. Colossus, il était responsable de l'un des plus luxueux vaisseaux de ligne jamais construits. Il lui était très agréable de servir ses concitoyens d'une façon aussi prestigieuse, leur montrant ce qui signifiait appartenir à Imperial, c'est-à-dire à la crème de l'élite.

Son rôle de capitaine était essentiellement honorifique. Il n'avait absolument pas à intervenir dans le pilotage de l'appareil. Il laissait ce genre de détails à ceux dont c'était la spécialité. Non, la principale compétence de Stanley était de savoir déléguer son autorité. Il savait sélectionner et recruter les personnes aptes à effectuer le travail. Mieux encore, il parvenait ce faisant à économiser sur le budget. Ses employeurs n'auraient pu rêver mieux.

Ses devoirs se limitaient la plupart du temps à un court passage sur la passerelle, afin de vérifier auprès de son premier officier et quartier-maître Graham Brunton que tout était en ordre. Il lui fallait ensuite faire son apparition obligée à chaque repas, échanger des propos insignifiants avec les heureux élus parvenus à décrocher une des prestigieuses invitations à dîner à sa table. Hormis, cela, il y avait encore les occasionnelles visites, et c'était tout. Une vie tranquille, en définitive.

La paresse engendrée par ce type d'existence était son seul véritable inconvénient. Pour tout dire, Stanley avait pris quelques kilos depuis qu'il occupait le poste de capitaine du Colossus. Il était largement au-dessus de son poids de combat, n'ayant pas été au feu depuis son bref séjour dans les forces de défense, il y avait de ça presque vingt ans.

C'est probablement pourquoi ce fut si difficile pour lui d'être appelé à prendre une décision de chef pour la première fois de sa carrière.

Lorsque le vaisseau des Légions Obscures inscrit sur le radar du Colossus, l'opératrice avait d'abord pensé qu'un astéroïde s'était, d'une manière ou d'une autre, détaché de la ceinture pour entamer une longue route solitaire vers le soleil. mais quand il fut plus proche, elle commença à remettre en doute sa première estimation. Elle grimpa donc dans le nid-de-pie et braqua le télescope du vaisseau dans la direction où elle espérait trouver un énorme bloc rocheux.

À sa grande déconvenue, c'était un vaisseau, un vaisseau particulièrement sombre, progressant tous feux éteints. Elle redescendit sur la passerelle et alerta les autres. Au début, personne ne la crut. Aucun engin ne devait être croisé à ce stade de la route du Colossus. Ils vérifièrent l'horaire pour s'en assurer. Pourtant la chose était là, et s'approchait rapidement.

Brunton accompagna l'opératrice radar dans le nid-de-pie et regarda dans le télescope. Le vaisseau des Légions Obscures se découpait, immense et bardé de pointes, dans l'objectif. Il n'y avait aucun doute quant à sa nature. Dernièrement, plusieurs astronefs avaient mystérieusement disparu dans cette zone sans laisser la moindre trace. Il semblait que le Colossus venait de mettre le doigt sur la source du problème.

Brunton appela immédiatement Lord Stanley dans le nid-de-pie. À son arrivée sur place, Brunton et l'opératrice étaient partis, ayant regagné la passerelle pour aider à exécuter toute manœuvre d'évitement qu'il pourrait ordonner. Avant de regarder dans le télescope, il dit à Brunton par l'intercom du bord : "Je suis convaincu que cette chose ne nous causera aucune difficulté, quoi que ce puisse être. Attendez mes ordres avant d'entamer une quelconque trajectoire de fuite."

"Mais, monsieur," protesta Brunton, le désespoir éraillant sa voix généralement claire de ténor, "et si..."

"Pas d'impertinences, Brunton !" rugit Stanley. Ces derniers temps, il avait commencé à se rendre compte de son rôle d'homme de paille et n'appréciait pas ça du tout. L'équipage l'avait remarqué et envisageait sérieusement de réclamer sa destitution à l'issue du voyage. Ce qu'il dit ensuite trancha la question.

"Je suis encore la capitaine de ce vaisseau. Vous ne ferez rien sans mon ordre. Si vous passez outre, je vous fais fusiller avec toute la passerelle. C'est bien compris ?"

