

Terme	Définition
Veyr-Saël	Monde ou corps de la géographie astronomique connue du Premier Ciel.
Ænurael	L'un des trois soleils associés à Asunen-Ril.

Dans le corpus astronomique, plusieurs autres corps sont nommés, notamment Rûn-Saël, Sira-Vaël, Maen-Sel, Næl-Var et Orunel. Leur nature et leur situation exactes doivent être définies à partir de la cartographie canonique avant publication d'un atlas scientifique.

Flux, Verbe, magie et cosmologie

Terme	Définition
Æn	Principe fondamental du système cosmologique et des traditions ænariles.
Ælur	L'un des principes ou Flux majeurs du monde.
Chant	Notion fondamentale des traditions du Verbe et de l'articulation entre langage, existence et phénomènes cosmiques.
Dæl	Principe traditionnel associé au feu, à la transformation et à la volonté.
Entropie	Notion cosmologique et magique majeure, également présente dans certaines traditions religieuses, politiques et opératives.
Enur	Principe ancien associé à l'eau, à la mémoire et aux cycles.
Flux	Désignation générale des puissances ou principes fondamentaux intervenant dans l'existence et les pratiques surnaturelles.
Khar	Principe ancien de terre, de structure et d'ancrage.
Plaie	Altération anormale et profonde de l'existence ; terme à ne pas réduire à une simple corruption matérielle.
Résonance	Notion de correspondance ou d'interaction employée dans plusieurs domaines techniques, magiques et cosmologiques.
Selun	Principe ou Flux majeur du système cosmologique.
Silence	Notion complexe, à distinguer du simple défaut de son ; certaines traditions historiques lui reconnaissent des manifestations destructrices.
Sira	Principe associé à la lumière, à la clarté et à la révélation.
Souffle	Notion linguistique, cosmologique et opérative centrale dans les traditions d'Avar-Kharûn.
Thalen	Principe ou Flux majeur du monde.
Verbe	Dimension particulière du langage capable, dans certaines conditions, d'intervenir dans les relations constitutives de l'existence.

Technologie, communications, Greffes et intelligence

Terme	Définition
Archive vivante	Support ou institution de conservation faisant intervenir des formes de mémoire plus complexes qu'un simple document écrit.
Authentification	Procédure permettant de vérifier l'origine ou l'identité revendiquée d'une information ou d'un acteur.
Grefe	Modification ou ajout intégré à un organisme, pouvant répondre à des fonctions médicales, techniques ou autres selon le dispositif.
Identité de Trame	Ensemble des informations et relations numériques permettant de reconnaître une personne ou une entité dans certains systèmes.
Interface	Moyen technique de communication entre un utilisateur et une installation, un réseau ou un Raisonneur.

Terme	Définition
Racine-Miroir	Dispositif ou système associé notamment aux reconstructions linguistiques et mémorielles de Liravaël.
Raisonneur	Système artificiel de traitement et de production de raisonnements, dont les capacités varient suivant les modèles et leurs fonctions.
Rémanence	Trace ou persistance d'un phénomène, d'une mémoire ou d'une information, selon le domaine considéré.
Trame	Ensemble des infrastructures et relations techniques permettant de stocker, traiter ou transmettre des informations.
Traducteur interlinguistique	Dispositif ou système capable de traiter des échanges entre langues différentes.
Xénophonographie	Discipline de représentation des productions linguistiques étrangères, particulièrement pertinente lorsque les interlocuteurs possèdent des capacités perceptives ou articulatoires différentes.

Culture, linguistique et société

Terme	Définition
Archives Vivantes	Institution érudite consacrée notamment à la conservation, à l'étude et à la transmission des sources historiques et linguistiques.
Haut Ænaril	Désignation de certains registres élevés ou prestigieux, dont la définition dépend des périodes.
Jeux de Liravaën	Phénomène culturel associé à la découverte et à la diffusion de traditions de Perrara.
Langue de l'Héritage	Langue maintenue, restaurée ou transmise en raison d'une appartenance historique ou culturelle.
Langue morte	Langue n'ayant plus de communauté de locuteurs natifs continue, mais susceptible d'être étudiée ou reconstruite.
Langue restaurée	Langue réintroduite dans l'usage après un processus de reconstruction ou de revitalisation.
Liravaël	Grande puissance ou institution culturelle liée notamment aux restitutions de mondes et de patrimoines linguistiques.
Meoran	Ensemble linguistique historique associé à Perrara, connu par plusieurs traditions de reconstruction et de transmission.
Meoran de jeu	Variété reconstruite pour les besoins des Jeux de Liravaën, distincte de la reconstruction historique stricte.
Meoran vivant	Usages développés par de nouvelles communautés de locuteurs vers la fin de la Quatrième Ère.
Parler des Quais	Ensemble de sociolectes populaires issus des contacts entre communautés spatiales, équipages, techniciens, voyageurs et travailleurs.
Parler Ronaéra	Désignation culturelle de certains usages popularisés par les chansons de Ronaéra et les jeunes générations.
Perraran	Désignation de variétés linguistiques liées à Perrara, à distinguer du meoran historique dans une étude rigoureuse.
Ronaéra	Collectif musical de sept artistes semi-Ælaren originaire de Val-Arilon, avec Næra Saël-Veyn au chant principal.
Sociolecte	Variété linguistique caractéristique d'un groupe social, professionnel ou culturel.
Xénolinguistique	Étude et pratique de la communication entre des êtres possédant des systèmes linguistiques ou perceptifs profondément différents.

LES ACCENTS ET LES CULTURES DU SYSTÈME SOLAIRE

Le vocabulaire commun ne signifie pas que tous les habitants parlent de manière identique. Les parlers du Premier Ciel reflètent des milieux historiques, géographiques et sociaux.

Le tableau suivant propose des orientations pour l'écriture des personnages, sans figer tous les habitants d'un lieu dans une manière unique de s'exprimer.

Milieu	Particularités linguistiques proposées
Avaræl	Ænaril commun cosmopolite, vocabulaire administratif et commercial, alternance entre formes prestigieuses et argot des quartiers populaires.
Val-Arilon	Parler de Traverse, culture des Routes, brassage de langues, forte diffusion du parler Ronaéra.
Aureliath locales.	Prestige des traditions classiques et du parler opalin, mais existence de variétés familières.
Dulara	Parlers lunaires liés à la vie des habitats et aux communautés installées durablement.
Selunaeth	Traditions linguistiques lunaires propres, à développer indépendamment des autres lunes.
Thalieniel	Variétés lunaires dont l'histoire et les particularités restent à détailler.
Kharuniel	Variétés lunaires à documenter dans leurs contacts avec les autres communautés.
Stations du Haut Noir	Vocabulaire très développé de maintenance, sécurité, rationnement, navigation et vie collective.
Maisons maïrathiennes	Différence marquée entre diction juridique, langue de cour et parler familial.
Communautés restaurée	Usages issus du meoran reconstruit, du meoran vivant et des mélanges culturels contemporains.

Un même message, plusieurs registres

Prenons la situation suivante : un équipage apprend qu'une Nef ne doit pas décoller parce que son système de navigation n'est pas fiable.

