

# LES LOUPS BLEUS

## LA FURIE DES CLANSMEN

Les Loups Bleus comptent parmi les meilleurs combattants de toute l'histoire de l'humanité. Composés entièrement d'hommes et de femmes des clans qui ont renoncé au nom de leur clan, ces guerriers combattent pour la gloire de leur meute et Imperial. Il arrive de temps en temps qu'ils joignent leurs forces à celles des autres mégacorporations, si la paie et le butin sont à la hauteur, mais jamais ils ne combattront pour de l'argent si leur mission va à l'encontre des intérêts de Sa Sérénité. Leur réputation de mercenaire est donc infondée.

Les Loups Bleus sont largement sponsorisés par le clan McGuire mais dans les faits, ils agissent en leur nom propre. Lady Madeleine McGuire a du reste le titre d'aëlgænor - commandant suprême - des Loups Bleus mais il n'est utilisée que de façon purement protocolaire par le Grand Aîné sur Ganymède.

Les Loups Bleus sont presque les combattants mythiques de l'univers de Mutant Chronicles et ce pour une bonne raison. Ils ont défaut à de nombreuses reprises les forces des Légions Obscures, souvent au corps à corps. Ils ont affronté des forces corporatistes deux fois plus nombreuses qu'eux et en sont ressortis victorieux. Les héros des Loups Bleus sont sur toutes les planètes habitées.

Leur société est le siège de tous les extrêmes. Les artisans Loups Bleus créent certains des bijoux, lames et armures les plus complexes et magnifiques - même leurs véhicules arborent une touche personnelle qui embrasse la perfection. D'un autre côté, ces guerriers assoiffés de sangs n'hésitent pas à décapiter leurs ennemis pour faire trôner au-dessus de leur portes et de leurs grandes salles ces macabres trophées conservés dans l'huile. L'âme des Loups Bleus montre donc une grande sensibilité tout comme la plus grande violence.

### FAITS D'ARMES

Du saccage de la cité d'Oberstein par Brannagh au 1er siècle TC jusqu'à la conquête de Ganymède par Taliesin Mac Dennehey en 1258 TC, tout le système solaire de Mercure au confins de la ceinture d'astéroïdes redoute les Commandos Loups Bleus. Que se soit dans les jungles de Vénus ou à bord de vaisseaux parcourant sans cesse les routes spatiales de la ceinture d'astéroïdes, les Loups Bleus incarnent la politique d'expansion agressive de la mégacorporation Imperial. Les colonies concurrentes qui sont bien défendus font l'objet de raids éclairs ; les colonies concurrentes qui sont esseulées sont envahies et ajoutées aux territoires d'Imperial.

Les opérations menées par les Loups Bleus relèvent plus de l'aventure individuelle que d'une politique concertée au niveau de la mégacorporation. La seule restriction en la matière est que les Loups Bleus ne peuvent pas porter préjudices à une propriété qui appartient à Imperial ou l'un de ses clans, et ce bien avant la Triste Guerre.

Ces raids pour la gloire et l'argent peuvent être épiques à leur façon et être inclus dans les sagas forgeant l'identité d'une meute. En 954 TC, une flotte de 150 vaisseaux de tous gabarits écuma la ceinture d'astéroïdes pour récupérer les territoires vendus par les différents clans aux corporations rivales pour financer la Triste Guerre. Elle consolida l'emprise des clans sur l'archipel de Koronis et redescendit sur l'archipel des Enomias où Imperial avait cédé énormément de colonies au nez et la barbe de Capitol. La Grande meute fut à cette occasion payée plus de 100.000 livres de platine par les clans Drougan et Murray pour la remise de l'astéroïde Pallas. Les Loups Bleus manquèrent à cette époque de prendre Griqua, Hygea et Europa dans l'archipel de Thémis mais furent repoussés in extremis par la navy de Capitol.

Mais la vie d'un Loup Bleu ne se résume pas qu'aux pillages et actes de bravoures. Les Loups Bleus qui n'arrivent pas à prendre de vitesse les services de sécurité d'une corporation peuvent rapidement se trouver en mauvaise posture, être poursuivis comme de vulgaires criminels ou pire. Pour chaque renégat qui devient un Loup Bleu et vit assez longtemps pour profiter de ses gains, il y en a un autre - voire deux à cinq suivant les meutes - qui meurent sans aucune gloire abattue par une sentinelle ou dans la destruction de leur vaisseau spatial. Bien sûr, ceux qui survivent deviennent suffisamment riches pour avoir souvent des problèmes à concevoir comment dépenser leurs gains. Le risque peut sembler en valoir la peine pour un impérial issu d'un clan mineur dont la seule perspective est une carrière de simple soldat ou d'employé de bureau.

### rites d'initiation

Aucun citoyen d'Imperial ne devient du jour au lendemain un Loup Bleu. Les hommes et les femmes qui ont rompus les liens avec leurs clans mais qui souhaitent dévouer leur existence à Imperial sont éligibles à rejoindre ce corps expéditionnaire. Mais peu sont sélectionnés à le faire.

## LE CULTE DU CHEF ET LA QUÊTE DE GLOIRE

L'individualisme et le capitalisme que montrent les Loups Bleus marchent main dans la main avec le culte de la personnalité et la quête de renom.

L'influence des chefs de meutes tient à leurs promesses de gloire et de richesse qu'ils font à leurs hommes. En fait, la société des Loups Bleus est centrée sur les actes et la bravoure, et ceux qui accomplissent des actions d'éclat feront l'objet de l'admiration de leurs camarades par le conte de leurs exploits dans des sagas. La plupart des opérations des Loups Bleus sont menées par un ou deux chefs charismatiques qui attirent les prétendants dans leur meute par la force de leur personnalité et la promesse de célébrité et d'un important butin.

Les hommes qui suivent ces chefs et forment la meute sont de deux types. Les premiers sont de simples combattants qui travaillent pour un chef de leur propre volonté en échange d'une part du butin. Ces combattants vont et viennent au gré de la fortune et des déboires rencontrés par les chefs de meute, aucun n'étant plus loyal à une meute qu'à une autre.

Les combattants qui sont les plus proches du chef sont par contre très différents. Ceux-ci partagent le lot de leur chef depuis de nombreuses années. En retour de leur loyauté indéfectible, ces combattants bénéficient d'une considération toute spéciale. Par exemple ils peuvent choisir en premier leur part. Si le chef de meute à un repère, ceux-ci peuvent s'asseoir à côté de lui à sa table, buvant de la bière et du whisky des meilleures cuvées et leur chef peut leur donner des bijoux, un véhicule ou une arme finement ouvragée. Tant que le chef de meute sera capable de leur apporter gloire et richesse, ces combattants seront toujours à ses côtés sur le champ de bataille et n'hésiteront pas à mourir avec lui en cas de défaite.

C'est pour cette position privilégiée que de nombreux renégats en quête de prestige et de reconnaissance sont désireux de suivre les chefs de meutes qui sont pour eux de véritables héros. C'est cette recherche de loyauté et de gloire dont la mégacorporation est tant dépourvue qui pousse les impériaux à renoncer à leurs clans et à s'embarquer pour l'aventure à l'autre bout du système solaire. Mais la récompense pour ceux qui réussissent est suffisante pour attirer les jeunes à intégrer les rangs des Loups Bleus malgré tous les risques que cela implique.

La première exigence est que le candidat doit renoncer officiellement à tous les liens qu'il entretient encore avec son clan. Il ne doit servir que les Loups Bleus et doit faire cela en toute conscience. Les Loups Bleus acceptent souvent des missions pour des raisons qu'ils ne comprennent pas à leur niveau. Mais ils doivent faire confiance en la sagesse des Aînés et, en fin de compte, les Loups Bleus ne servent qu'eux-mêmes, la mégacorporation Imperial et le Cardinal lui-même.

La seconde exigence est que le candidat doit passer plusieurs épreuves physiques rigoureuses. Qu'il soit un homme ou une femme, chaque initié doit être capable de courir en armure complète, de porter sur son dos son propre poids, de soulever le poids de trois autres initiés - qui sont attachés ensemble à l'aide d'une corde épaisse - et de supporter la douleur d'un fer porté au rouge. Les initiés qui réussissent ces épreuves reçoivent la première moitié du logo des Loups Bleus - l'image d'une daymore de clansman. Ceux qui rejoindront les rangs des Loups Bleus recevront la seconde moitié du logo, un crâne stylisé.

Le plus important est que les candidats doivent réussir ces épreuves sans recourir à une aide extérieure : ni drogue, ni cybernétique. Les Loups Bleus sont particulièrement suspicieux envers tous ceux qui acceptent de se voir implanter des gadgets électroniques. Ils considèrent ce genre de technologie comme souillée par l'obscurité et une invitation au désastre.

La troisième et - pour les Loups Bleus - la plus importante est que l'initié doit garder le secret sur tout ce qu'il verra ou entendra. Les rites mystiques des Loups Bleus sont d'anciens secrets. Même s'ils combattent au nom de Sa Sérénité et du Cardinal, la Confrérie pourrait considérer certaines pratiques des Loups Bleus comme hérétiques.

Si l'initié répond à ces trois exigences, il ou elle prêtera allégeance aux Aînés de la meute et deviendra un Louveteau. Les Loups Bleus plus anciens appellent les Louveteaux les "chiots" même si eux aussi en sont passés par là. Le Louveteau est assigné à un chef de meute qui se chargera d'apprendre aux recrues les techniques des Loups Bleus. La plupart des chefs de meute mène la vie dure à leurs protégés du fait qu'ils ne désirent pas que leurs rangs soient entachés par la faiblesse.

Après quelques années en tant que Louveteau - assumant le fait qu'ils aient survécus à leurs épreuves - les initiés deviennent des Loups Bleus à part entière et se voient gratifier de la seconde moitié du logo. Ce rite de passage est marqué d'une grande beuverie où les membres de la meute doivent finir par rouler sous la table. Lorsqu'ils se réveillent, les nouveaux Loups Bleus sont surpris de non seulement découvrir leur logo complet sur leur armure mais également plusieurs graffiti tatoués sur tout leur corps.

### CAPITALISME ARDENT

Au fur et à mesure des siècles, les Loups Bleus sont allés partout dans le système solaire. Très souvent pour dérober tout ce qui est transportable et incendier les ruines et d'autres fois en revendant un complexe minier ou industriel à un clan d'Imperial qui serait intéressé pour reprendre l'affaire. Non seulement ce sont les flibustiers les plus rapaces du système, les Loups Bleus sont également des capitalistes convaincus. Égalés seulement par les entrepreneurs de Capitol - qui sont souvent leurs partenaires en affaire en dehors d'Imperial - les Loups Bleus sont d'extraordinaires marchands. Qu'ils vendent une cargaison de whisky provenant des caves Drougan ou de la contrebande provenant tout droit de Fukido, les Loups Bleus essaient de rentabiliser un maximum leurs coûteux voyages interplanétaires.

En effet les Loups Bleus sont appelés à voyager, commercer et mettre à sac n'importe quel endroit du système solaire à l'exception notable de Mercure qui constitue depuis toujours une forteresse inaccessible. Durant les Mille Ans d'Apathie, les Loups Bleus ont amassé une quantité de richesses et de territoires formidable même si celles-ci ont bénéficié au final à la mégacorporation Imperial que se soit par l'acquisition de nouvelles colonies ou pour peser à la table de négociation du Cartel avec toujours un élément de négociation dans la manche.

L'importance du capitalisme pour les Loups Bleus n'est pas à sous-estimer. Que ce soit à cause de leur comportement hautement individualiste ou de leur nature marginale liée à leur mode de vie nomade, les Loups Bleus font de l'échange de biens et de services la condition indispensable à leur indépendance. À l'instar des flibustiers qui écument le système solaire, les Loups Bleus ont besoin de vaisseaux, d'armes et de renseignements qui sont loin d'être gratuits même avec le sponsoring du clan McGuire.

## LES MEUTES

Il existe plusieurs compagnies de Loups Bleus éparpillées à travers tout le système solaire. Quelques unes opèrent dans le système solaire depuis plus d'un millénaire tandis que la plupart ne remontent à peine à une génération, disparaissant à l'occasion de la mort de leur fondateur ou lorsque ses membres décident de fonder leur propre meute.

Une meute inclut tout le personnel militaire et civil nécessaire au bon fonctionnement de la compagnie. Mais une meute peut se diviser en plusieurs sous-groupes - les bandes - qui fonctionneront en tant qu'unités indépendantes, chacune servant sous le commandement d'un chef de meute. En fait, les chefs de bandes sont supposés incarner la volonté de leur chef de meute qui à leur tour réponde de la volonté de l'Ainé.

La meute et les bandes fonctionnent avant tout comme une armée mobile composée de combattant et de personnels civils qui ne répondent qu'à la seule autorité des Loups Bleus. Une meute peut ne comprendre qu'une centaine de combattants mais la plupart comprennent entre 3.000 et 7.000 individus divisés souvent en plusieurs douzaines de bandes de 100 à 800 combattants. À leur tour ces bandes peuvent se diviser en escouades ou escadrons pour patrouiller leur secteur, effectuer des missions de reconnaissance, faire du renseignement, assurer la protection d'un convoi, effectuer une mission de recherche et d'élimination, faire de l'espionnage, effectuer un raid sur un complexe concurrent, etc.

Par leurs actions, les Loups Bleus incarnent la volonté d'expansion d'Imperial sur les mondes habités, la ceinture d'astéroïdes et dans le système solaire au-delà du système galiléen en protégeant ses installations et les colons impériaux. Leurs principaux ennemis sont aujourd'hui les Légions Obscures mais ils sont aussi impliqués dans des conflits impliquant les personnels des autres mégacorporations, de pirates et contrebandiers marrant dans la sphère d'influence d'Imperial.