"Oui, monsieur", répondit humblement Brunton. À cet instant précis, les agents de la sécurité placés sous l'autorité directe de Stanley firent leur apparition, l'Aggressor à leur côté s'exprimant de façon plus éloquente que les divagations du capitaine.

Certain, cette fois, que tout se déroulerait sans surprise, Lord Stanley se pencha sur le télescope. Et il vit le vaisseau des Légions Obscures, vaste comme un astéroïde. C'était la plus horrible chose qu'il lui ait jamais été donné de contempler, anguleuse et toute hérissée de pointes, traversée de trouées qui se tordaient selon des angles insensés, grotesque parodie d'aérodynamisme. À travers les hublots, il aperçut ce qui lui sembla être des hommes en proie à des tortures indicibles. Ce spectacle faillit le faire défaillir.

Mais quand il bascula légèrement le télescope vers la droite, il vit ce qui se tenait lieu de passerelle sur cette chose. Là, debout dans le vide de l'espace, se tenait la silhouette noueuse d'un Népharite de la couleur du sang, adressant un ricanement démentiel à une voile en lambeau, comme si c'était ce rire qui faisait avancer le vaisseau.

L'ordre d'entamer une trajectoire de fuite ne vint jamais, pas plus d'ailleurs que l'attaque redoutée. Le personnel de la passerelle frappé de stupeur regarda la masse fantomatique les dépasser, poursuivant sa route insoudable vers le soleil. Quand elle commença à s'éloigner, Brunton et deux agents de la sécurité montèrent dans le nid-de-pie pour voir ce qui s'était passé.

Lord Stanley était couché sur le télescope, foudroyé par une attaque, l'ordre de prendre la fuite à jamais figé sur ses lèvres.

UNE JOURNÉE BIEN REMPLIE

Lady Judith McGuire, éminent conquistador de la mégacorporation Imperial, pénétra dans sa salle de guerre et s'enquit auprès de son personnel de l'évolution de leur dernière opération.

"Tout est okay, Lady McGuire", fut la réponse immédiate de son premier officier, John McHenry. "Les hommes et le matériel sont en position et attendent les ordres. Nous sommes prêts à déclencher l'opération à votre signal."

Elle lui adressa un regard noir comme il se tenait au milieu de la salle bondée - personnel allant et venant entre eux deux, procédant à quelque préparation de dernière minute - guettant un quelconque signe d'approbation. Il finit par comprendre.

"Bon travail, McHenry", approuva-t-elle sèchement. "Vous pouvez commencer avec toute la célérité nécessaire."

Sur quoi l'homme, qui avait l'expérience de centaines d'opérations semblables, bien davantage que Judith elle-même, retourna à son travail et fit s'activer ses hommes. Quelques minutes plus tard, elle put entendre passer au-dessus d'elle l'escadrille de cavalerie aérienne des Highlanders en route vers son objectif. À quoi pensait Cybertronic en implantant ici un précieux laboratoire de recherche au beau milieu de la jungle vénusienne ? Et elle avait eu le culot de le laisser sans protection !

Peut-être que la mégacorporation s'était contenté d'espérer que personne ne le découvrirait. Les éclaireurs de Judith ne l'auraient probablement jamais repéré si ces prospecteurs indépendants n'étaient pas tombés dessus. Le coût plutôt salé de la location du site se justifierait si l'opération se révélait aussi juteuse qu'elle en avait l'air. Particulièrement s'il y avait quelque chose d'intéressant dans ce mystérieux hangar au milieu du complexe.

Ses hommes avaient été incapables de pénétrer les mesures de sécurité déployées par Cybertronic autour du hangar, c'était donc un élément inconnu. Elle avait tout de même décidé de lancer l'opération. Après tout, les gains estimés semblaient largement supérieurs aux risques potentiels.

Sa rêverie fut brutalement interrompue par le bruit de plusieurs explosions dans le lointain. Ils ne se trouvaient guère qu'à deux kilomètres de l'objectif, et le bruit porte mieux qu'on ne s'y attendrait dans la jungle, particulièrement quand il est aussi fort. Elle sourit en son for intérieur, attentive à n'en rien laisser paraître. C'était un plaisir de voir de voir une opération se dérouler sans accroc, mais elle savait qu'elle était loin d'être terminée.