COMMUNICATION ADMINISTRATIVE

« Le départ n'est pas autorisé. Les informations de navigation n'ont pas été suffisamment vérifiées pour permettre la validation du passage. »

ÆNARIL COMMUN

« Nous ne pouvons pas partir. Les données de navigation ne sont pas fiables. »

PARLER DES QUAIS

« Le ril est pas sir. La coque reste au quai. »

ARGOT D'UN ÉQUIPAGE INDÉPENDANT

« Ton pilote raconte du sir de carton. Si on avale le Noir avec ces relevés, on finit nal. »

PARLER DE LA GÉNÉRATION RONAÉRA

« Selru, on part pas sur un paim dæl. Trouve-nous une quelk khar et après on verra. »

La distinction essentielle n'est pas simplement le nombre de mots étrangers employés. Elle concerne aussi la manière de présenter l'information, le degré de précision, l'intention sociale et les relations entre les personnages.



Dans un bar des quais de Val-Arilon

Le bar est bruyant. Une vieille Nef de transport apparaît derrière les verrières du quai. Deux Agents de Traverse discutent avec une mécanicienne.

- Selru. Vous avez trouvé une coque ?
- Une vieille. Mais elle est khar.
- Le pilote ?
- Un mange-vide. Il a passé plus de temps dans le Noir que toi sur une planète.
- C'est rassurant.
- Ça devrait.
- Alors pourquoi le ril de navigation est nal ?
- Parce que les thirs ont décidé que cette Nef n'existait plus.

PARLEZ COMME UN HABITANT DU PREMIER CIEL

◆ Petit guide populaire — 7 798 AF ◆

Sir

Clair, compris, confirmé.

Dael

Dangereux, violent, instable.

Ril

Message, information, renseignement.

Thir

Autorité, sécurité, règlement.

Lira

Visible, repéré, exposé.

Leri !

Santé !

Paim

Pacte, promesse, engagement.

Seuilard

Habitué des Routes spatiales.

Khar

Fiable, solide, digne de confiance.

Nal

Mort, détruit, terminé.

Enur

Trace, historique, mémoire d'un système.

Nhal

Caché, discret, clandestin.

Selru !

Salut !

Desti !

À plus ! Je file !

Quelf

Destination, destin, but.

Mange-vide

Pilote particulièrement téméraire.

« Selru ! Ton ril est sir ? Alors trouve une coque khar, reste nhal et ne fais pas le dael. Desti ! »

« Salut ! Tes informations sont fiables ? Alors trouve un vaisseau solide, reste discret et ne joue pas au dur. À plus ! »

HISTORIQUE

« Depuis les hauteurs d'Aureliath, je vois des nef tracer des routes où nos aïeux ne distinguaient que des lumières. Des cités respirent sous le roc des lunes, des enfants grandissent dans des habitats qui n'ont jamais connu de pluie, et des marchands traversent le Haut Noir avec la même impatience que leurs ancêtres franchissaient un torrent. C'est une réussite. Je me méfie de ceux qui refusent de l'admettre : ils confondent souvent sagesse et mépris.

Nous avons donné des noms aux Neuf Flux, établi des mesures, construit des Portes, des hôpitaux, des écoles et des machines capables de répondre à des questions que nul ne savait poser. Les Maisons entretiennent des routes que les souverains n'auraient pu garder ouvertes. Les peuples discutent, commercent, chantent et se disputent. Le monde vit. Ne le peignez pas en ruine pour rendre vos exploits plus éblouissants.

Pourtant, voici ce que les cartes oublient. Un passage peut rester ouvert et devenir inaccessible à ceux qui n'ont plus de quoi payer. Une archive peut contenir mille vérités et omettre le nom d'une famille. Une décision peut être légale, irréprochable, signée par tous les services compétents, et laisser mourir quelqu'un dans une salle d'attente. La civilisation n'est pas un mensonge. Elle demande seulement qu'on regarde aussi ses contradictions.

Depuis la Ruée des Seuils, on rapporte des merveilles et des périls plus anciens que nos instruments. À Namar-Vesh, nous avons appris qu'ouvrir une porte ne signifie pas comprendre ce qui attend derrière. J'entends les ambitieux réclamer davantage de puissance. Je leur conseillerais de commencer par lire la notice de leurs propres machines. Cela éviterait parfois bien des funérailles.

Je dirige Aureliath pour que le savoir reste vivant, non pour l'enfermer derrière des murs. Que des voyageurs viennent ici contester mes leçons me réjouit davantage que mille disciples respectueux. Le monde n'a pas besoin d'une nouvelle caste de maîtres infaillibles. Il a besoin de personnes capables de dire : je ne sais pas encore. Puis de chercher, ensemble, sans abandonner ceux que leurs découvertes pourraient blesser.

Si vous devez partir demain, emportez cette seule idée : les routes les plus utiles ne sont pas toujours celles qui figurent sur les cartes. Certaines relient simplement deux êtres qui avaient cessé de se parler. »

— LYS-AENDRIL, AURELIATH

« Les souverains croient posséder l'Histoire parce qu'ils élèvent des monuments et remportent des guerres.

Quelle délicieuse illusion.

Une victoire n'existe pour les siècles que si nous l'inscrivons. Un héros ne survit que si nous conservons son nom.

Nous n'avons nul besoin de détruire une civilisation pour l'effacer. Modifiez une filiation, supprimez un témoignage, refermez une archive : les générations feront le reste.

Qu'ils se disputent leurs territoires, leurs couronnes et leur gloire. Les hommes disparaissent. Nos registres demeurent.

Car nous ne conservons pas simplement l'Histoire.

Nous décidons de ce que le monde aura le droit de se rappeler. »

— VAËDRAN THIR-KAËL

Haut Conservateur du Bureau des Concordances Historiques

Aen'Mair-Is, 7 798 AF

— Quatrième Ère.

INTRODUCTION

Le Chant d'Ænariel — Les Seuils du Premier Ciel est un jeu de rôle prenant place en 7 798 AF, au sein d'une civilisation qui a appris à parcourir les étoiles sans pour autant surmonter toutes ses contradictions. Les peuples d'Avar-Kharûn ont colonisé des mondes, édifié des cités orbitales et développé des technologies extraordinaires associant les sciences aux Neuf Flux. Pourtant, derrière cette prospérité subsistent les rivalités des Grandes Maisons, les ambitions impériales, les inégalités sociales, la criminalité et les guerres. Depuis la Ruée des Seuils, la découverte des vestiges thaër-vesh a également réveillé des convoitises et des dangers que les institutions du Premier Ciel peinent encore à comprendre.

Dans cet univers immense, les joueurs incarnent principalement des Agents de Traverse : explorateurs, enquêteurs, pilotes, combattants, médecins, scientifiques, thaumaturges ou aventuriers indépendants. Certains travaillent pour une Maison, d'autres acceptent des Mandats privés ou poursuivent leurs propres ambitions. Leurs voyages les conduiront aussi bien dans les métropoles prospères que dans les colonies isolées, les stations abandonnées et les territoires disputés du Haut Noir. Ils découvriront rapidement que les lois, les intérêts et les convictions s'opposent parfois, et qu'aucune autorité ne détient nécessairement toute la vérité.