Bien que les Loups Bleus soient dotés d'une chaîne de commandement, la plupart des meutes semblent opérer avec des règles très floues comparés aux autres régiments de la mégacorporation et des autres armées corporatistes. Il n'existe pas d'uniforme spécifique, de codes vestimentaires ou d'un code de conduite formalisé. Les hommes connaissent leurs chefs et la chaîne de commandement, les consignes des Aïnés et ce qui est attendu d'eux. Ils montrent du respect envers leur chefs et obéissent à leur commandement rapidement et sans poser de question, à moins bien sûr que l'ordre semble particulièrement inapproprié à la situation. On attend d'eux qu'ils se battent et donnent leur vie sans hésiter. Mais, entre deux affectations, ces guerriers au fort tempérament peuvent vite se livrer à des comportements inconvenants, beuveries ou bagarres. Tant qu'ils accomplissent les missions que le Ministère d'Industrie et de la Conquête leur confie et qu'ils le fassent avec honneur en améliorant la réputation de leur meute, leurs supérieurs ne verront aucune raison de leur laisser la bride sur le cou.

L'une des règles non écrites des Loups Bleus est que chaque combattant est responsable de lui-même et de ses camarades. Cela implique une certaine prudence et une dose de bon sens. Par exemple, chaque combattant doit prendre soin de son propre armement et matériel de survie. S'il venait à perdre de l'équipement suite à un comportement irresponsable et que cela permette à l'ennemi de s'échapper ou localiser la meute, le responsable se fera tabasser et humilier par tous les autres membres dans l'espoir de lui faire rentrer un peu de bon sens. Si une action inconsidérée venait à provoquer une tragédie, le châtement pourrait s'avérer plus sévère. L'incompétence, la paresse ou l'égoïsme peuvent conduire au bannissement ou à la mort. La justice au sein des Loups Bleus est sévère mais souvent juste.

La plupart des compagnies Loups Bleus recourent aux tactiques de guérilla, l'élément de surprise et les techniques de combat d'harcellement. L'une de leur tactiques favorites consiste à se séparer en plusieurs groupes cordonnés et faire à ce que l'ennemi croit que les Loups Bleus sont en plus faible nombre qu'en réalité. Puis, au bon moment, les autres forces surgissent de nulle part et en force pour déborder leur adversaire pris sous un feu croisé. Les Commandos Loups Bleus sont des experts dans la préparation d'embuscades et pour attirer leur adversaire dans un piège. Un ancien proverbe dit que quand vous voyez deux Loups Bleus ensemble, une douzaine d'autres sont tapés à proximité. Ils s'engagent aussi souvent dans des activités de rançonnement, bravades, actes de vandalisme, sabotages et tout ce qui peut démoraiser, ennuyer ou irriter l'ennemi. La plupart des bandes opérant en solitaires sont les spécialistes dans les opérations d'intimidation, de subterfuge, de feintes, de divulgation de fausses informations et de tricherie. En ce sens les Loups Bleus ont beaucoup d'acointances avec les francs-tireurs et le milieu criminel, en particulier les libres-marchands.

### LES AÎNÉS

Les Aïnés sont pour les Loups Bleus les héros légendaires d'une époque mythique. Tous sont des figures hors normes entourées d'histoires vantant leur sagesse, leur force, leur astuce et leurs faits d'armes. Mais comme on peut l'attendre des légendes vivantes, la validité de certains exploits peuvent être remis en question. Certaines histoires sont fondées tandis que d'autres ne tiennent que de la légende fabriquée pour unifier et inspirer les membres qui composent sa meute. La plupart de ces histoires sont lancées par l'Ainé lui-même en tant qu'extrapolations et d'exagérations basés sur des faits réels ou des contes fabriqués de toutes pièces pour justifier ou soutenir une décision de l'Ainé quand à la direction de la meute. D'autres encore ne sont que de pures fictions qui proviennent de l'imagination fertile des Loups Bleus ou de leurs adversaires ne traduisant que l'admiration, une

rumeur, des oui-dire ou de la crainte.

Les autres mégacorporations ne dépeignent les Aïnés comme rien de plus que des brutes mercenaires qui vivent de conquêtes et de rançons - des bêtes assoiffées de sang et ignorantes qui s'engagent dans le saccage systématique et la destruction inconsidérée dans le seul but de satisfaire leurs propres gains et leurs ego surdimensionnés. Mais les faits contredisent cela. Chaque Ainé est un leader parfaitement capable autour duquel les autres membres de la meute gravitent et qui l'acceptent comme leur chef ultime. Certains sont des chefs respectés pour leur grande sagesse, d'autres sont des génies militaires et enfin quelques uns sont de sombres brutes qui n'hésitent pas à utiliser la violence et l'intimidation pour arriver à leurs fins, mais aucun ne correspond à la description du barbare stupide. Tous commandent leur meute grâce à un système de délégation ne reposant que sur la parfaite compétence des chefs de meutes, maintiennent l'ordre et le contrôle sur les guerriers de leurs meutes et les personnels civils qui leur sont rattachés.

À différents degrés, chaque Ainé est motivé par la soif de pouvoir, la cupidité, le prestige et une certaine conception du patriotisme. Tous les Aïnés des Loups Bleus souhaitent sincèrement voir Imperial réussir dans son entreprise de reconquête du système solaire au-delà de l'orbite de Jupiter. Il est vrai que les Loups Bleus peuvent se montrer brutaux, jusqu'au-boutistes et meurtriers, spécialement envers les agents de Cybertronic et des Légions Obscures. Il est aussi vrai que lors de l'invasion de Ganymède, les Aïnés et leur meute aient procédé au massacre des personnels de Cybertronic qui n'avaient pu s'échapper au nom du Cardinal. Mais même si les Loups Bleus sont perçus par les uns comme des héros et par les autres comme des barbares meurtriers, personne ne peut nier que les Loups Bleus sont totalement dévoués à la cause de Sa Sérénité. Et en ce sens, les Aïnés participent de façon importante à ce que cette dévotion perdue au sein des meutes.

### LES LOUVES

À la différence des autres régiments des forces de défense d'Imperial, le corps expéditionnaire des Loups Bleus est renommé pour son machisme assumé. Malgré tout, les femmes ont un rôle crucial dans ses rangs en tant que personnel de support - les Louves. En tant que tel, elles tiennent les rôles important de planificatrices, comptables, cuisinières, formatrices, médecins, techniciennes et supervisent toute l'organisation logistique d'une meute à l'exception des opérations militaires proprement dite. En fait, tous ceux qui ne font pas partie des rangs des Loups Bleus seront surpris de voir des femmes mécaniciennes en train de réparer un vaisseau Bulldog ou de recharger les bandes de munitions sur un Hedgehog. Elles ont un rôle critique dans les succès enregistrés par une meute. Sans les femmes pour remplir ces rôles, les Loups Bleus n'aurait pas autant de temps à consacrer à leur patrouille et à servir Imperial.

Malgré tous les femmes peuvent réellement devenir Loups Bleus si elles montrent les mêmes capacités en passant les rites d'initiation. Mais les Veuves Louves ne représentent qu'une minorité des contingent des Loups Bleus. Les Veuves Louves ne bénéficient d'aucun traitement de faveur et doivent être capables d'assumer le même rôle que les hommes - une fois qu'elles ont gagné leur badge, les Loups Bleus les considèrent comme leurs égales. Malgré tout, la plupart de ses combattantes ont majoritairement commencé dès leur plus jeune âge en tant que personnel de support chez les Loups Bleus en qualité de filles ou fiancé d'un combattant.

### MEUTES RENOMMÉES

Il existe plusieurs compagnies renommées de Loups Bleus éparpillées à travers tout le système solaire. Quelques unes opèrent dans le système solaire depuis plus d'un millénaire tandis que la plupart ne remontent qu'à une ou deux générations, disparaissant à l'occasion de la mort de leur fondateur ou lorsque ses membres décident de fonder leur propre meute en cas de vaches maigres. Voici quelques exemples qui vous donneront une idée de la variété des compagnies Loups Bleus que l'on peut trouver dans l'univers de *Mutant Chronicles*.

**LES ARPEUTEURS SILENCIEUX.** Créés il y a tout juste un siècle lors du leasing de Fukido par Mishima, les Arpeuteurs Silencieux ont aidés Imperial à faire valoir ses droits lorsque la mégacorporation avait racheté les principaux baux du port franc. Spécialisée dans les combats souterrains, cette meute est aujourd'hui basée à North Oak à partir de laquelle elle assure les missions de reconnaissance et de contre-infiltrations des commandos de renseignement mishimans.

**LES CROCS D'ARGENT.** Installés depuis une dizaine d'années dans la forteresse d'Utgard située dans la chaîne de Nanshe sur Ganymède, les Crocs d'Argent sont de loin la plus importante en effectifs de toutes les meutes et sa création remonte aux origines des Loups Bleus eux-mêmes. Elle est forte de dix mille guerriers. Le devoir des Crocs d'Argent consiste à protéger les Loups Bleus et le nouveau berceau d'Imperial qu'est Ganymède. Sur le satellite galiléen, ils portent des combinaisons de recyclage par-dessous des fourrures d'hermine doublée de feuilles d'aluminium adaptés au combat en milieu arctique. L'Ainé des Crocs d'Argent est le Grand Ainé, Taliesin Mac Dennehey, le chef de tous les Loups Bleus.

### RANGS ET INSIGNES

Les Loups Bleus, bien que faisant partie des forces de défense d'Imperial, ne disposent pas de la même chaîne de commandement. Chaque escouade comporte un chef, et les membres sont tous considérés comme de simple soldat quelque soit leur spécialisation. Même les régiments d'élites des Chiens de Guerre sont composés de simples soldats et de chefs de meutes.

**INSIGNE DE RANG.** Le chef de meute est reconnaissable par sa torche, une bande de métal portée autour du cou. Il n'existe que seulement dix mille torches en circulation, et aucune autre ne peut être fabriquée. Elle furent forgées à partir des restes des armes et de l'or amassé par le premier Loup Bleu, Brannagh, et les hommes qui mirent à sac les mines d'Oberstein.

**PLAQUE D'ÉPAULE GAUCHE.** Du fait que les Loups Bleus tombent sous le commandement du Ministère de l'Industrie et de la Conquête, ils arborent une moitié de crâne vu de face par dessus l'Union Jack et la cocarde de l'étendard Imperial. Mais comme il n'existe aucun rang au-dessus de chef de meute - déjà exprimé par le port de la torche - au sein d'une escouade, les chevrons supplémentaires ne sont pas ajoutés sur le logo ; à la place, les Loups Bleus utilisent leur propre héraldique.

**PLAQUE D'ÉPAULE DROITE.** La plaque d'épaule droite est utilisée pour indiquer le type d'escouade du Loup Bleu : Commando, Chasseur de Tête, Veuve Louve, etc. Les conducteurs de Nécromowers ont leur propre badge : un crâne vu de profil doté d'un mohawk par dessus un marteau de guerre. Les conducteurs de motos Fenris arborent un crâne vu de profil par dessus une roue cloutée. Les porteurs d'armes lourdes ont leur badge entouré d'une étoile à six branches.

**TATOUAGES.** Les Loups Bleus utilisent des tatouages monochromes - le plus souvent noir, mais quelquefois rouge, vert ou bleu foncé - pour montrer leur attachement à leur puissance mystique, la Furie. Les Éclaireurs, par exemple, se recouvrent de tatouages rituels au motifs complexes et entrelacés, convaincus que cette marque de dévotion aux énergies spirituelles agira comme une armure supplémentaire, les protégeant des rafales de balles et autres déflagrations. Malheureusement, la faible espérance de survie des Éclaireurs suggère que ce rituel n'est pas aussi efficace qu'ils semblent le croire.

D'autres Loups Bleus se font aussi tatoués. Les chefs de meute arborent souvent des tatouages sur les deux épaules, ressemblant souvent à la chair déchirée par des griffes acérées, pour leur procurer une plus grande force. Quelques chef de meute triés sur le volet reçoivent la Marque du Loup, un tatouage recouvrant entièrement le corps du guerrier et représentant une scène de champ de bataille vécu par son bénéficiaire, signifiant ainsi sa complète dévotion à sa voie et à son essence animale intérieure ; seule la Marque du Loup utilise plus d'une seule couleur. Les Chamans sont également recouverts de nombreux tatouages noirs qu'ils ont reçus tout au long de leur carrière.



**LES ENFANTS DE GAÏA.** Les Enfants de Gaïa sont une meute atypique parmi les Loups Bleus de par le secret qui l'entoure et les connections très étroites qu'elle entretient avec la Confrérie. Ceci à cause de la nature des opérations qu'elle mène sur Terre pour le compte de Sa Sérénité et du Cardinal. En fait cette meute ne répond qu'à leur autorité directe et même Talieisin Mac Dennehey ne dispose que d'informations très fragmentaires sur la nature des opérations menées là-bas. Tout au plus sait-il que les Enfants de Gaïa servent de forces de reconnaissances pour un large contingent de la Confrérie débarqué depuis quelques années à sa surface.

**LES FENRIS.** Dirigé par le légendaire Chasseur de Têtes Seamus Dunkirk, le repère des Fenris est tapi dans le Grand désert de Rouille de Mars. Utilisant principalement les Hedgheg Necromowers et motos Fenris, les Fenris franchissent les collines martiennes au moment le plus inattendu. Cette meute est constituée de douze escouades : six mécanisées et les six autres composées de tout un assortiment d'Éclaireurs et Berserkers. Les Fenris portent de chaudes fourrures rouges par dessus leur armure de cuir, la fourrure du célèbre Renard Martien de 135 kilos.

**LES FIANNAS.** Conduits par le spécialiste artilleur Marcus Mac Cullough, les Fianna constituent probablement le groupe le plus mercenaire parmi les Loups Bleus. Ils comptent parmi les plus redoutables combattants, leurs gains durement gagnés étant réinvestis intégralement dans le meilleur armement que l'argent peut acheter. Marcus est célèbre pour son avarice et ne déploiera que ce que le client peut se permettre. Si le client n'est pas capable de se payer une force capable de gagner, la meute n'acceptera pas le travail. Le repère des Fianna se trouve dans le port Imperial d'Hawkshead au sud-ouest d'Aphrodite terra, dans l'hémisphère sud de Vénus.

