

CHAPITRE XII :

LES LIBRES-MARCHANDS

«Les stratèges en chambre des académies de la Marine prétendent que le combat spatial est une affaire prévisible et scientifique, une sorte de jeu de régicide. Ils vous enseigneront que vous ne pouvez engager l'ennemi qu'à partir d'une certaine portée, qu'il faut un certain nombre de bâtiments d'escorte contre un croiseur et vous dispenseront tout un chapelet d'autres perles de savoir aussi triviales qu'assommantes à écouter.

Mais que savent-ils, en vérité? Ces érudits ont-ils jamais senti leur sang s'échauffer en fondant sur l'ennemi, au moment où ses réservoirs à plasma cédaient et se répandaient dans le vide? Lequel, parmi eux, s'est jamais approché si près de l'adversaire que leurs soi-disant « experts » en baveraient d'indignation? Lequel peut se vanter de connaître le foutu frisson viscéral, l'enfer et la furie du combat spatial?

J'ai senti le baiser glacé du vide passer sur mon front, au moment où ma coque se déchirait, et j'ai survécu. J'ai lancé mon vaisseau de guerre comme une torpille contre celui de mon ennemi, et j'ai triomphé. Et je le referai encore, mille et mille fois, jusqu'à ce que l'Empereur ou l'univers décide que j'ai tenté le sort une fois de trop.»

— Lucien Gherrit, libre-marchand du clan Arcadius, lors du banquet de célébration donné à bord du *Wotan* à la suite de la défaite de la 88^e flottille renégate.

L'Imperium est un vaste royaume dispersé dont les différentes régions se répartissent sur la quasi-totalité de la galaxie et empiètent sur les zones plus restreintes de l'espace habité par les xenos. Son influence s'étend sur plus d'un million de mondes habités, pourtant ces mondes ne représentent qu'une infime partie de l'ensemble galactique. En périphérie de la galaxie, il existe également des zones nébuleuses; ce sont des territoires isolés, loin de tout, où la lumière de l'Astronomican ne parvient pas, et dont les rares colonies humaines sont peuplées de renégats ou de pionniers dont les ancêtres furent oubliés voici des millénaires. La majeure partie de la galaxie demeure encore inexplorée, inconnue et extrêmement dangereuse.

Afin d'exploiter les richesses potentielles des nouveaux mondes, des civilisations xenos et les incroyables ressources restant à découvrir, il fallut définir une catégorie d'agents impériaux indépendants: les libres-marchands. Par autorisation spéciale de l'Adeptus Terra, qui leur fournit également souvent leur équipement, ces libres-marchands sont libres d'explorer les régions lointaines de la galaxie, qu'il s'agisse de celles qui se trouvent au-delà de la portée de l'Astronomican ou de celles qui sont à portée mais n'ont encore jamais été visitées. Certains de ces libres-marchands ont même tenté de traverser les régions totalement vides de l'espace intergalactique, mais les pouvoirs de communication des astropathes sont absolument inopérants sur de telles distances et personne ne sait si ces expéditions ont réussi ou non. Totalemment coupé de l'autorité centrale de l'Imperium, le libre-marchand est seul responsable de ses décisions face aux cultures xenos, aux nouvelles découvertes et aux menaces qu'il peut rencontrer. S'il juge une race potentiellement dangereuse, il peut tenter de l'annihiler ou de rassembler autant d'informations que possible afin que d'autres puissent s'en charger. S'il décide qu'une race pourrait être utile à l'humanité, il peut tenter d'établir des relations. Si les richesses d'une planète se résument à sa technologie ou à ses matières premières, il peut choisir de la mettre à sac et rentrer



à Terra chargé de trésors: artefacts xenos, minéraux rarissimes et précieux ou technologies dépassant l'imagination.

Inutile de dire que pour mener sa mission à bien, un libre-marchand doit disposer de ressources considérables, tant en vaisseaux qu'en soldats et en hommes d'équipage qualifiés. Sa flotte se compose parfois de dizaines de vaisseaux, parmi lesquels d'énormes et lourds cargos dans lesquels s'entassent une petite armée, des équipes complètes de techniciens et des quantités de pionniers volontaires pour fonder de nouvelles colonies sur les nouveaux mondes qu'ils découvriront. Toutefois, ses ressources les plus importantes sont ses soldats, car ce sont eux qui lui permettront d'affronter les dangers potentiels.