Combien de fois auparavant les choses avaient commencé aussi bien, pour finir en une lutte pénible ! Pourtant, Judith n'avait jamais bousillé un raid d'acquisition comme certains de ses collègues. Mais naturellement, il y avait un début à tout.

Soudain une explosion titanessque retentit dans le lointain. Judith se précipita au dehors pour apercevoir un nuage en forme de champignon retomber à l'horizon. Rien de ce qu'elle avait déjà rencontré n'était capable d'une telle puissance de feu. Quelque chose d'inattendu s'était produit ; quelque chose avait horriblement mal tourné.

Elle fonça à l'intérieur et commença à hurler des ordres à droite et à gauche. Quand elle eu fini, elle s'arrêta et aboya vers McHenry : "Qu'est ce qui se passe là-bas ? J'ai besoin d'informations tout de suite !"

McHenry pressait l'écouteur d'un casque contre son oreille gauche. "Les rapports arrivent", répondit-il. "Apparemment, nous avons mis les pieds dans une base de recherche militaire. Il y a une sorte de super canon antiaérien dans ce hangar. Il apurement et simplement fait sauter le toit avant de commencer à canarder nos hélicos. Il en a descendu trois jusqu'ici."

Judith proféra une malédiction. C'allait être une lutte pénible en vérité.

MÉDAILLES DU MÉRITE

On accorde une médaille des dix têtes au soldat qui a tué dix ennemis au combat. C'est un insigne circulaire en fer montrant le logo d'Imperial entouré d'une couronne de lauriers, avec un ruban rouge, blanc et bleu. Les médaille des cent têtes est en or massif avec une couronne en argent, et celle des mille têtes est légèrement plus grande, avec le logo en émail et une couronne de lauriers en or également.

La médaille extraordinaire du mérite revient à un officier qui a commandé avec succès une opération extrêmement dangereuse. Elle est accordée au principal responsable de cette réussite, habituellement le commandant d'une escouade ou d'une section.

La médaille de la bravoure au combat honore le soldat qui a montré individuellement un extrême courage au feu, principalement en sauvant la vie d'un camarade au prix d'un très grand risque personnel. C'est une distinction rare, de loin la plus difficile à obtenir.

Le Ruban d'Argent, porté comme une bande de tissu blanc ou une barrette de métal sur l'avant-bras gauche est accordée aux personnes blessées au combat.

MÉDAILLES DU SERVICE

Elles récompensent quiconque atteint un certain niveau pendant sa période de service, ainsi par exemple la médaille du service vénusien, la médaille des cinq années de service, la médaille du service mercurien, la médaille du service technique, la médaille du tireur d'élite, la médaille du pilotage, etc. En d'autres termes, elles révèlent une compétence particulière ou bien la durée ou encore le lien du service. Certaines sont tenues dans la plus haute estime, mais la plupart ne sont jamais portées, sauf en grand uniforme.

MÉDAILLE DU SERVICE CIVIL

Il existe plusieurs distinctions civiles correspondant aux distinctions militaires. Elles sont accordées pour les mêmes raisons mais sont plus difficiles à mériter et ne vont qu'aux membres du personnel civil. Elles récompensent par exemple les grandes découvertes scientifiques, les travaux novateurs dans le domaine de l'économie ou des finances, les grandes œuvres littéraires, les actions héroïques accomplies au service de Sa Sérénité, etc. Elles s'accompagnent habituellement d'une forte somme d'argent.

GRADES ET GALONS

Les galons de l'armée d'Imperial sont les mêmes pour les forces de défense et les forces spéciales. Les simples soldats ne portent aucune indication de grade.

Les commandants d'escadron ont leurs galons à l'épaule gauche avec l'emblème des forces armées. L'emblème de leur unité apparaît à l'épaule droite ou au genou.

Les officiers de régiment portent leurs galons et l'emblème des forces armées à l'épaule droite, et l'emblème de leur unité à l'épaule gauche ou au genou. Ils ont également des barrettes identiques à leurs galons aux deux poignets, afin de faciliter l'identification.

Les galons étoilés des généraux sont à l'épaule droite, avec l'emblème des forces armées. À l'instar des officiers de régiment, ils portent aux deux poignets des barrettes identiques à leurs galons.