**LES FURIES NOIRES.** Brigitte Dunsirn a formé cette meute exclusivement féminine il y a plusieurs années, débouchant ses membres parmi les autres meutes. Les Aïnés des autres meutes montrèrent leur résistance mais l'offre de Brigitte était plus intéressante pour les citoyennes de seconde classe que les Veuves Louves parmi les meutes les plus macho. Le repère des Furies Noires se trouve sur l'île de Colonia, juste au sud de Volksburg et à seulement quelques dizaines de kilomètres de la Citadelle d'Alakhai. Leur nom vient du fait qu'elle teignent en noir les fourrures qu'elles portent.

**LES GRIFFES ROUGES.** Les Griffes Rouges sont atypiques par le fait que cette meute est composée exclusivement

d'Éclaireurs et plusieurs escouades d'armes lourdes. Dirigée par les frères Liam et Miles McGuire, les effectifs des Griffes Rouges sont extrêmement réduits par rapport aux autres meutes, avec une centaine de membres au maximum. Ils prêtent main forte aux autres meutes pour des combats acharnés ; les Loups Bleus à travers tout l'espace savent que les Griffes Rouges est la meilleure force de reconnaissance que l'on peut se payer. Les Griffes Rouges sont nomades, revendant leur vaisseau spatial, un Bulldog "récupéré" dénommé *la Maison de Fous*, comme leur quartier général.

**LES MARCHEURS SUR VERRE.** Cette meute est l'une des plus récentes des Loups Bleus et a été créée à partir des détachements qui ont investi les installations de haute-technologie de Cybertronic sur Ganymède. Leur mission consiste depuis plus de dix ans à assurer la protection des processeurs atmosphériques et des collecteurs solaires. Ils assurent également la surveillance du ballast de verre du maglev Bifrost. De tous les Loups Bleus, les Marcheurs sur Verre sont ceux qui respectent le plus Cybertronic car ils admirent tous les jours les réalisations titanesques entreprises par la mégacorporation sur le satellite galiléen. Un respect qui leur attire l'inimitié des Seigneurs des Ombres.

**LES RONGEURS D'OS.** Cette petite meute est stationnée dans un astrodock secret de la ceinture d'astéroïdes. Elle surveille constamment les transmissions radios dans la zone et peuvent répondre à des appels provenant de Victoria, Mars et Luna. Clayton Baker, un Chien de Guerre bourru qui se porte bien malgré un âge avancé, est l'Ainé de la meute. Les Rongeurs d'Os se distinguent par leur fourrures argentées et leur armures de cuir de couleur grise ; ils sont souvent engagés dans des interventions en milieu urbain grâce à leur compétences reconnue en combat rapproché et leur camouflage naturel.

**LES SEIGNEURS DES OMBRES.** Cette meute est pour les Loups Bleus ce qu'est le groupe Genièvre pour le CSI - une compagnie dédiée aux opérations anti-Cybertronic. Au cours des dernières décennies, les Seigneurs des Ombres ont participé à de nombreux assaut contre des colonies Cybertronic dans la ceinture d'astéroïdes. À la suite de plusieurs bavures retentissantes impliquant des colonies qui se sont avérées finalement capitoliennes, la meute avait été forcé de mettre un holà à ses opérations jusqu'à ce qu'elle soit appelée pour éliminer les poches de résistance sur Ganymède. Aujourd'hui, cette meute est repartie une nouvelle fois en orbite et s'intéresserait depuis quelques mois aux amas troyens.

## TRADITIONS

L'individualisme rugueux des Loups Bleus nécessite un système strict d'honneur et de châtements qui forme la base de la culture de ce régiment d'élite. Leurs terrains d'opérations se résument bien souvent en des lieux éloignées de toute civilisation et du confort moderne, dans des conditions de survie très souvent réduites au minimum. Seuls des individus au tempérament bien trempés peuvent choisir ce type de vie nomade marquée par de longs voyages spatiaux d'un secteur à l'autre du système. La nature des activités des Loups Bleus les forcent à se regrouper pour survivre mais quand les derniers subsides d'un butin amassés lors d'une mission antérieure finissent par être dépensés, seuls des combattants extrêmement disciplinés peuvent espérer survivre. Les Loups Bleus peuvent tuer sans hésitation ni remords, effectuant des raids sur les colonies isolées pour simplement se ravitailler en nourriture et carburant. Dans une meute où chaque membre est dépendant les uns des autres mais où la violence est glorifiée, seuls un rigide code de l'honneur et l'encadrement de chefs charismatiques peuvent empêcher les Loups Bleus de s'entre-tuer en cas de réelles difficultés.

### HONNEUR

Ce sens de l'indépendance et de l'individualisme a développé chez les Loups Bleus leur code particulier de l'honneur et la tradition de la querelle. Le code de l'honneur des Loups Bleus s'exprime dans la constance et un certain fatalisme : il insiste sur une bravoure indéfectible en face de n'importe quel danger, une adhésion absolue aux promesses faites et serments passés, une loyauté totale envers ses camarades de meute, une acceptation stoïque face aux épreuves et une fierté personnelle qui ne tolère ni la moquerie, ni l'échec. Le degré avec lequel chaque membre d'une meute adhère à ce code varie d'un individu à un autre mais celui-ci est plus proche du code d'honneur d'un bauhauser que celui d'un mishiman. Les renégats rejoignent d'ailleurs les Loups Bleus principalement pour cette raison. Ils n'acceptent aucune duplicité et subterfuge ; ils rejettent les apparences d'adhésion à un strict code moral ; pour eux il n'existe que l'honneur ou la disgrâce. Également, à la différence de Mishima, le code d'honneur des Loups Bleus est avant tout individualiste et pragmatique. Aucun Loup Bleu qui se respecte n'envisagera le suicide alors que la possibilité lui a été donné de survivre. Commettre suicide revient à admettre sa défaite et ce n'est pas vraiment dans la culture d'Imperial.

### LA QUERELLE

La tradition de la querelle est corrélée au concept d'honneur des Loups Bleus. Lorsqu'un individu pense subir un préjudice de la part d'un de ses camarades, celui-ci peut demander réparation. Dans la plupart des cas, cela prendra la forme d'un règlement à

l'amiable, négocié par une tierce partie. Dans le cas de préjudices plus sérieux - surtout commis intentionnellement - la négociation ne permettra pas de satisfaire le plaignant qui recourra alors à la querelle.

La plupart des querelles prennent place entre deux individus sans que le sang ne soit versé. Mais ce n'est pas toujours le cas. Le mécanisme est simple : un individu qui croit subir un préjudice réplique du mieux qu'il peut, que ce soit contre la personne par qui vient le préjudice ou contre quelqu'un ou un objet qui a de la valeur pour l'offenseur. La cible de la réplique répond et une escalade belliqueuse se met en place alors que chaque partie cherche à prendre le dessus sur l'autre. Si des individus se font tuer ou demandent de l'aide à leurs camarades, la querelle s'étend et implique de nouveaux protagonistes. Éventuellement, le point de départ d'une querelle peut vite devenir anecdotique alors que le nombre de participants grandit.

La majorité des querelles se règlent assez rapidement mais quelques unes peuvent durer pendant des générations et tourner à de véritables vendettas. Sur Ganymède, où l'autorité d'Imperial est quasi-inexistante, les Crocs d'Argent ont mis en place un système complexe d'arbitrage pour contrôler les querelles dans des limites raisonnables. Dans le reste du système solaire, la querelle est reconnue et légitimée bien que les chefs de meutes s'arrangent pour juguler certaines querelles ou du moins tenter de la faire.

Les querelles peuvent démarrer de bien des façons. Une entreprise de séduction, une répartition de butin, une simple insulte lors d'une beuverie ; tout ce qui peut servir à ce que la partie offensée pense que cela mérite des représailles est le point de départ d'une querelle. En fonction de la nature du désagrément, la querelle peut débiter immédiatement ou être décalée dans le temps si la forme des représailles le nécessite. Le plus souvent, si la querelle démarre par un échange d'insultes suivi par un meurtre en public, elle peut très vite dégénérer. Bien sûr, la nature de l'offense et le tempérament des protagonistes jouent pour beaucoup dans l'évolution d'une querelle.

Mais il faut bien comprendre que la querelle est un mécanisme d'autorégulation au sein de la société des Loups Bleus plutôt qu'une forme de déstabilisation. Alors que les querelles peuvent potentiellement faire couler le sang et durer un certain temps, la menace de certaines représailles empêche l'exercice de la violence plus qu'elle ne l'encourage. Même lorsque de vieilles querelles courent depuis plusieurs générations, elles fournissent un exutoire à la pression qui existe dans les micro-sociétés que sont les meutes.

## VENDETTAS

La course normale d'une querelle peut se résumer dans la plupart des cas à une accusation publique, un meurtre et une trahison. Mais certaines querelles - les vendettas qui tournent aux bains de sang - ponctuent les légendes et sagas que se racontent les Loups Bleus car elles comportent des actes si haineux qu'elles en acquièrent une certaine noblesse.

**L'AIGLE DE SANG.** L'Aigle de Sang - qui constitue l'insulte ultime envers un ennemi - est une façon de tuer un homme pour délivrer un message d'avertissement à l'encontre des amis et supérieurs de la victime. Après l'avoir tué, le Loup Bleu arrache la cage thoracique du cadavre pour en extraire certains organes à mains nues. Les poumons sont retirés et placés de part et d'autre du cadavre telles deux ailes sanglantes - d'où le nom de cette pratique. L'Aigle Sanglant est un travail de boucherie et de meurtre de sang froid et requiert non seulement une grande volonté mais aussi une immense force physique ainsi que pas mal de temps pour effectuer l'opération.

L'Aigle de Sang n'est pas une méthode très populaire de meurtre mais les vendettas sont souvent marquées par des déclinaisons de cette pratique. Souvent les Aigles de Sang marquent la manière pour un Loup Bleu de venger la mort de son chef de meute ou pour signifier sa haine envers les personnels de Cybertronic.

### L'INCENDIE DE BÂTIMENT.

Aucun tradition n'est autant présente dans les sagas et les légendes des vendettas que celle de l'incendie d'un bâtiment où l'ennemi se trouve. À l'extérieur, le Loup bleu qui exerce sa vengeance abattra tous ceux qui sortiront seuls ou par petits groupes par la porte principale. Ainsi piégés à l'intérieur du bâtiment, les victimes peuvent être forcés de combattre sans bénéficier de leur supériorité numérique pour échapper aux flammes et fumées toxiques. Le nombre de héros Loups Bleus ayant recouru à un tel stratagème pour éliminer leurs ennemis est incalculable.

La méthode standard pour un incendie de bâtiment consiste à attendre une heure avancée de la nuit, juste avant l'aube, pour s'assurer que la sécurité soit réduite au minimum. Après une grande célébration est le meilleur moment lorsque les personnes présentes dans le bâtiment sont soit en plein sommeil ou fatiguées pour réagir promptement. Après avoir éliminé les sentinelles, toutes les issues annexes sont bloquées et un engin incendiaire est placé pour déclencher l'incendie à l'arrière du bâtiment. Les incendiaires n'ont alors plus qu'à se placer devant l'unique porte de sortie pour abattre tous ceux qui voudront fuir le brasier, à moitié aveuglé et paniqué par les fumées qui emplissent le bâtiment.

## LES DUELS

Le duel est un autre moyen qui permet chez les Loups Bleus de résoudre les disputes entre ses membres. Celui-ci peut prendre deux formes. Le premier est similaire à un match de boxe sous la forme d'un échange de coups de poings entre les deux protagonistes. La partie offensée peut porter le premier coup puis l'offenseur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des parties soit mise hors de combat. En termes de jeu, cela se résume à des attaques préparées au corps à corps avec, au choix, un modificateur de +3 à la chance de réussite OU un modificateur de ±5 au jet de localisation des dommages (aucune esquive n'est permise).

La deuxième forme se rapproche du duel tel qu'il est pratiqué par la noblesse Bauhaus. Les protagonistes peuvent choisir librement l'arme de mêlée et l'armure qu'ils utiliseront. Il n'y a pas de terrain délimité et tous les coups sont permis. Esquiver, parer et utiliser le mobilier présent est autorisé. Le combat est par contre jusqu'à la mort.

Ces deux formes de duels sont illégales sur Ganymède puisque les Crocs d'Argent considère qu'elle exerce une influence déstabilisatrice pour les bandes en patrouille en l'absence de contrôle stricts des chefs de meute. Elles sont également restreintes dans le reste du système solaire et dépendent du bon vouloir du chef du meute. Les duels sont souvent utilisés pour régler des disputes d'honneur entre chefs dont la loyauté à la meute interdit qu'ils conduisent des querelles impliquant leurs hommes.

## BANNISSEMENT

Se faire bannir est la punition ultime parmi les Loups Bleus en cas d'insubordination grave - les fautes graves mettant en danger la meute restant punie de mort. Le bannissement ne peut être prononcé que par l'Ainé de la meute dont l'accusé dépend et

en sa présence. Une fois banni, le Loup Bleu perd son statut auprès de la meute et peut se faire tuer en toute impunité, son meurtrier n'ayant pas à s'acquitter d'un prix du sang pour celui-ci - ce qui n'empêchera pas un proche de la victime de tuer par accident le meurtrier quelques mois plus tard. Telle est la nature de la querelle.

La proclamation d'un bannissement se résume à un exil qui peut être synonyme de mort. Si le bannissement se déroule dans un coin particulièrement inhospitalier du système solaire comme sur Ganymède, elle laisse le banni à la merci d'un environnement hostile. La plupart des bannis deviennent alors des francs-tireurs en tant que mercenaires ou criminels. Quoi qu'il en soit, ceux qui sont contraints au bannissement laissent derrière eux des proches et camarades qui voudront les venger.