En général, les libres-marchands sont des individus ayant atteint un certain statut dans la hiérarchie de l'Imperium. Ils sortent souvent des rangs de l'Adeptus Terra, de la Marine Impériale et de la Garde Impériale, ou même de l'Inquisition. Il y a aussi des civils influents; dans cette catégorie, les navigateurs sont les plus connus. Les aléas de la politique obligent parfois certains individus à emprunter ce chemin, car, s'ils ne sont pas soumis à la législation impériale, les libres-marchands se trouvent également à l'écart des centres névralgiques du pouvoir, ce qui peut s'avérer bien commode dans certains cas. On les considère souvent comme des exclus et nombre d'entre eux sont des personnages que le clergé préfère tenir à distance.

Du fait qu'ils opèrent en dehors de tout contrôle impérial, les libres-marchands ne se soumettent qu'à leurs propres lois. Certains sont des individus très pieux, qui s'efforcent de porter la lumière de l'Empereur au-delà des frontières de Ses royaumes; d'autres ne sont rien de plus que de vulgaires pirates et des crapules de l'espace. La plupart sont des individus d'un aplomb et d'une insolence extraordinaire, terriblement charismatiques, souvent pleins de charme et de malice, habiles diplomates (certains les qualifient plus volontiers du nom d'escroc), mais capables de tuer sans la moindre pitié lorsque la situation l'exige. Ils sont souvent accompagnés d'un entourage

ET PEUT-ON CONNAÎTRE VOTRE NOM, MONSIEUR ?

La lettre de marque impériale n'est pas un simple titre auquel s'attachent quelques droits et devoirs. C'est avant tout un document officiel, qui porte les signatures et les sceaux des plus puissants représentants de l'autorité et que l'on peut sans doute considérer comme l'un des parchemins les plus convoités de tout l'Imperium. À la vérité, certaines des plus anciennes familles de libres-marchands prétendent détenir une lettre signée de la main de l'Empereur en personne. La plupart des libres-marchands conservent ce précieux document dans une chambre de stase, à l'abri des yeux indiscrets et des mains trop agiles. Tout comme la rosette pour l'inquisiteur, la lettre de marque est la preuve irréfutable de la légitimité d'un libre-marchand, mais elle est d'une telle valeur que son propriétaire ne la porte généralement jamais sur lui. Dans ces conditions, on serait en droit de se demander ce qui peut empêcher n'importe quel escroc de bas étage de se prétendre libre-marchand et de sommer un commandant impérial sans méfiance de lui accorder toutes les prérogatives dues à son rang ? L'Imperium est une société féodale. Au sein des masses populaires, ceux qui ont l'audace de remettre en question les droits de leurs soi-disant « supérieurs » ne sont pas nombreux et ceux qui l'osent ne tardent pas à subir les conséquences de leur erreur de jugement. Les libres-marchands, inquisiteurs et autres commandants impériaux sont habitués à être obéis sans discussion et se comportent généralement de telle manière que la plupart des gens se montrent excessivement prudents en leur présence. Évidemment, tout le monde sait qu'il existe des individus peu scrupuleux, qui ne sont pas ce qu'ils prétendent être. Cependant, il vaut mieux partir du principe que ce bougre au costume chamarré et au sourire canaille qui se tient devant vous, entouré d'une suite de plusieurs centaines de personnes, est bien un représentant assermenté de l'Imperium, surtout si sa flottille attend en orbite géostationnaire au-dessus de votre palais. Il y aurait bien d'autres possibilités, mais elles pourraient être tellement pires !

BAILLEURS DE FONDS ET COMMANDITAIRES

Lorsqu'un libre-marchand reçoit sa lettre de marque, celle-ci s'accompagne parfois du commandement de forces militaires significatives. Dans de nombreux cas, ces ressources lui sont directement fournies par les plus hautes autorités de l'Imperium, mais elles peuvent également lui être accordées par des commanditaires privés, directement intéressés aux bénéfices du libre-marchand. Ainsi, de nombreux libres-marchands sont-ils redevables d'une partie de leurs bénéfices à leurs bailleurs de fonds. À l'évidence, ils sont nombreux à avoir la mémoire courte et ont tendance à oublier leurs engagements sitôt passés la frontière de l'Imperium. Il n'est donc pas surprenant que de nombreux explorateurs découvrent à leur retour les substantielles récompenses qui ont été offertes pour leur capture.

de parasites et de familiers, parmi lesquels des guerriers xenos, des mutants et toutes sortes d'autres indésirables. Dans l'Inquisition, de nombreuses voix réclament régulièrement que l'on proclame hérétiques tous les libres-marchands. De nombreux libres-marchands sont des personnalités extrêmement instables : certains prennent plaisir à détruire des mondes par pur caprice, tandis que d'autres, animés d'une macabre curiosité, aiment à mener des expériences sur des espèces xenos.