Pour accomplir leurs missions, ils devront négocier des contrats, entretenir leurs Nefs, acquérir de l'équipement, maîtriser leurs compétences et apprendre à compter les uns sur les autres. Ils pourront protéger des communautés, déjouer des conspirations, affronter des pirates, découvrir des civilisations oubliées ou bâtir leur propre réputation. Certains rechercheront la fortune, d'autres la connaissance, la justice ou simplement la liberté de choisir leur prochaine destination.

Toutes ces aventures prennent place dans un monde vivant, dont l'avenir demeure incertain. Car au-delà des Routes connues, les héritages du passé soulèvent une question essentielle : les peuples du Premier Ciel comprennent-ils véritablement les forces sur lesquelles repose leur civilisation ?

HISTOIRE RÉCENTE

LA QUATRIÈME ÈRE

De 8 500 à 7 798 AF — Les derniers siècles du Premier Ciel

La Quatrième Ère marque l'une des transformations les plus considérables de l'histoire d'Avar-Kharûn. En trois millénaires, les peuples du Cœur-Monde ont bâti une civilisation interstellaire, développé des technologies extraordinaires et établi des communautés sur les planètes, les lunes, les astéroïdes et les mondes accessibles par les Routes de Résonance. Pourtant, cette expansion n'a pas fait disparaître les rivalités anciennes. Au contraire, elle leur a donné une ampleur nouvelle. Les frontières ne se limitent plus aux continents, les guerres peuvent se dérouler dans plusieurs systèmes stellaires et certaines Grandes Maisons disposent de moyens économiques supérieurs à ceux de nombreux États.

Les personnages peuvent appartenir à ces puissances, servir les institutions impériales, travailler pour les Maisons ou exercer librement le métier d'Agent de Traverse. Leurs aventures les conduiront au cœur de sociétés dont les intérêts se croisent, parfois pacifiquement, parfois violemment. Ils découvriront que les plus grandes réalisations du Premier Ciel reposent sur un équilibre fragile entre technologies, ressources, Flux, accords politiques et volontés individuelles. Une colonie peut posséder des installations capables de maintenir des milliers d'habitants en vie tout en dépendant d'une unique Route commerciale. Une Maison peut assurer les services essentiels d'un monde entier sans posséder pour autant le droit de le gouverner. Quant aux découvertes anciennes, elles promettent autant de progrès que de catastrophes.

Depuis 8 500 AF, les transformations se sont accélérées. Les grandes institutions ont cherché à consolider leur autorité, les mondes colonisés ont revendiqué leur autonomie et les technologies de plus en plus complexes ont soulevé des questions auxquelles les civilisations précédentes n'avaient jamais été confrontées. Mais ce sont surtout les découvertes des dernières décennies qui menacent de bouleverser l'avenir du Premier Ciel : les vestiges thaër-vesh, les Routes oubliées, la Confluence et les Cohortes de l'Ultime Veille ont révélé l'existence d'un héritage dont les origines et les véritables possibilités demeurent mystérieuses.

LES CRISES DE LA MATURITÉ (8 500 À 8 310 AF)

Au commencement de cette période, le Premier Ciel possède déjà une civilisation extrêmement développée. Les grandes Routes interstellaires fonctionnent depuis des siècles. Les Chevaliers du Flux constituent une institution ancienne, les mondes du Premier Cercle entretiennent des relations diplomatiques et commerciales régulières et les Grandes Maisons occupent une position essentielle dans les transports, les communications, la production industrielle et les services vitaux. Le Trône Noir conserve une autorité considérable, mais son influence doit désormais composer avec des communautés qui ont appris à vivre loin d'Avar-Kharûn.

La prospérité dissimule cependant plusieurs difficultés. Entre 8 430 et 8 310 AF, les premières grandes crises des mondes transformés mettent en évidence les limites de certaines politiques de colonisation. Plusieurs planètes, dont les environnements avaient été profondément modifiés, connaissent des déséquilibres écologiques. Des mers artificielles deviennent instables, des cycles biologiques nécessitent des corrections toujours plus coûteuses et certaines espèces introduites se révèlent incompatibles avec les conditions nouvelles. Les régulateurs technologiques permettent généralement de maintenir les populations, mais leur fonctionnement exige des ressources considérables.

Les conséquences sont particulièrement graves dans les colonies ayant construit leur économie autour d'un environnement artificiellement stabilisé. Une défaillance des systèmes de régulation peut compromettre plusieurs récoltes, provoquer des déplacements de population ou obliger les habitants à importer des ressources vitales. Certaines communautés accusent les Grandes Maisons d'avoir privilégié la rapidité de l'établissement colonial au détriment de la stabilité écologique. D'autres considèrent que les difficultés résultent avant tout de techniques encore imparfaites.

Ces crises favorisent le développement de nouvelles méthodes scientifiques et renforcent les administrations chargées des équilibres environnementaux. Elles conduisent également à la révision de plusieurs contrats de colonisation. Les habitants n'acceptent plus systématiquement qu'une entreprise conserve le contrôle de leurs systèmes vitaux au seul motif qu'elle en a financé la construction plusieurs générations auparavant. Les différends se multiplient devant les juridictions du Premier Cercle, tandis que des communautés entières cherchent à obtenir les moyens techniques de leur indépendance.

Malgré ces difficultés, la population continue de croître et de se diversifier. Les grandes métropoles attirent les travailleurs, les chercheurs et les commerçants. Les habitats du Haut Noir développent leurs propres traditions, et les générations nées loin d'Avar-Kharûn considèrent de moins en moins leur monde ancestral comme le centre naturel de leur existence.

LA CONCORDANCE DISTRIBUÉE (8 310 À 8 147 AF)

Les progrès des Raisonleurs, de la Trame et des systèmes d'authentification transforment profondément la gestion des sociétés interstellaires. Les institutions cherchent à conserver des informations cohérentes malgré les distances, les différences de juridiction et la multiplication des administrations. Les grandes banques de données deviennent indispensables à la circulation des marchandises, à la reconnaissance des identités et à l'application des contrats.

Vers 8 245 AF, la Concordance distribuée marque une étape importante. Elle améliore les possibilités de comparaison, de conservation et de vérification des informations entre plusieurs institutions. Les registres peuvent désormais être rapprochés avec une efficacité supérieure, tandis que les procédures d'authentification deviennent plus rigoureuses. Les Maisons spécialisées dans les archives, les communications et les identités connaissent un développement considérable.

Cette évolution ne supprime pourtant ni les erreurs ni les falsifications. L'histoire récente a déjà démontré, notamment durant la Guerre des Visages Absents, qu'une identité parfaitement enregistrée pouvait reposer sur des informations trompeuses. Les nouvelles méthodes permettent de mieux vérifier les documents, mais elles ne garantissent pas que les faits ayant conduit à leur création soient exacts.

La diffusion des Greffes et des Mémoires d'Emprunt suscite également des débats. Les techniques médicales permettent de traiter des blessures autrefois irréversibles, d'améliorer certaines fonctions biologiques et d'adapter des organismes à des environnements difficiles. Les applications professionnelles se multiplient, mais les questions de consentement, de dépendance et de propriété des données biologiques provoquent des tensions croissantes. Plusieurs juridictions cherchent à établir des limites, tandis que certains employeurs tentent d'imposer des équipements ou des modifications à leurs personnels.