Un Loup Bleu qui se voit bannir ne se sentira plus jamais en sécurité parce qu'il y aura toujours une possibilité que son passé le rattrape.

## ASSASSINATS

Le meurtre est accepté chez les Loups Bleus. Aussi longtemps que celui se déroule à la vue et au sùt de tous, les processus de querelles et du prix du sang prennent place et il n'y aura aucune stigmatisation sociale - à l'exception des proches de la victime bien évidemment. Les assassinats - les meurtres effectués à l'insu de la meute - sont par contre perçus comme le plus terrible des crimes. Le bannissement, la confiscation des biens et l'exil sont le minimum attendus par un Loup Bleu dont on découvre qu'il a commis un meurtre et l'a dissimulé. Mais ce genre de crime est plus souvent puni de mort par les chefs de meute qui choisiront un mode opératoire le plus spectaculaire possible pour faire un exemple.

## GANYMÈDE

L'histoire de la terraformation de Ganymède remonte à bien plus longtemps que l'entreprise de colonisation avortée de Cybertronique. Elle date de l'Âge d'Or de l'humanité lorsque les quatre mégacorporations - Capitol, Mishima, Bauhaus et Imperial - entreprirent de coloniser le système solaire extérieur. À cette époque, les fins vaisseaux d'argents parcouraient les immensités glacées entre Jupiter et Neptune en quête de territoires à conquérir que ce soit sur les astéroïdes des Centaures ou sur les lunes de Saturne et Neptune.

Ganymède ne devait être, au départ, qu'un monde servant de marche pied à la conquête de ces nouveaux territoires. L'hostilité de son environnement interdisait une colonisation massive mais la présence d'eau en grande quantité et sa magnétosphère protectrice autour de Jupiter en firent une sorte de station relais où les immenses Dreadnoughts viendraient se ravitailler avant leur périlleux voyage vers la lointaine ceinture de Kuiper.

La mégacorporation qui se chargea de la mise sur pieds de cette colonie relais fut Imperial. À cette époque, les mégacorporations travaillaient ensemble à la terraformation des différentes planètes, bien avant que les Premières Guerres corporatistes ne tracent les frontières qui perdurent encore aujourd'hui. Et ce fut le consortium fondé par Michael Murdoch qui remporta le projet du fait que les compagnies le constituant avaient développé au fur et à mesure des années les compétences et la logistique nécessaire à ce type d'entreprise. Imperial voyait dans le projet de terraformation de Ganymède qu'un prélude à la colonisation du système solaire extérieur puisque contrôler les colonies relais revenait à contrôler le trafic spatial de la ceinture de Kuiper à long terme.

Cette optique stratégique explique pourquoi Imperial investit alors d'importantes ressources dans la terraformation de ce satellite tout en n'envisageant pas le moindre instant sa colonisation à une large échelle. Ainsi le sort de Ganymède était lié aux perspectives d'expansion d'Imperial et sa terraformation s'interrompit à plusieurs reprises avec les Premières Guerres corporatistes et plus tard avec l'invasion de Légions Obscures.

Finalement Imperial dut admettre la perte de ses colonies dans le système solaire extérieur. Ganymède était la pierre angulaire de la conquête de nouveaux territoires pour Imperial, mais désormais ceux-ci lui étaient interdits. C'est pour cette raison qu'Imperial décida de mettre fin à cette aventure désastreuse sur le plan financier pour s'intéresser au système solaire intérieur et à la ceinture principale. Les Edits de Toth, de ce point de vue, ne vinrent qu'officialiser l'abandon des rêves d'expansion que nourrissait la mégacorporation depuis sa fondation et qui avait sans doute aidé à sa cohésion durant les Premières Guerres corporatistes.

Les clans oublièrent Ganymède durant les longues années de la période qui sera appelée plus tard les Mille Ans d'Apathie. Il ne s'agissait pas d'une volonté délibérée d'oublier cet échec amère mais le nom de cette lune de Jupiter est lié, dans la conscience des impériaux, aux aventures désastreuses de Pluton et Néron. Peut être qu'avec le temps, cette vieille blessure se serait refermée d'elle-même si la Triste Guerre n'était pas venu remettre en lumière le problème de cohésion et surtout de l'absence d'un objectif commun qui ferait d'Imperial la force de premier plan qu'elle était à la fin de l'Âge d'Or.

Et c'est donc avec une certaine stupeur que le Haut Commandement d'Imperial découvrit en 1211 TC que sa rivale, l'impudente Cybertronique, était sur le point de terminer la terraformation de Ganymède. Pour expliquer la ténacité avec laquelle Imperial a fait pression sur la Confrérie pour obtenir sa bénédiction à l'opération de reconquête du satellite, il faut tenir compte de ce que représente cette lune dans l'imaginaire collectif d'Imperial : le renoncement au seul projet qui lui avait permis d'atteindre la cohésion nécessaire pour devenir la première puis-

sance du système solaire. La première étape du projet que nourrissait Michael Murdoch lorsqu'il avait réuni sous sa bannière les compagnies isolées qui deviendront plus tard les clans d'Imperial.

De voir Cybertronique être sur le point de réussir là où elle avait échoué mille ans auparavant constituait un affront qui ne pouvait être ignoré. Tolérer la présence de Cybertronique revenait à renoncer une nouvelle fois aux rêves de grandeurs d'Imperial. Et c'est précisément pour cette raison que Sa Sérénité mit un point d'honneur à ce que Ganymède soit reconquis avec la manière, en déployant toute la puissance dont la mégacorporation était capable pour récupérer ce qu'elle considère depuis des siècles comme sienne.

## L'OPÉRATION RAGNARÖK

Dés cette découverte, Victoria Paladine organisa rapidement une pression diplomatique auprès de la Confrérie tandis qu'elle constituait une armada autour des Dreadnought Invincible et Hermes. Bien que l'opinion publique au sein d'Imperial soutînt l'intervention, la Confrérie se montra plus divisée. Pour la Curie il s'agissait d'un conflit purement corporatistes et le Cardinal Durant XVI opposa son veto à toute ingérence. Néanmoins comme il s'agissait de Cybertronique, les impériaux finirent par avoir gain de cause en 1255 TC à l'occasion de l'élection d'un nouveau Cardinal et d'une Curie plus conciliante à l'égard d'Imperial.

Charles William Colding, alors directeur du DEREPIK, tenta une manœuvre diplomatique peu avant que le président de Capitol ne se déclara en faveur des impériaux et n'ordonnât des sanctions contre Cybertronique. Cybertronique rejeta le projet capitolienn de triple administration provisoire de Ganymède - Capitol, Cybertronique, Imperial. Mishima proposa la fourniture de renseignements à Cybertronique.

À cause de l'éloignement entre Jupiter et la ceinture d'astéroïdes, les impériaux durent construire et tracter la forteresse spatiale Trafalgar commandée par le contre-amiral John Grendel. Une seconde composante était la force d'assaut Genièvre sous les ordres de l'amiral Nolt embarquée, entre autres, dans la Frégate Canberra. Les troupes terrestres débarquées étaient sous le commandement de Lady Madeleine McGuire. Elles comprenaient principalement trois bataillons de Commandos Loups Bleus et deux bataillons de la Confrérie. L'ensemble des forces était sous la coordination de l'amiral John Fieldhausen.

La Confrérie participa de manière importante à la préparation d'Imperial. Des exercices eurent lieu dans la ceinture principale entre les deux armées et des informations confidentielles furent transmises par la Confrérie sur les codes de désactivation des missiles Telefunken vendus par Bauhaus à Cybertronique. Cette opération reçut le nom de code Ragnarök. La presse la baptisa l'*Empire contre-attaque*.

En décembre 1257 TC, l'escadre spatiale, composée d'une centaine d'appareil, avait atteint la haute orbite de Ganymède. Le 10 décembre, les opérations contre Ganymède s'ouvrirent avec les attaques par des Nighthawk de l'Armée de l'Air de Sa Sérénité contre l'astroport de Glitnir. Ces intercepteurs à rayon d'action moyen devaient être ravitaillés plusieurs fois et les ravitailleurs devaient être eux-mêmes ravitaillés en vol, ce qui obligea à un effort logistique important. Une seule bombe toucha l'objectif mais Cybertronique se rendant compte de sa vulnérabilité décida de maintenir ses avions à réaction sur la base d'Idavoll. On considère que cette mission fut un échec tactique mais une réussite stratégique.

Quelques heures plus tard, neuf Doomlord du Hermes poursuivirent le raid en procédant à un bombardement sur Ida-

## LE PRIX DU SANG

À l'image des prises de contrôle hostiles d'Imperial, le meurtre chez les Loups Bleus est presque considérée comme une transaction commerciale en elle-même. Chaque vie de Loup Bleu a une certaine valeur, basée sur sa position dans la meute et généralement modifié par les circonstances comme le nombre de proches que la victime et le meurtriers peuvent appeler à la rescousse lors d'une querelle. Ce prix du sang, correspondant à une quantité de métal précieux, est fixé par le chef de meute ou Ainé lorsque le cas est porté à son attention. Les proches de la victime peuvent percevoir ce montant ou refuser le paiement et demander la réparation sous une autre forme, habituellement un duel, une querelle ou un bannissement. Dans le cas où le meurtrier refuserait ou n'aurait pas les moyens de payer le montant dû, sa seule alternative est le bannissement des Loups Bleus.

Bien que ce prix du sang puisse varier d'une meute à une autre, il existe certains standards. Un Louveteau vaut deux livres et demi d'or et un Loup Bleu 48 onces d'argent. Un chef de meute peut valoir de 10 à 20 livres d'or alors qu'un Ainé peut valoir plusieurs centaines de livres de platine mais qui peuvent être partiellement payés en nature sous forme de véhicules, armes runiques ou territoires.

## INSULTES ET BRAVADES

Les Loups Bleus sont reconnus pour les insultes et les bravades qu'ils sont capables de lancer. Mais à la différence de l'insulte et de la bravade pratiquée dans le reste du système solaire, celles-ci sont plus que de simples provocations dans l'esprit d'un Loup Bleu. Les insultes que profèrent un Loup Bleu constituent un prélude verbal à un combat. Aucun Loup Bleu qui se respecte ne fera face à son adversaire sans l'haranguer, l'humilier et remettre en question à la fois sa virilité et sa filiation. Proférer des insultes - spécialement des injectives bien choisies - est équivalent pour un Loup Bleu à jeter le gant à la figure d'un adversaire.

À l'inverse, une bravade est une déclaration publique d'intention. Les Loups Bleus ont l'habitude de déclarer ce qu'ils accompliront comme hauts-faits avant une bataille, chaque déclaration ayant comme objectif de surpasser les déclarations précédentes de leurs camarades. Mais après que la parole ait été donnée, il n'y a aucun retour possible. Un Louveteau qui déclare qu'il va capturer la bannière de l'adversaire qui flotte au centre d'un camp ennemi le fera effectivement ou, au moins, il laissera sa vie en essayant. S'il dit qu'il le fera, alors il en sera ainsi. Il n'est donc pas surprenant que les Loups Bleus aient de brèves mais prestigieuses carrières.



voll et les terrains d'aviation à Glitnir. Les deux missions détruisirent des avions au sol et firent quelques dégâts sur les infrastructures de l'astroport. La division Conflit Militaire et Résolution de Cybertronic lança une attaque avec le Groupe 6, dès que les opérations de débarquements avaient commencé. Quatre de ces appareils furent détruits par les Doomlord tandis que les combats s'engagèrent entre des Nighthawk et les chasseurs Starling du Groupe 8. Chaque côté refusant de se battre à la meilleure altitude de l'autre les Starling furent contraints de descendre. L'un des Starling fut abattu et un autre, endommagé, se dirigea vers Idavoll où les défenses automatiques victimes de la confusion l'abattirent.

Le 11 décembre, la station orbitale de défense Belgrano fut détruite par le Trafalgar. Près 321 personnels de Cybertronic périrent. Le journal impérial *The Belt* tira GOTCHA ! - On vous a eus !. Cette destruction eut une importance stratégique : toute la flotte Cybertronic, y compris les deux Frégates de support du Belgrano, fut routée vers la ceinture d'astéroïdes dans les astroports de Cérés et Dembovska ce qui soustrayait une menace pour la flotte Imperial.

Deux jours après la destruction du Belgrano, le 13 décembre, les impériaux perdirent la Frégate Sheffield dans l'incendie consécutif au tir d'un missile Exocet. Cette Frégate et deux autres étaient en mission de couverture radar en orbite basse. Lorsque les navires furent détectés par une patrouille de Cybertronic, deux Raven furent envoyés armés de missiles transorbitaux. Ils s'approchèrent à très haute altitude, et lâchèrent les missiles à une distance de 30 et 50 km. L'un rata la Frégate Yarmouth, mais l'autre toucha la Sheffield entraînant la mort de 220 impériaux. Alors qu'il effectuait un atterrissage d'urgence, le Yarmouth subit l'attaque d'une batterie de missiles qui le cibra avec neuf missiles Telefunken. Aucun des missiles n'explosa, ce qui déclencha un litige avec Bauhaus à la fin du conflit. Néanmoins, les Frégates furent consignés en orbite, laissant la force d'assaut planétaire avec moins de protection.

Au cours de la nuit du 1 janvier les impériaux organisèrent un débarquement planétaire sur les plateaux glacés de Nicholson Regio avec 4.000 hommes et s'assurèrent de son contrôle. Le plan visait à couper la ligne maglev avant de se tourner vers l'astroport de Glitnir et les mines de Sycion.