Pour ce qui est de l'apparence, ils sont nombreux à apprécier les tenues les plus extravagantes, et même flamboyantes, chacun dans son style particulier. Leurs armes et équipements sont généralement de la meilleure qualité possible, et ils possèdent souvent toutes sortes d'armes et de gadgets xenos. Les armes digitales jokoero sont très appréciées : ce sont des armes miniaturisées, laser ou à aiguilles, que l'on porte en bagues mais qui sont d'une puissance égale à celle d'un pistolet du même type. Ils possèdent parfois des armes de phase xenos capable de traverser une armure comme si elle n'existait pas, des étoiles neurales ha'kaidan et mille autres équipements de guerre aussi ésotériques qu'étranges. Lorsque le libre-marchand est un ancien de l'Adeptus Terra, il porte parfois le costume de l'aristocratie impériale, avec quelques pièces de vêtements provenant de mondes extérieurs aux domaines de l'Empereur, et arbore souvent une ancienne arme héritée de son passé militaire, tel un sabre d'abordage de la Marine ou un sabre d'officier. Certains aiment à exhiber des pistolets de duel dans des holsters laqués et ouvragés, ou un fusil de chasse archaïque, porté sur l'épaule avec désinvolture.

Après quelques années d'exploration, la plupart réintègrent généralement l'espace impérial pour y vendre leurs marchandises exotiques, se réapprovisionner, recruter des hommes et prendre un peu de repos, avant de repartir pour une nouvelle expédition dans les sombres profondeurs de l'espace. Lors de ces périodes de relâche, il leur arrive d'entrer en conflit avec des membres de l'Adeptus Terra ou de l'Inquisition car les incroyables pouvoirs dont ils disposent en dehors de l'Imperium leur font facilement oublier qu'ils ne jouissent pas des mêmes libertés lorsqu'ils sont de retour sous le regard vigi-

lant de l'Empereur. Leur personnalité impétueuse et leur véhémence ne peuvent manquer d'attirer l'attention des autorités.

En outre, de nombreux libres-marchands contestent le droit de l'Imperium à exercer sa domination sur eux. Ces hommes qui ont coutume de naviguer parmi des étoiles inconnues et de traiter avec toutes sortes de cultures sont souvent considérés comme des individus capables de véhiculer toutes sortes d'hérésies : la propagation de philosophies dévoyées, par exemple, ou l'infection par des créatures xenos ou encore la possession par les entités du Warp qui vivent dans les ténèbres entre les étoiles. Tous ces facteurs sont souvent le ferment de violents affrontements, particulièrement si le libre-marchand possède un savoir ou un artefact convoité par d'autres factions.

LA LETTRE DE MARQUE

Dans l'espace impérial, les voyages sont étroitement surveillés par les forteresses de segmentum qui permettent ainsi à l'Imperium d'exercer un contrôle rigoureux sur les déplacements de ses sujets. Les domaines impériaux s'étendent sur des régions de la galaxie tellement immenses qu'ils ne possèdent pas réellement de frontières matérialisées et se définissent plutôt par les routes warp qui relient les différents secteurs entre eux. En lisière de l'espace inexploré, il existe des mondes isolés ou délaissés dont les populations entretiennent des relations avec certaines cultures xenos, nouent avec elles des relations commerciales et parfois des alliances lorsqu'il est nécessaire de lutter contre un ennemi commun. Toutefois, en règle générale, l'humanité craint les xenos et les cultures non-impériales et ne leur accorde aucune confiance. Dès la naissance, les hommes apprennent que l'humanité est destinée à gouverner les étoiles et que tout contact avec des étrangers ne peut que lui rapporter, au mieux, une pollution morale ou, au pire, la dévastation de planètes entières. Selon les plus anciens décrets, tout contact avec ces civilisations est donc formellement prohibé et ne doit être entrepris qu'au plus haut niveau, avec l'aval des Hauts Seigneurs de Terra et de leurs serviteurs assermentés.