En 8 147 AF, les attentats des Portes jumelles provoquent une crise majeure. Les attaques démontrent que les infrastructures de passage, essentielles à la prospérité du Premier Ciel, peuvent devenir des cibles politiques. Les conséquences dépassent les destructions immédiates : les exploitants renforcent leurs dispositifs de sécurité, les assurances réévaluent les risques et plusieurs gouvernements réclament une surveillance accrue des Routes.

Ces mesures divisent les populations. Certains considèrent qu'une coordination plus étroite constitue la seule manière d'empêcher de nouvelles catastrophes. D'autres redoutent qu'une autorité capable de contrôler les Portes puisse également décider de l'isolement économique ou politique de communautés entières. Le débat oppose désormais deux conceptions de la sécurité : protéger les passages en renforçant leur contrôle ou garantir leur liberté en répartissant les responsabilités.

L'AVÈNEMENT DE SÆRION IER (8 147 À 8 075 AF)

Les décennies suivantes voient les rivalités entre institutions devenir plus politiques. Les Maisons de Fonction, qui avaient progressivement pris une importance considérable dans la gestion des transports, des soins, des approvisionnements et des communications, disposent désormais de réseaux couvrant plusieurs mondes. Certaines communautés dépendent davantage de leurs services que des administrations territoriales.

Le Trône Noir demeure puissant, mais la succession impériale intervient dans un contexte sensiblement différent de celui des siècles précédents. L'Empire possède des flottes, des ressources et une tradition administrative multimillénaire. Il ne peut cependant plus exercer partout une autorité directe sans tenir compte des Concordats, des droits acquis par les colonies et des intérêts des Grandes Maisons.

En 8 075 AF, Særiion Ier accède au Trône Noir. Son règne s'ouvre sur une volonté de préserver les infrastructures communes et de garantir la continuité du Premier Ciel. Il considère que certaines fonctions, notamment la sécurité des grandes Routes et la stabilité des systèmes essentiels, ne peuvent dépendre exclusivement de décisions privées.

Vaëlyra de Thalen-Is acquiert parallèlement une place importante dans la vie impériale. Favorable à une coopération entre les peuples, elle défend cependant la nécessité de reconnaître les limites du pouvoir central. Cette différence de conception, encore contenue, prendra progressivement une importance majeure.

L'Empire entreprend de renforcer certaines procédures de coordination et de représentation. Les Maisons poursuivent leurs activités, mais les autorités impériales cherchent à mieux connaître les engagements susceptibles d'affecter plusieurs mondes. Les gouvernements coloniaux voient dans ces initiatives tantôt une garantie de stabilité, tantôt une tentative de reprendre des compétences qu'ils considèrent comme acquises.



LE HAUT ÂGE DES MAISONS (8 075 À 7 940 AF)

La première partie du règne de Særior l'er correspond à une période de développement économique et scientifique exceptionnel. Les grandes puissances investissent dans les infrastructures spatiales, les habitats fermés, les transports interstellaires et les systèmes industriels. Les chantiers produisent des Nefs toujours plus perfectionnées, tandis que les établissements médicaux et les laboratoires développent de nouvelles applications des Greffes et des Neuf Flux.

Les Grandes Maisons jouent un rôle déterminant dans cette prospérité. Leurs activités s'étendent de la production alimentaire aux assurances, de la construction navale aux architectures des Raisonneurs. Certaines possèdent des établissements sur plusieurs planètes, administrent des réseaux de transport entiers ou participent au financement de communautés éloignées. Leur influence devient parfois difficile à distinguer de celle des gouvernements.

En 8 012 AF, l'effondrement des Crédits de Passage révèle cependant les faiblesses de certaines pratiques financières. Plusieurs programmes avaient été financés en anticipant des revenus futurs provenant des Portes et des concessions de transit. Lorsque ces recettes se révèlent insuffisantes, les dettes menacent des installations dont dépendent des populations entières. Les institutions de garantie doivent intervenir, et certaines communautés découvrent que la continuité de leurs services essentiels peut être compromise par des engagements financiers conclus très loin de chez elles.

La crise provoque une réorganisation de plusieurs mécanismes d'assurance et de financement. Elle renforce les pouvoirs des organismes spécialisés dans les contrats et la gestion des risques. Elle contribue également à la diffusion d'une idée déjà ancienne : la propriété d'une infrastructure ne donne pas nécessairement le droit de disposer librement des fonctions vitales qu'elle assure.

En 8 002 AF, les recherches de Nærya Thir-Saël sur la « Pile sans réserve » attirent l'attention de la communauté scientifique. Les travaux montrent que certains échanges entre matière, systèmes physiques et Flux peuvent produire des comportements remarquables. Ils ne démontrent cependant pas l'existence d'une énergie gratuite ou illimitée. Les applications restent soumises aux contraintes des matériaux, aux conditions de fonctionnement et aux limites de la physique.

Ces recherches illustrent l'extraordinaire sophistication atteinte par les sciences du Premier Ciel. Les physiciens, les biologistes, les ingénieurs et les spécialistes des Flux travaillent désormais dans des disciplines profondément complémentaires. Les Raisonneurs permettent de traiter des quantités considérables d'informations, sans remplacer entièrement le jugement des chercheurs.

Pendant ce temps, la vie quotidienne continue de se transformer. À Avaræl, les grandes zones résidentielles, les marchés et les établissements de divertissement accueillent des populations venues de l'ensemble du système. Les cultures des quais se développent au contact des communautés maïrathiennes, anarim, ælarennnes et des nombreux peuples installés dans le Haut Noir. Les spectacles, les musiques et les médias diffusent de nouvelles formes d'expression. Les grandes cités deviennent des lieux où se rencontrent des traditions anciennes et des pratiques apparues sur des mondes éloignés.

L'ÂGE DES RIVALITÉS (7 940 À 7 850 AF)

Vers 7 940 AF, les tensions entre les Grandes Maisons et certaines puissances territoriales deviennent plus visibles. La compétition commerciale ne concerne plus seulement les matières premières ou les marchés. Elle s'étend au contrôle des connaissances, des réseaux de communication, des installations industrielles et des infrastructures permettant d'assurer la continuité des colonies.

Les Maisons possèdent désormais des ramifications qui ne partagent pas toujours les intérêts de leurs sièges historiques. Certaines branches installées dans le Haut Noir développent leurs propres alliances, leurs politiques commerciales et leurs relations avec les gouvernements locaux. Des établissements fondés plusieurs siècles auparavant deviennent de véritables centres économiques autonomes.

Cette évolution accompagne l'affirmation politique des colonies. Sur certains mondes, les descendants des premiers colons contestent le droit du Trône Noir ou des Maisons fondatrices à intervenir dans leurs affaires. Ils ne rejettent pas nécessairement les échanges avec Avar-Kharûn, mais réclament que les décisions concernant leurs ressources, leurs infrastructures et leur avenir soient prises par les populations qui y vivent.