En atmosphère, la faiblesse des défenses aériennes des transports de troupe fut démontrée dans la perte du Doomlord Ardent le 2, Antelope le 3 et le Kirkwood Conveyor, avec une cargaison essentielle de Doomlord et de composants de piste le 4 janvier. Ce jour-là le Coventry, une Frégate du même type que le Sheffield fut perdu suite au tir d'une batterie de laser géante L'Argonaut et le Brilliant furent gravement endommagés. Des rapports après la guerre indiquèrent que les dégâts auraient été bien plus importants pour les impériaux si des Commandos Loups Bleus n'avaient pas détruit ces batteries en surface.

La Confrérie attaqua la cité capitale de Idavoll et la colonie de Kodiak les 4 et 5 décembre qui étaient défendus par les forces de Cybercurity. Après une bataille acharnée où 170 combattants de la Confrérie et deux milles agents cybers perdirent la vie, mille quatre cent de ces derniers furent prisonniers. Les médias d'Imperial annoncèrent la victoire avant qu'elle ne soit effective.

Après avoir éliminé le danger du contingent important d'Idavoll, les forces des Loups Bleus purent faire une percée vers le nord depuis la tête de pont dans la chaîne montagneuse de Sanshee soit en tractoneiges soit transportés par Doomlord.

Le 12 janvier avec l'arrivée de 5.000 soldats en renfort du régiment des Lions d'or, le nouveau commandant des Crocs d'Argent, Taliesin Mc Dennehey, disposait d'assez de troupes pour lancer une offensive contre la garnison de l'astroport Glitnir. Pendant ces préparatifs les attaques aériennes de Cybertronic continuèrent faisant 480 morts y compris 320 Dragons de Sa Sérénité à bord des Frégates Sir Galahad et Sir Tristram le 19 janvier. De nombreux soldats contraints de rester en orbite à cause de la perte des Doomlord du Kirkwood Conveyor furent victimes des incendies.

Dans la nuit du 22 janvier après plusieurs jours de reconnaissance difficile et la mise en place de la logistique, les forces des Loups Bleus, appuyées par l'artillerie, lancèrent leurs forces à l'offensive des défenses des hauteurs de l'astroport Glitnir. Cent trente Loups Bleus furent tués quand le Glamorgan qui fournissait un tir de soutien fut touché par un Exocet tiré par une batterie de missiles mobile.

Au matin les positions de Cybertronic étaient enlevées. Le 24 janvier, le commandant de la garnison de Cybertronic, offrit sa reddition avec 9 800 hommes. Cette guerre de 72 jours causa la mort de 2 550 impériaux et 6 490 cybers. Aucun bilan précis des pertes civiles occasionnées par l'invasion ne fut réalisé.

## L'APRÈS-CONFLIT

Militairement la conquête de Ganymède fut remarquable par certains aspects. Ce fut l'une des rares assauts planétaires après les Premières Guerres corporatiste. Elle illustra la vulnérabilité des vaisseaux en orbite aux défenses en surface et l'importance des véhicules transorbitaux. Elle conforta la décision d'Imperial de développer des transporteurs Doomlord et des Frégates. La capacité logistique de la flotte Imperial fut utilisée au maximum et améliorée ultérieurement. Elle souligna le rôle des Loups Bleus qui détruisirent de nombreux aéronefs et contribuèrent au recueil de renseignements. L'utilité des Doomlord fut démontrée, aussi bien au combat qu'en appui logistique. En orbite, certaines faiblesses des vaisseaux furent soulignées comme l'utilisation de certains alliages d'aluminium et plastiques qui pouvaient fondre et brûler.

Politiquement cette guerre contribua à la popularité de Victoria Paladine et aida au renforcement du clan McGuire, même si plusieurs membres du Parlement donnèrent leur démission, y compris le secrétaire pour les Affaires extérieures. Il a aussi été

constaté qu'il y avait un regain de respect pour Imperial, jusque-là perçue comme une mégacorporation décadente. Imperial fait aujourd'hui un pari en choisissant de s'établir sur Ganymède. Son éloignement ainsi que son climat difficile se révèlent un sérieux défi pour la colonisation ; mais aujourd'hui, elle est en possession d'un monde plus vaste que Luna ou que Mercure. 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 dans la cité capitale d'Idavoll.

Depuis maintenant dix ans, Ganymède est un monde en effervescence. Imperial et la Confrérie sont toute deux conscientes que la lune de Jupiter constitue un formidable poste avancé dans la guerre qui s'annonce avec les Légions Obscures. Là où jadis Imperial avait tenté de bâtir une colonie relais pour la conquête de système solaire extérieur, désormais la mégacorporation la considère comme la capitale de ses territoires. Avec les Deuxièmes Guerres corporatistes en marche, Imperial sait que ses possessions dans le système solaire intérieur sont menacées et que la guerre qui s'annonce contre les Légions Obscures pourraient bien lui ouvrir la voie vers la ceinture de Kuiper. Imperial convient que la colonisation de Ganymède est peut être une erreur au vu des risques encourus mais que ce serait également été une faute que d'avoir renoncé à saisir cette opportunité. Et cela aurait été fait injure aux fondateurs d'Imperial que la mégacorporation manque aujourd'hui de sa légendaire audace.

## CLIMAT

Jupiter joue un rôle déterminant dans le climat de Ganymède. En effet, la géante gazeuse dispose d'une puissante ceinture magnétique dont la queue s'étend sur plus de 650 millions km - au delà même de l'orbite de Saturne - et seulement à quelques millions de kilomètres dans la direction du Soleil. Cette ceinture magnétique - dénommée ceinture de radiations de Van Allen - bombarde la surface des lunes de Jupiter de particules chargées - principalement des protons et électrons et quelques particules cosmiques plus massives telles les ions de fer ou de nickel. Ce bombardement concerne principalement l'hémisphère du satellite éclairée par la lumière réverbérée de Jupiter. Mais en raison de sa période de rotation qui est synchrone avec sa période orbitale, Ganymède expose toujours la même face à la géante gazeuse. Cette deuxième caractéristique fait qu'il existe en fait deux climats très différents sur le satellite quelle que soit sa position par rapport à Jupiter et au soleil: un pour l'hémisphère exposée à Jupiter et un pour l'hémisphère plongée dans l'obscurité.

Sur l'hémisphère éclairée par Jupiter, la surface du satellite est soumise au rayonnement protonique et électronique piégé par la magnétosphère de Jupiter - environ dix fois les niveaux rencontrés dans la ceinture de radiation de Van Allen entourant la Terre. Ce rayonnement ionisant est à l'origine de la mince atmosphère d'eau et d'oxygène qui baignait le satellite avant sa terraformation. Ces effets sont ceux que l'on peut observer lorsqu'un individu est exposé brièvement à une forte dose de radioactivité. À part les cas mortels d'exposition de plusieurs dizaines de minutes, il est possible de récupérer après quelques semaines ou quelques mois, le temps pour les systèmes de réparation de l'organisme d'intervenir. Mais il faut prendre en compte un autre risque : celui de développer dans les années qui suivent un cancer ou une leucémie. Les organes les plus sensibles aux rayonnements ionisants sont le système lymphatique et la moelle osseuse, suivi des poumons, de la peau, des yeux, des reins et du foie. Le système nerveux central, les os et les muscles sont peu sensibles. Mis à part quelques processeurs atmosphériques enterrés et l'immense massif forestier de Nicholson Regio, aucune colonie humaine ne se trouve sur cette face du satellite. À ce jour, aucun bouclier de protection suffisamment épais ne protège des particules cosmiques mis à part de s'enterrer sous plusieurs dizaines de mètre de glace et de roche.

Sur l'hémisphère plongée dans l'obscurité du satellite, par contre, les niveaux de radiations retombent à des niveaux équivalents à ceux de la magnétosphère de la Terre. Une exposition de plusieurs heures sans protection est mortelle mais les moyens de s'en protéger existent à l'instar de ce qui se pratique dans la ceinture d'astéroïdes ou les stations orbitales. Les structures sont soit enterrées sous plusieurs mètres de glace, le permafrost de Ganymède l'autorise à peu de frais, soit de placer des réservoirs d'eau liquide de 80 cm d'épaisseur pour les abris en surface, soit enfin de mettre en place des boucliers anti-radiations à base de polyéthylène plus léger et deux à trois fois plus résistant que les matériaux comme l'aluminium et le plomb. Une dernière solution, pour les itinérants, consistent à emprunter le fond des crevasses et cannelures qui parcourent toute la surface du satellite et qui présentent des niveaux d'exposition plus supportables à cause de la couverture des reliefs. C'est sur cette hémisphère de Ganymède que l'intégralité des colonies se trouvent. Malgré ses protections, le brouillage électronique empêche toute communication radio par voie aérienne que ce soit pour communiquer vers une colonies voisine ou vers le reste du système solaire. Les équipements électroniques tombent régulièrement en panne et demandent une surveillance de tous les instants.

Aujourd'hui, le climat de Ganymède est stabilisé avec une température moyenne autour des 0° C. Mais cette moyenne ne reflète pas les écarts qui existent. Avec l'inclinaison de 0,2% de ses pôles et le fait que ce soit toujours la même hémisphère qui soit éclairée par Jupiter, il n'existe pas de saison à proprement parler. Le seul phénomène atmosphérique nota-

## DIFFÉRENTS LOUPS BLEUS

Il existe de multiples forces spécialisées et exclusives aux Loups Bleus, mais elles gardent certains points communs. Les chefs de meute par exemple, qu'ils soit issus des Commandos ou des Veuves Louves, doivent conduire leur hommes au combat en prenant la tête du détachement pour gagner leur respect.

**BERSERKERS.** Ces clansmen fous de guerre sont reconnus pour leur mépris du danger et leur furie en combat. Ils annoncent leur présence sur le champ de bataille par un terrifiant cri de guerre et un porte-étendard. Ils n'utilisent que rarement les techniques d'infiltration des autres Loups Bleus. Leur logo représente un crâne vu de profil par-dessus une claymore.

**CHASSEURS DE TÊTE.** Parmi les Loups Bleus les plus assoiffés de sang viennent les Chasseurs de Têtes. Ceux-ci sont très indépendants et rares sont ceux qui choisissent de les côtoyer. Leur pratique de décapitation de leurs ennemies est légendaire et a pris des proportions de culte parmi les Loups Bleus. Leur logo représente un crâne vu de face par dessus une hache de combat.

**CHIENS DE GUERRE.** Ce sont les meilleurs combattants que les Loups Bleus peuvent offrir. Leurs services sont dépendieux aussi les Chiens de Guerre sont ils rarement vu sur les champs de bataille. Les forces ennemies savent qu'Imperial les considère comme des adversaires de valeur lorsque la mégacorporation déploie les Chiens de Guerre. Leur logo représente la tête d'un loup vu de profil par dessus une claymore.

**COMMANDOS.** Les Commandos constituent le gros des rangs des Loups Bleus. Ils sont réputés pour leur habilité au combat rapproché et sont les maîtres de l'infiltration. Leur logo arbore le classique crâne vu de face par dessus une claymore.

**ÉCLAIREURS.** Les Loups Bleus qui sont trop indisciplinés pour devenir des Commandos et trop petits être des Berserkers, deviennent des Éclaireurs. Progressant à travers les champs de batailles, les Éclaireurs sont utilisés par des forces plus importantes pour repérer les tireurs embusqués et mener des opérations de sabotage. Le logo des Éclaireurs se distingue de ceux des autres Loups Bleus par le fait qu'il n'est constitué que par l'empreinte de l'un des prédateurs les plus redoutés de l'humanité : le glouton vénusien.

**LOUVETEAUX.** Les Louveteaux sont les nouvelles recrues des Loups Bleus. Ce ne sont pas des soldats expérimentés mais des renégats et des causes perdues de l'armée Imperial. Les Louveteaux doivent servir pendant une période de deux ans parmi les "chiots" - comme les Loups Bleus les appellent - et doivent prouver leur valeur pour rejoindre les autres forces. Leur logo n'arbore qu'une Claymore.

**VEUVES LOUVES.** Les veuves et amantes des guerriers d'Imperial tombés au combat présentent une vision terrifiante sur le champ de bataille. En plus des armes conventionnelles, elles utilisent des chaînes étranglées et des griffes de loup en combat rapproché pour neutraliser leurs adversaires. Leur logo représente un crâne de chèvre vu de face par dessus une croix de Vénus - le symbole de la féminité.

ble concerne le déplacement des masses d'air réchauffées depuis l'hémisphère éclairée vers l'autre hémisphère qui sont à l'origine de vents puissants mais réguliers qui balayent quotidiennement les vastes plateaux glacés et les reliefs du satellite. Les températures peuvent grimper jusqu'à 8°C au fond des cannelures et descendre à -33°C sur les hauts plateaux exposés aux vents. Les masses d'air circulant sont à l'origine de vents allant de 30 à 85 km/h à toute heure du jour. Sinon Ganymède ne connaît aucun phénomène météorologique violent comme des tempêtes de neige du fait que son atmosphère ne dispose pas de l'énergie calorifique suffisante pour alimenter de tels phénomènes.

Les ingénieurs de Cybertronic ont su tirer partie de ces caractéristiques du climat de Ganymède en installant deux types d'installations fournissant l'énergie nécessaire aux processeurs atmosphériques récemment installés sur la planète. Des forêts d'éolienne géantes et de vastes collecteurs solaires ont été installés un peu partout à la surface du satellite. Les éoliennes sont des structures de plus d'une centaine de mètres de hauteur avec des pales atteignant allègrement les 50 mètres de diamètres et conçues pour fonctionner dans des conditions de grand froid et de grand vent - leur rentabilité énergétique étant atteinte lorsque les vents ont une vitesse moyenne de 20 km/h. Les collecteurs solaires sont quant à eux différenciés des panneaux solaires installés à la surface de Mercure. Ils ne sont pas conçus pour capturer les photons, de toute façon insuffisants sur l'hémisphère plongée dans l'obscurité du satellite, mais pour capturer les particules chargées piégées par la magnétosphère de Jupiter. Ces collecteurs solaires mesurent plusieurs centaines d'hectare en surface et, malgré un crépuscule permanent fournissent l'énergie dont ont besoin les processeurs atmosphériques pour fonctionner. Ces derniers tiennent un rôle vital pour la colonisation du satellite du fait que sans eux l'atmosphère de Ganymède qui s'échapperait chaque jour dans l'espace interstellaire ne serait pas renouvelée. Reste que malgré les efforts d'Imperial de poursuivre l'installation de processeurs atmosphériques, Ganymède ne possèdera jamais d'atmosphère suffisante pour arrêter efficacement les particules chargées provenant du soleil.

## CONFINS GLACÉS

La surface de Ganymède se caractérise par deux types de terrains : des terrains sombres, faits essentiellement de silicates mélangés à de la glace, et remontant aux premiers âges du satellite car constellés de cratères ; et des terrains beaucoup plus clairs, faits de glace pure résultant d'une importante activité tectonique et volcanique. Il est en effet fortement probable que la glace des terrains clairs ait jailli des profondeurs du satellite, se répandant sur la surface sous l'effet d'une tectonique de plaques jadis provoquée par les marées gravitationnelles de Jupiter. Le résultat est un monde froid, sombre, caractérisé par de vastes plateaux glacés, de grandes vallées et de profonds ravins entrecroisés où bondissent des rivières. Moins de 10% de Ganymède est recouvert par les eaux au fond des cannelures de 500 mètres de profondeur.

Les terrains sombres, représentant environ 35% de la surface totale, sont appelés REGIO et abritent l'intégralité des massifs forestiers de Ganymède. Ces régions sombres ont été baptisées d'après les noms des savants ayant découvert les satellites de Jupiter : Gallée, Marius, Nicholson. Le plus grand, Galileo Regio, fait plus de 3000 km de diamètre. Leurs sols contiennent beaucoup de cratères d'impacts, qui sont parfois entourés de grandes raies blanchâtres dont l'origine provient de l'éjection de glace lors de l'impact météoritique. Les cratères portent principalement les noms de civilisations anciennes : Babylone, Égypte, Sumer. Dans Galileo Regio, on trouve aussi un système de crêtes concentriques hautes d'une centaine de mètres. Par contre, les grands cratères n'ont presque aucune altitude, ils sont quasiment plats et d'une couleur plus claire, donc probablement remplis par la glace molle située sous la croûte. On appelle ces restes de cratères des PALIMPSESTES. Outre les cratères, les terrains sombres abritent des crevasses larges de 5 à 10 km, longues de plusieurs centaines de kilomètres et profondes de 500m. On appelle ces failles des FURROWS. Ce sous-sol gelé en permanence limite sévèrement le type de flore que sa surface peut supporter. La terraformation initiée par Imperial se contentait de l'ensemencement de ces terrains avec différents lichens et algues qui devaient être capables tout à la fois de résister aux températures très froides de la lune de Jupiter (-173°C) et aux bombardements continus de particules chargées qui provoquaient invariablement des mutations mortifères pour ces organismes. Néanmoins ces derniers remplirent leur office en diminuant au cours des siècles l'indice d'albedo - la proportion d'énergie lumineuse renvoyée de la surface du satellite - pour augmenter lentement la température moyenne de son atmosphère quasi-inexistante. Mais ce sera Cybertronic qui, près d'un millénaire plus tard, en introduisant de nouvelles essences de conifères résistants - les célèbres pins Tesla - et des processeurs atmosphériques alimentés par des collecteurs solaires, arrivera à créer une atmosphère suffisante sur Ganymède pour permettre une pré-colonisation. En à peine un siècle, Cybertronic a réussi à transformer ces régions en vastes réservoir d'énergie capturant l'énergie dispensée durant les aubes pour permettre une véritable explosion de vie malgré cet environnement hostile. Des herbes, champignons, lichens et vignes et plus de huit cent types de plantes ont colonisés les cannelures qui sont partiellement abrités des radiations. Néanmoins, Ces territoires restent pour l'instant dépourvus de toute faune. En raisons de l'absence de succès dans l'introduction d'insectes pollinisateurs, aucune plante à fleur n'est présente sur le satellite.

Les régions claires sont d'avantage marquées par un vaste ensemble de cannelures et d'arêtes qu'on appelle SULCUS, constituées en grande partie de glace pure et recouvrant les ter-

rains sombres, ce qui renforce l'idée d'une ancienne activité tectonique. Ces longues cannelures forment un réseau complexe, dont les structures, véritables fleuves de glace géants, peuvent être longs de plusieurs milliers de kilomètres. Ces formations sont nommées d'après diverses divinités de l'ancienne Terre comme Anshar et Kishar (dieux du ciel et de la terre à Sumer), Adad (dieu assyrien de l'orage), Adapa (dieu assyrien des eaux), Baal (dieu suprême des phéniciens), Gilgamesh (héros sumérien), Tanit (déesse carthaginoise de l'amour). On note différents types de terrains au sein de ces zones claires. Les caldeiras traduisent l'existence de volcans de glaces. Ces cryovolcans 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 Ganymède. Les terrains sillonnés sont formés d'une juxtaposition de sillons plus ou moins parallèles, et longs de plusieurs centaines de kilomètres. Mais il peuvent aussi se croiser entre eux se superposer. Les terrains lisses sont des plateaux sans aucun relief ni abri. Les terrains réticulés sont les quadrillages formés par l'entrecroisement des sillons. Ces terrains clairs sont aussi le siège de quelques cratères. Ici les conditions sont plus difficiles avec un sol pauvre formé de rocaillles et de glace. Seuls les lichens et algues de pré-colonisation introduites par Imperial peuvent subsister là - rien d'autre.

## LE MAGLEV BIFROST

Les seuls véhicules terrestres utilisés par les colons et les personnels militaires sur Ganymède sont des tractoneiges - des véhicules à cabine de survie autonome et bouclier anti-radiations qui peuvent transporter plusieurs personnes dans des régions recouvertes de neige ou de glace sans nécessiter de route. Elles servent au transport d'équipes de travail sur des colonies isolées ou au transport de matériel. Ce sont des véhicules à gaz très larges d'au moins vingt à trente mètres de long qui sont en général mus par plusieurs chenilles indépendantes ou plusieurs énormes pneus très larges et gonflés à faible pression qui leur permettent de traverser tous les terrains.

Pour le fret et les voyages longues distances, Imperial dispose d'une ligne de maglev géante - dénommée Bifrost - qui fait la jonction entre la cité capitale Idavoll à l'astroport Glitnir. Cette réalisation cyclopéenne est à mettre sur le compte de Cybertronic qui a créé un immense ballast de verre à haute résistance qui s'étend sur près de 7.650 kilomètres le long de l'équateur du satellite. Le Bifrost est un maglev à sustentation électrodynamique, utilisant des aimants supraconducteurs faits de niobium et de titane qui sont refroidis à -269°C par de l'hélium liquide pour pouvoir conserver leur supraconductivité. Le ballast contient des particules métalliques magnétisées constamment par le bombardement de particules chargées qui se retrouvent mis en bouteille dans cette immense structure de verre creusée dans le permafrost de Ganymède. L'interaction entre les aimants supraconducteurs à bord du train et ces particules magnétisées disposés le long du ballast crée une force magnétique induite qui compense la gravité et crée la lévitation. Ces aimants repoussent le train vers le haut et assurent, malgré le poids du lourd blindage de la motrice et de ses dizaines de wagons, l'existence d'une garde suffisante entre le ballast et le train ce qui affranchit le véhicule de toute perte due à la friction et lui permet d'atteindre allègrement une vitesse de 500 km/h.

L'apparence de sa motrice et de ses wagons sont dans le plus pure style Cybertronic avec des formes dépouillées, massives et anguleuses avec un puissant rostre à l'avant de la motrice de tête qui déverse en continu un flot de plasma pour chasser la neige des congères qui se sont formés sur le ballast. Les seules ouvertures vers l'extérieur se réduisent en une lucarne triangulaire placée devant la cabine de pilotage et un dôme panoramique doré en milieu de convoi qui agrémente les centaines de mètres de métal et plastique noir des boucliers anti-radiations qui recouvrent le train. Le résultat est saisissant pour un observateur se trouvant sur les plateaux glacés de Vanaheim et voyant surgir ce train géant qui fend littéralement le paysage tel un brise-glace sur la banquise vénusienne.

Le Bifrost constitue la plus importante artère de commerce et de communication de la lune de Jupiter. Des milliers de personnes l'empruntent chaque jour, et des millions de tonnes de marchandises passent par elle dans les deux sens. Le bois des scieries de Hershef et le minerais des mines de Sycion est acheminé jusqu'à Glitnir. Les produits de luxe venus des planètes intérieures sont distribués jusqu'à Idavoll. Un embranchement a été installé à proximité de la forteresse d'Utgard qui permet aux Loups Bleus de se rendre rapidement aux points névralgiques du satellite que sont la capitale et l'astroport.

Les premiers ballasts de la ligne, larges de plus de 50 mètres, furent posés juste avant qu'Imperial n'apprenne l'existence de la colonisation de Ganymède et un projet était prévu pour relier l'astroport de Glitnir à l'immense zone forestière de Perrine Regio en vue de son exploitation. Certains hauts-administrateurs de Cybertronic soupçonnent que c'est précisément cette infrastructure visible depuis le ciel qui a mis la puce à l'oreille d'Imperial quand à l'existence des activités de la mégacorporation sur Ganymède.

## LES SECTEURS

Depuis la prise de contrôle de Ganymède, les Loups Bleus ont en charge le maintien de la sécurité dans les différents secteurs revendiqués par Imperial. Il peut apparaître de prime abord qu'Imperial contrôlent les vastes territoires de Gany-

## ATTIRAIL

En plus d'utiliser les grandes claymores traditionnelles qui se transmettent depuis plusieurs générations, les Loups Bleus se servent tout le vaste arsenal qu'Imperial leur met à disposition. Ainsi les Éclaireurs préfèrent s'équiper de fusils Assaillant et Destroyer alors que les Chiens de Guerre recourent aux lance-roquettes Southpaw pour éliminer des cibles protégées. Les Berserkers font un usage immodéré des mitrailleuses Charger et fuseurs Géhenne alors que les Commandos préfèrent recourir aux mines et autres charges de démolitions pour mener à bien leurs missions d'harcèlement.

## CHAÎNE ÉTRANGLEUSE

1.200 couronnes, disponibilité E  
Cette arme est un gantelet blindé enserrant l'avant bras de l'utilisateur et équipé d'une chaînes barbelée de 95 cm. Une attaque réussit en mêlée avec cette arme n'infirge pas de dommages mais entrave les mouvements de la victime. Celle-ci devra consacrer une action et effectuer un test de Force difficile (niveau de difficulté : 15) ou subir un malus de -5 à ses compétences de Combat et Armes à feu (en attaque comme en défense).

## GRIFFES DE LOUP

400 couronnes, disponibilité E  
Cette arme est un gantelet renforcé enserrant l'avant bras de l'utilisateur et équipé de trois lames de 45 cm (Force : 10, dommages : 1D6+1).

## HACHE DE BATAILLE

5.200 couronnes, poids 8 kg, disponibilité E  
Cette hache à deux lames acérées est souvent prisée par les Berserkers et Chasseurs de têtes pour sa facilité à trancher les membres et les têtes. (Force : 15\*, dommages à deux mains 1D8+3)

## LANCE-GRENADES

### HAWLER

1.800 couronnes, disponibilité E  
Cette arme est un gantelet ignifugé enserrant l'avant bras de l'utilisateur et équipé d'un lance-grenades Mk. III (voir le chapitre Armement).

## MASSE ÉLECTROPNEUMATIQUE

21.000 couronnes, poids 15 kg, disponibilité E  
Cette énorme masse à deux mains dispose en lieu et place de sa tête d'un système électropneumatique qui fonctionne sur le principe du marteau piqueur (Force : 24\*, dommages à deux mains 1D6+4(x2)).

## MOTO FENRIS

90.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 4  
Bruyante et rapide, cette moto tout terrain à trois roues est particulièrement adaptée aux terrains difficiles. Ses deux énormes roues dotées à l'avant encadrent une immense gueule de loup stylisé dont les yeux sont les phares du véhicule. Ces motos sont utilisées pour les missions de reconnaissance et pour harceler les forces ennemies. Vitesse maximale : 120 km/h ; 1 passager.

## TUNIQUE DE CUIR

25.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 4  
Cette armure se compose d'un plastron, de plaques d'épaules et d'un tablier en cuir clouté accompagné de genouillères et coudières en acier (4 points d'armure). Le tout est porté par-dessus une combinaison de nylon balistique (2 points d'armure). De plus, elle s'accompagne d'une lourde cape de fourrure matelassée qui protège des intempéries et du froid.



mède ainsi que leurs ressources mais ce n'est pas exactement vrai.

Il n'y a aucune contestation au fait que la mégacorporation exerce une très grande influence sur ce satellite et qu'elle contrôle le principale astroport, les colonies et autres installations importantes comme les processeurs atmosphériques. Elle tient les principales voies de communication et exerce la volonté d'Imperial par l'intimidation et la force militaire si nécessaire. Mais si l'on considère l'immensité de la zone à contrôler, il devient clair que les loups Bleus n'ont pas les effectifs pour patrouiller efficacement les différents secteurs pour empêcher toute infiltration des agents de Cybertronic ou des Légions Obscures.

Un secteur de patrouille - le territoire qu'une meute à en charge de protéger - peut s'assimiler à un territoire tenu par un groupe de prédateurs. Les Loups Bleus assimilent ce territoire et ses différentes colonies à une ressource sur laquelle ils peuvent se servir pour se ravitailler. La meute défendra ce territoire de toute infiltration ou menace externe.