Les conflits demeurent le plus souvent diplomatiques, juridiques ou économiques. Des embargos, des ruptures de contrats et des rivalités commerciales remplacent parfois les affrontements militaires. Mais les puissances continuent d'entretenir d'importantes forces de sécurité, et les flottes disposent de moyens capables de provoquer des destructions considérables.

Les activités criminelles profitent également de la complexité des échanges. Les pirates attaquent certains convois, les contrebandiers exploitent les différences de juridiction et des organisations spécialisées dans la falsification des identités ou des documents commerciaux trouvent de nouveaux débouchés.

À l'approche de 7 850 AF, le Premier Ciel semble néanmoins avoir atteint une maturité exceptionnelle. Ses habitants disposent de technologies capables de maintenir des communautés dans des environnements autrefois inhabitables. Les grands centres urbains poursuivent leur croissance et les Routes assurent des échanges réguliers entre les mondes. Les problèmes demeurent nombreux, mais beaucoup considèrent que les progrès scientifiques permettront de surmonter les dernières limites.

C'est dans ce contexte de confiance que les explorateurs vont découvrir les traces d'une civilisation beaucoup plus ancienne.

LA RUÉE DES SEUILS (7 850 À 7 841 AF)

En 7 850 AF, plusieurs expéditions identifient les premiers indices d'un réseau d'installations attribué aux Thaër-Vesh. Les structures retrouvées présentent des caractéristiques qui ne correspondent pas entièrement aux technologies contemporaines. Certaines possèdent des systèmes de passage, des dispositifs de régulation et des matériaux dont le fonctionnement demeure difficile à expliquer.

En 7 848 AF, la découverte de Vaër-Nær provoque un véritable bouleversement. Les chercheurs établissent que l'installation constitue un nœud appartenant à un réseau beaucoup plus vaste que prévu. Plusieurs destinations peuvent y être reconnues, mais leurs relations ne correspondent pas simplement aux itinéraires des Portes modernes. L'exploration suggère que les Thaër-Vesh maîtrisaient des principes de déplacement dont les applications dépassaient certaines réalisations du Premier Ciel.

Deux années plus tard, la découverte de la Confluence confirme l'ampleur de cet héritage. Les explorateurs y retrouvent d'immenses structures de transit, des anneaux et des installations dont certaines semblent encore actives. Les premières études indiquent que les Thaër-Vesh avaient établi des communautés et des infrastructures dans de nombreux systèmes bien avant l'expansion contemporaine.

Cette révélation transforme profondément la représentation que les peuples se font de leur propre histoire. Les Maïrath n'ont pas inventé le voyage interstellaire, et leur Empire n'est pas la première grande civilisation capable d'organiser des échanges entre les étoiles. Des cultures anciennes ont parcouru certaines de ces Routes avant eux, puis ont disparu ou abandonné leurs installations pour des raisons encore mal connues.

Les conséquences économiques sont immédiates. Les Grandes Maisons financent des expéditions, les établissements scientifiques réclament l'accès aux sites et les gouvernements cherchent à déterminer les règles applicables à leur exploitation. Les fragments de cartes, les coordonnées et les informations archéologiques acquièrent une valeur considérable.

L'ouverture d'un passage peut désormais permettre d'atteindre une région qui aurait nécessité des années de préparation avec les moyens contemporains. Des investisseurs envisagent de nouvelles colonies. Des sociétés de transport recherchent des itinéraires avantageux. Les institutions de sécurité redoutent que certains accès permettent de contourner les contrôles existants.

Mais une difficulté apparaît rapidement : les installations thaër-vesh ne reconnaissent pas nécessairement les droits de propriété ou les autorisations des puissances modernes. Certaines semblent répondre à des fonctions, des engagements ou des conditions héritées de leur civilisation d'origine.

Posséder un site ne suffit donc pas toujours à pouvoir l'utiliser.

LES CHERCHEURS DE CENDRES (7 841 À 7 823 AF)

En 7 841 AF, la découverte de l'Atelier de Tharen-Vaël accélère la compétition. Les chercheurs y identifient des procédés et des matériaux possédant des propriétés extraordinaires. Certains composants peuvent réorganiser partiellement leur structure après avoir subi des contraintes importantes. Bien que leur reproduction parfaite demeure hors de portée, les premières imitations laissent entrevoir des applications considérables dans l'industrie, les blindages et la construction des Nefs.

Cette perspective inquiète les Grandes Maisons. Une découverte capable de rendre commun un matériau rare pourrait remettre en cause des monopoles anciens. Une technique permettant d'améliorer radicalement certains systèmes de propulsion ou de protection pourrait modifier l'équilibre militaire du Premier Cercle. Chaque puissance craint désormais qu'une rivale obtienne, dans le prochain dépôt, un avantage impossible à compenser.

Entre 7 840 et 7 825 AF, les Chercheurs de Cendres se multiplient. Cette désignation rassemble des professionnels très différents : archéologues, navigateurs, ingénieurs, linguistes, spécialistes des Flux, mercenaires, médecins et explorateurs. Certaines équipes travaillent pour des établissements scientifiques. D'autres sont financées par les Maisons, les gouvernements ou des investisseurs indépendants.

Les activités liées aux dépôts deviennent progressivement une industrie à part entière. Les contrats de récupération, les garanties d'exploration, les autorisations de passage et les services de sécurité représentent des marchés importants. Les Courtiers trouvent de nouveaux débouchés, tandis que des Agents de Traverse sont recrutés pour escorter des chercheurs, transporter des équipements ou examiner des installations isolées.

La concurrence provoque cependant une multiplication des vols et des opérations clandestines. Des cartes disparaissent, des chercheurs changent d'employeur dans des circonstances contestées et des cargaisons contenant des fragments anciens sont détournées. Des organisations criminelles cherchent également à profiter de la situation.

Les autorités de Val-Arilon doivent examiner des revendications de plus en plus complexes. À Avaræl, les informations sur les dépôts alimentent un marché spéculatif considérable. Les milieux politiques d'Aen'Maïr-Is cherchent à comprendre comment ces découvertes pourraient modifier les rapports de puissance.

La Ruée des Seuil ne se limite donc plus à une entreprise scientifique. Elle devient un affrontement économique, politique et stratégique à l'échelle de plusieurs mondes.



LA GUERRE DES TROIS CARTES (7 823 À 7 812 AF)

En 7 823 AF, trois ensembles de documents anciens parviennent à des coalitions rivales. Chacun semble authentique et contient des indications permettant de retrouver une installation thaër-vesh importante. Mais aucune carte n'est complète. Leur rapprochement pourrait permettre de déterminer l'emplacement exact du dépôt.

Les puissances concernées refusent néanmoins de partager leurs informations. Chacune redoute que ses concurrentes s'emparent seules de la découverte et obtiennent un avantage décisif. Les négociations échouent, tandis que les services de renseignement cherchent à acquérir les fragments manquants.

Les premières opérations prennent la forme de vols, d'interceptions et de sabotages. Des transporteurs disparaissent, des laboratoires sont attaqués et plusieurs convois transportant du matériel archéologique sont détournés. Les intérêts des Maisons et de leurs alliés politiques deviennent de plus en plus difficiles à distinguer.