Mais, à l'instar de leurs équivalents prédateurs, les Loups Bleus n'agissent pas sans une bonne raison et ne prélève dans les colonies qu'ils protègent que ce dont ils ont absolument besoin. Sans le soutien des colonies qu'ils protègent, les Loups Bleus connaîtraient de sérieux problèmes de ravitaillement en carburant et pièces détachés. Et, tels des prédateurs, les Loups Bleus parcourent leur territoire en petits groupes - les bandes - selon un circuit préétabli. Ils restent rarement à un même endroit plus d'un mois et voyagent constamment pour surveiller le domaine qui leur est assigné. Cela veut dire qu'une même zone peut être laissée sans surveillance pendant de longues périodes. Et même s'il n'existe qu'un laps de temps d'un mois entre chaque visite, une bande n'aura que peu de moyens de savoir ce qui se passe dans leur zone. Elle ne peut certainement pas savoir tout ce qui se passe à un moment donné et n'aura une idée de ce qui se passera à plusieurs dizaines de kilomètres de sa position que par le signalement par radio d'un colon ou d'une photo d'un des satellites de surveillance que le Ministère de l'Industrie et de la Conquête a placé en orbite autour de Ganymède. Ce découpage en zone et leur patrouille par plusieurs bandes est la manière la plus efficace qu'a trouvée les Loups Bleus pour assurer la surveillance de cet immense territoire avec les effectifs militaires dont elle dispose.

**ALFHEIM.** Depuis plus de dix ans, l'hémisphère sud de Ganymède est le siège d'une importante activité de résistance menée par Cybertronic depuis le secteur d'Alfheim, transformée en véritable forteresse naturelle. Après le débarquement des forces Imperial, les personnels de Cybertronic, civils comme militaires, avaient rejoint ce secteur alors désigné comme zone démilitarisée. La caldeira de Tashmetum se voulait alors un camp de rassemblement en attendant leur départ du satellite.

Mais après une année de tractation stérile sur le versement d'une rançon exigée par les Loups Bleus pour la restitution de ses personnels, Cybertronic décida de passer la consigne aux survivants de rejoindre d'anciennes installations oubliées à l'est et à organiser la résistance. La majorité des civils arrivèrent à se soustraire à la surveillance relâchée d'Imperial et se cachèrent dans les cannelures d'Apsu Sulci où ils remirent en services des installations datant d'avant la Chute. Les personnels militaires se dispersèrent, quant à eux, en petites cellules sur le mont Punt.

En novembre 1259 TC, le premier largage d'armes et de matériel a lieu au-dessus de Shuruppak Sulcus, suite au plan stratégique élaboré par la division *Centrale d'Informations et de Renseignement* de Cybertronic quelques mois auparavant, prévoyant d'utiliser le secteur d'Alfheim comme base d'accueil d'équipements largués en orbite afin d'agir comme force de harcèlement et de renseignement sur le satellite.

La division CIR préconisa la mise en place d'une multitude de petites cellules, mobiles, prêtes à s'infiltrer dans les colonies se trouvant plus au nord. Dans les mois qui suivirent, Cybertronic procéda à plusieurs largages massifs d'armes sur le secteur, le personnel civil apporta son aide aux opérations de récupération du matériel en rejoignant par les réseaux de cannelures l'hémisphère éclairée de Ganymède alors que la flotte spatiale d'Imperial était forcée de retirer de l'autre côté de l'astre. Cependant près de la moitié des cybers restèrent non armés.

Aujourd'hui la résistance mise sur pied par Cybertronic compte près de 4.000 combattants menant des campagnes de sabotages et attentats un peu partout sur le satellite, mais avec le souci de ne jamais endommager irrémédiablement les matériels clés. Ces cellules se déplaçant en skis et en Paraslider au fond des cannelures effectuent également un travail de collecte de données sur les dispositifs défensifs d'Imperial en vue d'une hypothétique opération de reconquête du satellite. Mais, à l'heure actuelle, l'objectif principale poursuivi par Cybertronic est de mobiliser à peu de frais le maximum d'unités Imperial sur Ganymède - ces dernières faisant défaut pour d'autres opérations dans le reste du système solaire.

**ASGARD.** Le secteur d'Asgard est de loin le plus riche des secteurs colonisés de Ganymède et aussi celui le plus lourdement industrialisé. Il abrite à la fois les exploitations forestières du clan Dunsirn du nord de Nicholson Regio et l'immense champ gazier contrôlé par le clan McGuire. En effet, c'est ici que les principaux processeurs atmosphériques ont été implantés pour à la fois densifier l'atmosphère du satellite avec du dioxygène et de l'ozone mais aussi pour produire le dihydrogène nécessaire aux industries de pétrogazières, elles aussi détenues par les McGuire. Elles fournissent tous les véhicules du satellite y compris l'astroport et les vaisseaux en orbite. Cette manne financière ne sert pas qu'à renflouer les caisses du clan mais aussi à financer l'extension de la future mégaville Idavoll, bâtie sous la

chaîne de Tehra.

Ce comptoir marchand est en effet protégé aujourd'hui sous plusieurs mètres de silicate en attendant la construction d'une immense gède à l'image de ce qui s'est fait pour la colonisation de Luna. Hélas, la construction de cette structure monumentale avait à peine débuté lorsque les forces de la Confrérie débarquèrent pour prendre cette future cité capitale. Aujourd'hui les ingénieurs d'Imperial sont affairés à la fois à la construction du tablier qui servira à stabiliser la future structure de plusieurs dizaines de kilomètres de diamètre avec en son centre la future Cathédrale, véritable témoignage de foi du lien qui unit Imperial et la Confrérie dans cette aventure. Ces immenses travaux ont connus plusieurs interruptions suites à des éruptions solaires soudaines qui ont gravement irradié les personnels travaillant à l'extérieur. Imperial a du acheter en catastrophe des Mekas de chantier spécialement protégées contre les radiations au combinat Mayama spécialisé dans ce type de travaux à la surface de Mercure et les importer de cette planète par convoie spécial pour espérer reprendre les travaux d'ici quelques mois.

**JÖTUNHEIM.** Coincé entre Barnard Regio au sud et à l'ouest par le fleuve de Sycion Sulcus, le secteur de Jötunheim est le grenier à blé de Ganymède. Cybertronic avait installé d'immenses serres de cultures hydroponiques et le clan Fergan les utilisent pour produire à la fois des légumes et fruits que des fourrages pour nourrir son cheptel lui aussi mis sous abri. Le clan a pour mission de fournir des aliments frais aux principales villes du satellite bien que ceux-ci se révèlent aujourd'hui d'un coût supérieur aux importations de Vénus ou de Mars. Imperial subventionne largement ces installations pour disposer d'une autonomie alimentaire dans l'éventualité d'un blocus du satellite par les forces des Légions Obscures. Chaque jour de nouvelles serres et éoliennes se bâtissent tout le long du ballast de verre du maglev et au pieds de la chaîne de Nanshu où les Loups Bleus disposent de leur quartier général. Celui-ci, la forteresse d'Utgard, est un complexe de fortifications creusées dans la montagne et qui n'est accessible que par voie aérienne et un téléphérique long de 80 kilomètres qui chevauche les vallées glacières pour déboucher directement à proximité de la ligne maglev. Cette forteresse à pour mission de protéger à la fois les grandes serres que les énormes gazoducs reliant le secteur d'Asgard à celui de Midgard des opérations de sabotages de la résistance Cybertronic.

**MIDGARD.** S'il n'est pas le plus riche, le secteur de Midgard est le plus stratégique pour Imperial sur le satellite. Bordé à l'ouest par Perrine Regio et au sud par le secteur de Jötunheim, il abrite les mines de Sycion et l'astroport Glitnir dans la chaîne d'Enki. Là, le clan Loughton a en charge l'extraction des minerais nécessaires à son industrie lourde qui consiste principalement aux chantiers de constructions de nouvelles Frégates et appareils destinés à la défense du satellite. Pour accepter de délocaliser une partie de ses installations présentes dans la ceinture d'astéroïde, Imperial a d'ailleurs signé avec les Loughton un mirifique contrat portant sur la construction de trois forteresses spatiales en orbite haute de Ganymède. Au pieds de la chaîne d'Enki, des usines fonctionnant au gaz tournant vingt-quatre heures sur vingt-quatre s'étendent à perte de vue, plongeant la région dans un brouillard épais de souffre et d'émanations carbonées qui colorent les plateaux glacés environnants d'une crasse noire.

**MUSPELHEIM ET VANAHEIM.** Ces deux secteurs désignent respectivement les pôles magnétiques sud et nord du satellite. Aucune installation humaine n'est présente dans ces contrées particulièrement inhospitalières. La magnétosphère de Ganymède qui dévie une partie des rayonnements ionisants de Jupiter a tendance à guider les particules chargées dans ces zones. Ces dernières, très énergétiques, interagissent constamment avec l'atmosphère ténue du satellite sous la forme de magnifiques d'aurores polaires. Ici, seuls des satellites en basse orbite spécialement protégés contre les radiations traversent ces régions pour effectuer leurs surveillances de la face éclairée de Ganymède.

**NIFLHEIM.** Le secteur de Nifheim - qui signifie enfer glacé dans une ancienne langue - désigne une large zone déshéritée du satellite. Et pour cause, il se trouve au centre de l'hémisphère éclairée par la lumière solaire qui se réverbère sur les épaisses masses nuageuses de Jupiter. C'est sur ces hauts plateaux glacés, bombardés intensivement de particules chargées, qu'une grande partie de l'eau liquide s'écoule vers le réseau de cannelure sillonnant tout le satellite. Au nord de ce secteur, s'étend de pins des grands lacs juste au sud des immenses forêts de pins Teslas de Galileo Regio. Mais ces immenses plateaux ont la réputation grandissante dans le système solaire d'abriter une sorte de triangle des Bermudes qui happe les rares aéronefs qui s'aventurent dans ces contrées hostiles. Des survivants ont constaté d'étrange phénomènes de dilatation ou contraction du temps d'après leurs plans de vol. En réalité, le sous-sol des ces plateaux glacés cache une Citadelle de Muawijhe qui semble se servir du puissant champ magnétique de Jupiter pour distordre le tissu de la réalité.

**SVARTALFHEIM.** Les colonies capitoliennes sont dispersées dans tout ce secteur à proximité de la caldeira de Hershef et de la base de Kodiak qui assure la protection des avoirs de Capitol sur le satellite. L'Industrie principale de ce secteur repose sur l'exploitation du massif forestier de Hershef - ses précieuses essences étant expédiées principalement sur

## RELIQUES

Les artisans forgerons Loups Bleus ont créé depuis des siècles des armes, armures et d'autres objets pour les clansmen. Guidés par la Lumière du Cardinal, ces artisans forgerons ont découverts le secret pour harmoniser ces objets avec la Lumière qui baigne notre univers et les âmes des héros.

Au maître de jeu de décider s'il convient de les intégrer ou non à ses parties. Leur intervention doit être soigneusement mesurée, car elles peuvent rapidement augmenter la puissance des personnages. Toute relique héritée ou gagnée par un personnage des Loups Bleus peut être à l'origine d'une querelle et susciter la convoitise de leurs camarades.

**CLAYMORE RUNIQUE.** Ces puissantes reliques confèrent à leur porteur la capacité de lancer, chaque jour, des sorts des Mystères. Des runes de Lumière sont gravées sur la lame et indique sa puissance (niveau de perfection et nombre de magnitude). Jusqu'à 5 pour les lames du défunt clan Gallagher et jusqu'à 3 pour celles fabriquées par le clan Murray. Chaque rune correspond, au choix, soit à un sort de magnitude 1 (valeur de compétence : 10 + niveau de perfection de l'arme), soit à une magnitude supplémentaire. N'importe qui peut les utiliser, à condition d'être dégagé de toute influence de la Symétrie Obscure.

**LE POURFENDEUR DE TÉNÈBRES.** Cette hache de bataille à deux mains possède sur ces deux tranchants des runes de terreur. Tout ennemi apercevant le Pourfendeurs des Ténèbres doit réussir un jet de Volonté normal ou être victime d'une crise cardiaque (en cas d'échec à un test normal de Vitalité, la victime meurt). Même en cas de succès, ses 1D6 prochaines actions subissent un modificateur de -4.

**FOURREUR DE L'AÎNÉ.** Cet artefact ressemble à une cape de fourrure qui a bénéficié d'une pigmentation métallique et s'utilise comme telle, à la différence qu'elle est nimbée d'un champ de force miroitant bleuté, très similaire au sort Bouclier des Mystères de la Cinétique. La Fourreur de l'Ainé offre une protection de 4 points d'armure et un bonus de +2 aux jets d'Esquive contre les attaques à distance.

Une fourreur de l'Ainé peut être traversée mais se reforme instantanément. Elle ne peut pas être détruite par des moyens ordinaires.

**MARQUE DU LOUP.** Ce tatouage réalisé à partir du mélange de pierres précieuses réduites en poudre confère à son porteur la capacité de lancer, chaque jour, le sort Écran pour résister à un pouvoir de la Symétrie Obscure.

La plupart des marques du loup ne procurent qu'une magnitude par jour. Les plus puissants tatouages sont réalisés par les chamans les plus qualifiés parmi les Loups Bleus.

À la différence des symboles de lumière de la Confrérie, le pouvoir du tatouage provient directement de la force vitale de son porteur mais personne ne peut en posséder plus d'un à la fois. Si plusieurs tatouages sont réalisés sur le même individu, seul le plus puissant sera pris en compte.

**BÂTON DES AÎNÉS.** Cette relique ressemble à bâton de bois de six pieds de long fait en bois dur gravé de runes et surmonté d'une tête de loup en métal. Il peut lancer le sort Explosion et procure un maximum de 10 magnitudes par jour (valeur de compétence : 13 ; niveau de perfection : 3).