La situation dégénère rapidement en conflit militaire. Des forces privées, des unités de sécurité et des flottes associées aux coalitions rivales s'affrontent autour de plusieurs points de passage. Les engagements se déroulent aussi bien dans les installations orbitales que sur les Routes conduisant aux régions recherchées. Des communautés qui n'avaient aucun intérêt direct dans les dépôts sont touchées par les interruptions de transport et les opérations militaires.

La guerre dure onze années. Elle démontre que les puissances contemporaines sont prêtes à engager des ressources considérables pour obtenir des technologies dont elles ne comprennent pas encore les possibilités.

Lorsqu'une expédition atteint finalement l'installation recherchée, elle découvre un Veilleur thaër-vesh encore capable d'interagir avec les visiteurs. Mais celui-ci ne reconnaît pas automatiquement leur victoire militaire comme une preuve de légitimité. Les conditions permettant d'accéder aux systèmes demeurent liées à des principes anciens, et l'évaluation des explorateurs se révèle défavorable.

L'affaire provoque un profond malaise. Les gouvernements et les Maisons découvrent que leurs armes, leurs contrats et leurs titres ne suffisent pas nécessairement à ouvrir les installations. La capacité d'exploiter l'héritage thaër-vesh semble dépendre de critères qui échappent aux institutions modernes.

La guerre laisse également des conséquences durables. Les pertes humaines, les destructions, les ruptures commerciales et les dettes alimentent de nouveaux différends. Certaines coalitions se fragmentent, tandis que des entreprises cherchent à récupérer les investissements perdus.

Malgré cet échec, la recherche des dépôts se poursuit.

LES GUERRES DES HÉRITAGES (7 812 À 7 808 AF)

Les années qui suivent la première grande guerre sont marquées par une intensification des tensions autour des installations anciennes. Les États tentent de réglementer davantage les expéditions, mais les Maisons craignent qu'une intervention trop importante des gouvernements ne les prive de découvertes susceptibles de transformer leur avenir économique.

Des rivalités apparaissent également au sein des grandes institutions. Certaines branches interstellaires des Maisons défendent des intérêts différents de ceux de leurs directions historiques. Les communautés coloniales réclament une participation plus importante aux décisions concernant les dépôts situés sur leurs territoires.

Les conflits concernent désormais les droits d'accès, la conservation des découvertes, les conditions de mise en service et les responsabilités en cas d'accident. Des spécialistes du droit, de la biologie et des Flux deviennent indispensables aux équipes d'exploration.

Une question particulièrement inquiétante apparaît avec les premiers cas d'héritiers involontaires. Certaines installations semblent reconnaître des individus contemporains comme titulaires de fonctions anciennes, sans que ces personnes connaissent l'origine de cette reconnaissance. Des chercheurs soupçonnent l'existence de continuités biologiques ou d'autres mécanismes d'identification hérités des populations thaër-vesh.

Cette possibilité attire immédiatement l'attention des puissances économiques. Des Maisons cherchent à identifier les personnes concernées, à négocier leur participation ou à obtenir des droits sur l'exploitation des sites qu'elles pourraient ouvrir. Certaines propositions contractuelles soulèvent de graves objections juridiques.

Les institutions de Val-Arilon rejettent plusieurs interprétations qui reviendraient à transformer une personne en instrument de propriété. Mais les pressions demeurent importantes. Pour certaines organisations, un individu capable d'ouvrir un dépôt représente une ressource stratégique dont la valeur pourrait dépasser celle d'une flotte entière.

Pendant ce temps, des expéditions continuent d'explorer des installations dont les fonctions sont encore mal comprises.

L'une d'elles va provoquer la plus grande catastrophe récente de la Ruée des Seuils.

LA CATASTROPHE DE NAMAR-VESH (7 808 AF)

En 7 808 AF, une expédition entreprend l'exploration d'un complexe thaër-vesh situé à Namar-Vesh. L'installation contient plusieurs ensembles techniques, des ateliers, des chambres de stase et des structures dont certaines paraissent encore fonctionnelles. Les premières observations laissent espérer la découverte de technologies particulièrement importantes.

Les équipes modernes tentent de pénétrer dans une section centrale. Les systèmes d'autorisation employés par les explorateurs ne correspondent cependant pas aux catégories reconnues par l'installation. Les dispositifs anciens interprètent leur présence comme une situation exigeant l'activation de procédures de garde.

Les chambres de stase s'ouvrent.

Les Cohortes de l'Ultime Veille se réveillent.

Ces organismes biohybrides appartiennent à une technologie dont la sophistication dépasse plusieurs réalisations contemporaines. Leur corps associe des tissus vivants, des matrices synthétiques, des protections structurelles et des organes spécialisés. Ils sont capables d'accomplir des fonctions militaires, techniques et de maintenance. Leurs systèmes d'apprentissage leur permettent également d'adapter progressivement leurs réactions aux menaces rencontrées.

Les explorateurs découvrent trop tard que les Cohortes ne sont pas de simples machines de défense. Elles agissent selon des instructions anciennes dont les objectifs ne sont pas entièrement compris. Certaines cherchent à protéger les installations, d'autres semblent poursuivre des fonctions dépassant les limites du complexe.

L'affrontement est désastreux. Une grande partie du premier contingent est anéantie, malgré la qualité de son matériel et les compétences des professionnels engagés. Les capacités d'adaptation des Cohortes rendent plusieurs tactiques rapidement inefficaces.

Plus inquiétant encore, certaines unités quittent Namar-Vesh pour rejoindre d'autres installations. Les autorités découvrent ainsi que l'activation d'un dépôt peut déclencher des opérations dont les conséquences ne restent pas confinées à son emplacement initial.

La catastrophe provoque une profonde remise en question des procédures d'exploration. Les chercheurs comprennent qu'il ne suffit pas de déterminer comment faire fonctionner un dispositif ancien. Il faut également connaître les raisons de sa construction, les limites de ses instructions et les conditions dans lesquelles il peut être arrêté.

Namar-Vesh démontre surtout que les technologies thaër-vesh peuvent encore représenter une puissance active, capable d'agir indépendamment des intentions de ceux qui les découvrent.

LES DIX ANNÉES D'INCERTITUDE (7 808 À 7 798 AF)

Les conséquences de Namar-Vesh se font encore sentir dix ans après les événements. Les autorités multiplient les contrôles, les scientifiques réclament de nouvelles procédures et les organismes d'assurance réévaluent les risques associés aux installations anciennes. Plusieurs expéditions sont suspendues, mais aucune grande puissance ne souhaite abandonner entièrement la recherche des dépôts.

Le Trône Noir défend une coordination renforcée des interventions. Særión Ier considère que certaines découvertes présentent des dangers susceptibles de dépasser les frontières et les compétences des autorités locales. Une Maison qui réactive une installation incontrôlable peut mettre en danger des populations situées sur plusieurs mondes. Selon cette conception, les infrastructures les plus dangereuses nécessitent des garanties communes.

Vaëlyra de Thalen-Is et plusieurs défenseurs des autonomies reconnaissent l'importance des risques, mais contestent l'idée qu'une seule autorité puisse obtenir le contrôle de tous les passages. Ils considèrent qu'une puissance disposant du droit d'ouvrir, de fermer et d'interdire pourrait également imposer ses décisions à des communautés qui n'ont jamais consenti à une telle dépendance.