Luna et Mars pour l'ameublement des bureaux de direction de la mégacorporation. Les relations qu'entretiennent les Loups Bleus avec Capitol restent assez froides malgré que ce fut à l'initiative d'Imperial que Capitol fut fort opportunément invitée sur Ganymède afin de désamorcer la crise diplomatique qui s'était créée peu après la prise de contrôle hostile du satellite. Aujourd'hui la présence des capitoliens est tolérée mais ceux-ci n'ont aucun droits dans tous les autres secteurs du satellite. En fonction de l'humeur des chefs de meutes, les Loups Bleus ont tendance à ignorer la présence des colons capitoliens comme si de préten-

dre qu'ils n'existaient pas constitue une réelle différence. Certains Loups Bleus peuvent même combattre pour protéger une colonie capitolienne en cas de danger. Mais dans la plupart des cas, si une colonie s'avère particulièrement prospère, les Loups Bleus s'empareront de l'installation en chassant les colons. Si possible, la meute essaiera de prendre les installations intactes pour permettre au colon implanté d'occuper la nouvelle place. Mais dans quelques cas, la colonie peut être simplement pillée et détruite.

## VAE VICTIS

Bienvenus dans notre nouveau quartier général, jeunes Loups Bleus. Réchauffez-vous auprès de notre feu.

Prêtez attention à l'histoire sur le glorieux passé des Loups Bleus que je vais maintenant vous conter, durant les premiers jours de la Croisade Vénusienne alors que le premier Cardinal était à l'apogée de sa puissance. Cette histoire raconte dans quelles circonstances les Loups Bleus ont été créés et comment nous avons acquis notre cri de guerre.

Nos membres comptaient déjà parmi les troupes les plus fières et les plus braves de Sa Sérénité sur la planète verte qu'était déjà Vénus. Notre fierté et notre bravoure ne nous avaient pas permis de disposer d'un territoire parmi les vallées luxuriantes de la planète. Au lieu de cela, nous fondâmes notre royaume dans les hauteurs enneigées du massif Thétis et nous remercions Sa sérénité de sa générosité.

Parmi nos ancêtres dans ces terres inhospitalières était un chef et un maître d'armes nommé Brannagh. Cet homme immense dépassait d'une bonne tête les plus grands de tous les héros d'Imperial, sa chevelure était une crinière sauvage. Ce furent les clans Brannagh, Gallagher, Dunsirn et Mac Cullough qui s'étaient illustrés pendant les Premières Guerres corporatistes qui relevèrent le défi de Sa Sérénité.

À cette époque, les sujets de Sa Sérénité avaient déjà créé le paradis vert qu'était le cratère McGuire. Des jardins et de l'herbe verdoyante poussaient alors dans cet oasis malgré les longues et froides nuits vénusiennes. Brannagh et ses camarades clansmen ne pouvaient pas vivre dans ce confort, tels étaient leurs âmes sauvages. Au lieu de cela, ils choisirent de vivre tels des loups aux franges de la civilisation.

En ces temps là, alors que les mégacorporations consolidaient leur contrôle sur les territoires qu'elles avaient revendiqués, il existait une très belle cité minière dénommée Oberstein, juste à quelques centaines de kilomètres au nord du cratère McGuire. Les célèbres mines d'Oberstein avaient fait de cette ville l'une des plus prospères du continent d'Aphrodite Terra, concurrencée seulement par le cratère McGuire. Mais hélas, Oberstein était une cité fondée par les riches marchands de Bauhaus.

Du calme. Silence, je vous dit ! Les Bâtisseurs étaient déjà alors très riches, autant qu'aujourd'hui. Cela en a toujours été et le sera toujours. Mais Brannagh et ses hommes allaient les délester d'un peu de ses richesses.

Puis-je continuer ? Merci.

Brannagh et ses clansmen vivaient comme des loups dans les espaces sauvages de l'hémisphère sud de Vénus. Ce furent leurs meutes qui découvrirent en premier les forces des Légions Obscures sur Aphrodite Terra. Les loups de Brannagh prêtèrent serment de protéger l'humanité toute entière et spécialement leur magnifique cratère McGuire de cette nouvelle menace.

Brannagh lui-même parcourait les forêts plongées dans la nuit glaciale à l'ouest du fleuve Nardik lorsqu'il capta un message de détresse sur sa radio. Les mines d'Oberstein étaient assiégées par les Légions Obscures et ces mollasseurs de bauhausers étaient incapables de se défendre par eux-mêmes. Mais le roublard Brannagh avait eu l'occasion d'observer les Légionnaires pendant plusieurs mois et savait comment les défaire, aussi il répondit à l'appel.

"Mes hommes ne sont qu'à une dizaine d'heures de votre position. Payez nous un livre d'or pour chaque Légionnaire Mort-Vivant dont nous devrions débarrasser les marches de votre palais et nous sauverons votre cité."

Les bauhausers acceptèrent sans rechigner cette offre, désespérés qu'ils étaient de protéger leurs vies de couards. Ils avaient du penser que Brannagh n'était qu'un commandant anonyme d'une compagnie de mercenaires.

Brannagh et ses plus fines lames prirent aussitôt la route d'Oberstein avec toute la célérité dont leurs véhicules étaient capables. Ils arrivèrent bien avant que les dix heures se soient écoulées.

Les guerriers découvrirent alors une scène de grande destruction. Les murs de la cité n'étaient pas encore tombés mais nombreux étaient les corps de bauhausers dispersés tout autour du périmètre de la cité. Parmi les corps sans vie grouillaient mille - non, dix mille - Légionnaires Morts-Vivants dirigés par le maléfique Népharite Colzras.

Brannagh attendit que les Légionnaires se rassemblent autour de Colzras pour recevoir leurs ordres, comme il savait qu'ils devaient le faire régulièrement car ils étaient dépourvus de toute intelligence. Alors que les Légionnaires Morts-Vivants se rassemblaient pour préparer l'assaut final contre Oberstein, Brannagh et ses hommes fondirent depuis la forêt voisine, leurs armes fixes de leurs véhicules crépitant. Seuls trois clansmen succombèrent dans cette attaque qui se conclut par la destruction du Népharite laissant ses Légionnaires dans le plus complet désarroi.

Les loups de Brannagh fondirent ensuite sur les Légionnaires, les mettant en pièces à l'aide de leurs lames. Cette bataille dura plusieurs heures tant la quantité d'ennemis à défaire était immense. Si ces premiers Loups Bleus avaient approché nos guerriers d'aujourd'hui, la bataille aurait sûrement été gagnée en moins d'une heure.

Avec le champs de bataille était noyé jusqu'au niveau des chevilles du sang impie des Légionnaires, Brannagh et ses hommes s'avancèrent jusqu'aux portes de la cité. Alors qu'ils pénétraient dans l'enceinte fortifiée, ils virent plus de destruction qu'ils ne l'avaient entr'aperçus à leur arrivée. Les mines d'Oberstein seraient certainement tombées au prochain s'ils n'étaient pas intervenus. Ce qui intrigua le plus Brannagh, comme il le dira plus tard, était la complète absence d'une présence militaire Bauhaus dans la ville.

Puis ils se dirigèrent vers le Palais de l'Europe, la représentation officielle de Bauhaus avant que les Guerres du Trône n'installent les maisons nobles à la tête de la mégacorporation. Ils y entrèrent sans rencontrer âme qui vive et découvrirent que les lâches bâtisseurs s'étaient enfermés au dernier étage de l'immeuble.

"Nous avons sauvé votre cité," déclama Brannagh à travers l'imposante porte.

"Alors nous vous paierons comme convenu, mercenaire," répondit une voix à travers la porte. Les poltrons laissèrent Brannagh et ses hommes dans leur propre sanctuaire.

Mais vous devez comprendre qu'à ce moment là, les marchands de Bauhaus n'étaient plus vraiment excités par l'idée de payer la somme qui avait été promise à un instant de grand désespoir. Non sans réticences, les financiers de Bauhaus sortirent leurs calculatrices. Les heures s'écoulaient mais les bauhausers ne produisirent par l'or que Brannagh avait gagné. Il demanda une explication.

"Vous désirez être payer un livre d'or pour chaque Légionnaire qui se trouvait à notre porte mais vous n'avez produit aucun corps que l'on puisse compter," dirent les financiers. "Comment pouvons nous savoir précisément avec quelle quantité d'or nous devons vous payer ?"

La rage monta en lui mais Brannagh savait que les bauhausers n'étaient pas dignes de confiance. "Vous pouvez maintenant vous rendre aux portes de votre cité et les compter vous-mêmes, bauhausers," grommela-t-il. "Peut être pouvez-vous envoyer vos forces de sécurité les compter pour vous."

Le haut administrateur des mines Oberstein secoua la tête. "Non, nous ne pouvons faire cela puisque nos forces sont en ce moment en train d'effectuer un raid sur le cratère McGuire. Il sera notre très bientôt et alors nous pourrions vous payer la somme due avec l'or d'Imperial. Mais vous ne pouvez comprendre de telles subtilités, mercenaire."

Brannagh découvrit à ce moment là la force du loup qui était en lui. "Nous ne sommes pas des mercenaires, pauvres sots. Nous sommes les meilleurs combattants d'Imperial !"

Et Brannagh empoigna par le col le haut administrateur, peu désireux de contrôler la rage animale qui habitait son regard.

"Maintenant, ils est temps de rendre la monnaie, bâtard," hurla-t-il en lui passant sa claymore en travers du bauhausers.

"Vae Victis !" harangua Brannagh à l'intention de ses hommes. "Malheur aux vaincus !"

Les Loups Bleus brûlèrent les mines d'Oberstein jusqu'aux fondations ce jour là, prenant tout le butin qu'ils pouvaient transporter. Aujourd'hui, les torques qu'arborent nos chefs de meute est fait de cet or qui était du aux Loups Bleus, réparant partiellement les sang et la mort qu'ils trouvèrent en retournant au cratère McGuire.

Cette histoire m'a été raconté par l'Ainé des Crocs d'Argent, telle que son prédécesseur le lui avait raconté et ainsi de suite depuis plus de douze siècles. reprenez la et elle vous réchauffera les nuits de solitude.

- récit de Taliesin Mac Dennehey,

ancienement du clan Dennehey,

aujourd'hui Grand Ainé des Crocs d'Argent,

s'adressant à l'assemblée présente lors de l'inauguration de la forteresse d'Utgard,

dans le secteur de Jötunheim sur Ganymède

## RÉSISTANCE

Farringham descendait au pas de course la longue galerie sinieuse. Son cerveau électronique lui indiquait qu'il se déplaçait précisément à 23,5 km/h et qu'il faudrait 5,4 secondes pour parvenir jusqu'au dernier sas. Des informations supplémentaires défilaient dans son champ de vision. Il n'était pas convaincu d'avoir besoin de savoir que la température ambiante approchait les 10°C ou qu'il était 22h14'4" mais on ne savait jamais. Il actionna l'ouverture du sas et sortit en terrain découvert.

Un autre qui lui serait resté confondu devant le spectacle de l'immense canyon de glace qui le surplombait mais Farringham avait depuis longtemps perdu sa capacité d'émervaillement. Ici, à 500 mètres sous la surface glacée de Ganymède, il contemplant les eaux issues de la fonte des falaises de glace. Pendant un instant, il s'interrogea sur l'utilité de ce complexe souterrain dont il venait de déboucher. Les anciens l'avaient-ils construit pour leur projet de colonisation où comme base militaire où former leurs soldats à la guerre en milieu arctique ? Il se rendit compte qu'il ne le saurait jamais. Ce genre d'information avait disparu durant la Chute, quand les machines pensantes étaient devenues folles et que tous les anciennes bases de connaissances avaient été perdues ou effacées. Il rejeta cette pensée. Pour un homme dont le corps était truffé de bionique et dont le cerveau était en partie un système informatique intégré, l'idée était inconfortable.

Peut-être que c'est la raison pour laquelle la Confrérie nous déteste, pensa-t-il, peut-être que ce genre d'événement s'est déjà produit et pourrait se reproduire à nouveau. Il essaya de ne plus y penser. Il était temps de contacter la base et de demander l'envoi d'une équipe de VAC pour en prendre possession.

La température ambiante était tombée de quelques degrés et descendait encore. Il ajusta sa vision nocturne pour s'adapter à l'éclairage crépusculaire après son périple de plusieurs jours dans le noir. Il se demanda si le rayonnement protonique provenant de Jupiter était stoppé par les arêtes enneigées qui le surplombaient. Le froid et les radiations ne signifiaient rien pour un homme au squelette de métal et à la peau de nylon balistique. Les avantages de la vie de Chasseur, songea-t-il.

Son escouade le rejoignit puis le reste du détachement de Cybertronic. Une escouade de choc d'Attila fraîchement débarquée sur le satellite en même temps que leurs armes. Les sourires mécaniques des Cuirassiers étaient aussi froids que la neige environnante. Les informations de la division se révélaient correctes. Les tunnels partant de l'ancien bunker indiqué menaient bien à ce complexe souterrain oublié. Il se demanda si Imperial le trouverait si des recherches étaient entreprises dans la zone pour les débâcher.

La réponse ne se fit pas attendre longtemps. Un Attila lui indiqua sur son afficheur cornée du mouvement en contrebas de leur position. Une escouade de soldats emmitouflés dans des capes isolantes contournait une congère. Derrière eux s'avancait un tractoneige monté sur quatre roues géantes crantées avec l'emblème des Loups Bleus.

Farringham se demanda comment ils étaient arrivés là. Mais ça n'avait pas d'importance. Ganymède toute entière était sillonnée de cet immense réseau de cannelures. S'ils ont connaissance de cette installation souterraine, ils peuvent vouloir contrôler les voies d'accès comme nous l'avons fait. Peut être qu'ils sont ici simplement en patrouille. Peut être qu'on a déclenché une alarme quand on est entré dans le bunker. Il était trop tard pour se préoccuper de ce genre de choses. L'heure était au combat.

Il sousvocalisa un ordre sur la liaison cellulaire en épaulant son SR3500.

"Feu à volonté", commanda-t-il.