Ces divergences traversent les institutions impériales, les Grandes Maisons et les gouvernements coloniaux. Certaines organisations soutiennent la centralisation des contrôles. D'autres proposent une répartition des responsabilités entre autorités territoriales, exploitants et institutions professionnelles.

Parallèlement, les Maisons-Étoiles prennent une importance croissante. Leurs activités s'étendent sur plusieurs mondes, et certaines de leurs branches possèdent des intérêts de plus en plus distincts de ceux des établissements fondateurs. Elles disposent parfois de flottes, de réseaux de transport et de capacités industrielles comparables à celles de puissances politiques établies.

Les communautés du Haut Noir poursuivent également leur affirmation. Des colonies devenues prospères réclament davantage d'autonomie. Certaines possèdent désormais des infrastructures capables de produire presque toutes les ressources nécessaires à leur fonctionnement. D'autres demeurent dépendantes de leurs relations commerciales avec le Premier Cercle.

La situation politique devient particulièrement complexe, car aucune puissance ne contrôle entièrement les intérêts en présence. Les alliances changent selon les régions et les activités. Une Maison peut soutenir les institutions impériales dans un secteur et défendre l'autonomie de ses établissements dans un autre.

Les activités clandestines profitent de cette incertitude. Les fragments d'archives, les autorisations, les identités et les coordonnées anciennes constituent des marchandises recherchées. Les pirates et les contrebandiers cherchent à intercepter les cargaisons de valeur, tandis que des organisations spécialisées utilisent les failles des différents systèmes de juridiction pour dissimuler leurs opérations.





Mais malgré les tensions, les sociétés du Premier Ciel ne se sont pas effondrées. Les Routes fonctionnent toujours, les échanges se poursuivent et les populations continuent de bénéficier des réalisations accumulées pendant plusieurs millénaires.

LE PREMIER CIEL EN 7 798 AF

À la veille des événements qui marqueront la fin de la Quatrième Ère, le Premier Ciel demeure l'une des civilisations les plus avancées de son histoire. Avar-Kharûn reste le Cœur-Monde, mais les centres de puissance sont désormais répartis entre les planètes, les lunes, les stations orbitales et les établissements interstellaires.

La métropole d'Avaræel accueille près de cinquante millions de résidents. Ses grandes zones urbaines réunissent les institutions économiques, les chantiers, les marchés, les établissements scientifiques et les lieux de divertissement. Les cultures des quais y côtoient les traditions des Grandes Maisons et les habitudes des voyageurs venus du Haut Noir.

Val-Arlon conserve une importance majeure dans le droit, la reconnaissance des engagements et les professions du passage. Aureliath demeure un centre de mémoire et de conservation des connaissances. Les institutions impériales continuent d'exercer une influence considérable, mais leurs décisions doivent composer avec les autonomies reconnues et les engagements anciens.

Sur Veyr-Saël, les communautés défendent les droits acquis au cours de leur histoire coloniale. Les lunes d'Orin-Tor connaissent des développements économiques et culturels variés. Les établissements de Dæl-Orûn reposent parfois sur des traditions de réparation et de réemploi indispensables à leur autonomie. Sur Voryn, les ressources industrielles et les conditions particulières des échanges contribuent à préserver une indépendance fortement revendiquée.

Les Grandes Maisons poursuivent leurs activités dans presque tous les domaines de la civilisation. Elles construisent des Nefs, assurent les communications, développent les systèmes médicaux, financent les infrastructures et organisent une partie considérable des échanges. Elles entretiennent aussi des rivalités dont les conséquences peuvent toucher des populations entières.

Les ordres religieux et les traditions des Flux conservent leur influence. Les Chevaliers du Flux poursuivent leurs missions, tandis que les Ordres entropiques entretiennent leurs propres doctrines et leurs rapports complexes avec les institutions. Les spécialistes des Neuf Flux travaillent aux côtés des scientifiques, sans que leurs disciplines deviennent entièrement interchangeables.

La population bénéficie de technologies extraordinaires, mais les conditions de vie demeurent inégales. Certains habitants possèdent des logements confortables, des services médicaux avancés et un accès presque permanent aux réseaux de communication. D'autres vivent dans des stations isolées où chaque pièce de rechange doit être soigneusement conservée. Les conflits sociaux, les accidents industriels, la criminalité et les problèmes d'approvisionnement n'ont pas disparu.

Les Agents de Traverse trouvent dans cette société un nombre considérable de missions. Les gouvernements recherchent des spécialistes, les Maisons recrutent des professionnels indépendants et les communautés éloignées ont besoin de transporteurs, de techniciens ou de protecteurs. Certains Mandats consistent simplement à livrer une cargaison ou à retrouver une personne disparue. D'autres conduisent les aventuriers vers des installations abandonnées, des litiges politiques ou des régions dont les cartes demeurent incomplètes.

Les découvertes thaër-vesh constituent désormais l'une des grandes préoccupations de l'époque. Les Cohortes de l'Ultime Veille n'ont pas toutes été retrouvées, plusieurs dépôts demeurent inaccessibles et certaines installations semblent reconnaître des individus qui ignorent totalement les liens qu'elles leur attribuent.

Des rumeurs circulent dans les ports et les établissements commerciaux. On évoque des cartes conduisant vers des mondes oubliés, des Nefs revenues sans leurs équipages, des modules qui continueraient de fonctionner sans source d'énergie identifiable et des messages provenant d'installations considérées comme définitivement abandonnées.

Certaines de ces histoires reposent sur des faits réels. D'autres sont des inventions destinées à attirer des investisseurs ou à dissimuler des opérations clandestines. Beaucoup demeurent impossibles à vérifier.

L'avenir du Premier Ciel reste donc incertain. Les grandes puissances possèdent des moyens capables de transformer plusieurs mondes, mais aucune ne peut garantir qu'elle comprend entièrement les mécanismes qu'elle cherche à exploiter. L'Empire souhaite préserver la continuité de la civilisation, les Maisons défendent leurs intérêts et les communautés autonomes cherchent à conserver leur liberté.

Tous partagent cependant une même réalité : les Routes, les ressources, les connaissances et les populations sont devenues si étroitement liées qu'une crise locale peut désormais provoquer des conséquences très éloignées de son point d'origine.

C'est dans cet univers de prospérité, de découvertes, de rivalités et d'incertitudes que vivent les personnages. Leurs actions ne détermineront pas nécessairement le destin de toute la civilisation, mais elles pourront modifier celui d'une communauté, d'une Maison, d'un monde ou d'une Route. Certains deviendront célèbres, d'autres resteront inconnus. Quelques-uns découvriront des secrets que les plus grandes institutions cherchent depuis des décennies.

Et tandis que les peuples du Premier Ciel continuent de bâtir leur avenir, une question demeure au cœur de toutes les découvertes récentes : les Thaër-Vesh ont-ils véritablement disparu, ou leurs installations poursuivent-elles encore une œuvre dont les civilisations modernes ne comprennent ni l'origine ni la finalité ?

En 7 798 AF, personne ne possède de réponse certaine.

Mais les explorateurs continuent de chercher.



Vous apprendrez vite la différence entre une Voix sympa et un client sûr.

Les Courtiers connaissent leur métier, les Grandes Maisons gèrent des Routes entières, les autorités ont des raisons d'imposer des règles. Certaines sont bonnes. D'autres servent surtout à protéger le derrière d'un supérieur qui n'a jamais quitté son fauteuil. Et dans chaque station, du salon le plus doré à la buvette la plus minable, quelqu'un tient la clef d'un sas, les listes de départ ou les réserves d'air. Voilà comment le pouvoir commence : un individu décide qui peut passer et qui doit attendre.

J'ai jadis obéi à des chefs qui confondaient leur signature avec la volonté des dieux. J'étais même excellente à ce petit jeu. Résultat ? Un drame, des morts et onze minutes que je donnerais beaucoup pour reprendre. Alors ne me demandez pas de saluer un uniforme simplement parce qu'il est bien repassé. Respectez les personnes qui font leur travail. Questionnez celles qui exigent un sacrifice sans prendre le moindre risque. Quand un employeur affirme que votre présence n'est pas nécessaire au retour, vous avez probablement devant vous une disparition tarifée. Sur les quais, on dit que ce genre de Mandat sent le dæl. C'est une manière polie d'annoncer qu'on risque de finir en morceaux.

Avant d'accepter, cherchez un ril fiable. Vérifiez l'enur des lieux, les vieux contrats, la source du matériel. Demandez si votre contact est khar et si votre trajet comporte une bonne ancre. Si vous comprenez ces quelques mots, félicitations : vous parlez déjà mieux que ces héritiers qui prétendent connaître les Routes parce qu'ils ont regardé un départ depuis leur balcon. Le reste s'apprend. Souvent assez cher. Le prix n'est d'ailleurs pas toujours en crédits : il peut se compter en nuits blanches, en mauvaises décisions ou en gens qui ne vous adresseront plus jamais la parole.

LES NEUF FLUX NE SONT PAS VOS DOMESTIQUES

Vous voyez mon bâton ? Non, ce n'est pas un accessoire de fête. Et si vous le touchez encore sans demander, mon joli, je vais vous montrer la différence entre une bénédiction et une correction. Bon. Parlons des Flux. Certains touristes imaginent qu'il suffit de connaître trois mots sacrés pour réparer une coque, soigner un blessé et faire trembler un garde. Ça serait pratique. J'aurais eu une carrière beaucoup moins fatigante. Malheureusement pour les paresseux, le Premier Ciel n'est pas un spectacle de prestidigitant. Ses peuples étudient depuis des millénaires les relations entre matière, mémoire, forme, loi, vie, passage et puissance. Les Neuf Flux appartiennent à cette histoire. Ils n'ont pas attendu votre naissance, ni celle d'un empereur, pour exister.

Nos écoles et nos labos ont du talent. Ils font tenir les Portes, les soins et les Nefs. Mais un rite mal fait reste risqué. Un bon soigneur a besoin de temps, de savoir et de bons outils. Il ne va pas vous refaire le dos avec deux prières et un verre de vin. Je sais, quel scandale !

Dæl, Enur, Ælur, Khar, Selun, Sira, Aelyr, Thalen et Æn : neuf noms anciens, neuf domaines dont les applications remplissent des livres. Vous entendrez des théurges discuter de leurs liens, des physiciens mesurer des effets, des prêtres se disputer une lecture et des techniciens réclamer qu'on cesse de toucher à leur matos. Tout ce petit monde n'a pas forcément tort. Tout ce petit monde n'a pas forcément raison non plus.

LE PREMIER CIEL

AVANT DE VOUS LANCER

Vous avez vu les belles affiches, mes beautés ? Les Nefs, les tours dans le ciel, les Portes vers des astres sans nom ? Ça donne envie. À moi aussi. Mais sur ces images, on ne voit ni le mécano qui dort sous un moteur ni la mère qui attend sa paie pour partir. Vous voulez faire de la Traverse ? Alors voyez d'abord votre matos. Une tenue trouée, un pilote qui ment et un contrat lu de travers : voilà de quoi vous gâcher la fête. Il faut boire, manger, soigner les plaies et payer le retour de ceux qui ne peuvent plus rentrer seuls. Je vous dis ça avant votre premier départ. Pas après. Si vous revenez avec vos deux jambes, vous me direz merci. Ou pas. Je connais les ingrats.

UN MANDAT PEUT MENTIR SANS DIRE UN MOT

Ça vous fait rire ? Relisez votre Mandat. Pas le montant en gros caractères, le reste. Qui vous engage ? Qui signe ? Qui possède le Sceau ? Qui a prévu de vous récupérer si la Porte se referme ?

J'ai connu des savants qui comprenaient parfaitement leurs machines sans savoir reconnaître une détresse humaine. J'ai rencontré des prêtres qui savaient réciter des rites entiers et n'avaient jamais appris à demander pardon.

Dæl, Enur, Ælur, Khar, Selun, Sira, Aelyr, Thalen et Æn : neuf noms anciens, neuf domaines dont les applications remplissent des livres. Vous entendrez des théurges discuter de leurs liens, des physiciens mesurer des effets, des prêtres se disputer une lecture et des techniciens réclamer qu'on cesse de toucher à leur matos. Tout ce petit monde n'a pas forcément tort. Tout ce petit monde n'a pas forcément raison non plus. J'ai connu des savants qui comprenaient parfaitement leurs machines sans savoir reconnaître une détresse humaine. J'ai rencontré des prêtres qui savaient réciter des rites entiers et n'avaient jamais appris à demander pardon. Et j'ai vu une soigneuse sans titre prestigieux sauver des vies parce qu'elle refusait de perdre du temps à faire la révérence.

Vous voulez utiliser les Flux ? Très bien. Apprenez les limites avant les prouesses. Une concentration peut se briser, un accord se dégrader, une canalisation épuiser celui qui la maintient. Certains phénomènes altèrent les sens, les souvenirs ou la volonté. D'autres peuvent endommager des structures entières si leurs conditions de stabilité ne sont pas respectées. On ne lance pas une manifestation importante pour épater quelqu'un avec qui on espère finir la soirée. Enfin, on peut, mais je déconseille. Même mon enthousiasme possède quelques bornes. Mon nom de Traverse, c'est Mesure. Oui, je sais. Vous pouvez rire. J'ai choisi ce nom juste parce que je suis capable d'oublier où m'arrêter.

LES GRANDES MAISONS : LA NOTE ARRIVE TOUJOURS

Qui commande dans le Premier Ciel ? Mauvaise question, mes beautés. Demandez qui entretient votre station, assure votre Nef, répare la Porte et livre vos repas. Vous verrez pourquoi une Maison peut peser davantage qu'un prince sans posséder de couronne. Entre un héritier doré et la technicienne qui garde vingt mille gens en vie, je sais à qui offrir ma bière.

Les Maisons existaient avant les Routes stellaires. Elles protégeaient les voies, gardaient les réserves et assuraient des services quand les rois mouraient ou se disputaient. Puis les Chartes ont suivi les ateliers et les relais jusque dans les mondes. Une Maison peut désormais tenir flottes, soins, écoles et chantiers. Elle ne règne pourtant pas sur tout. Certains cadres aimeraient bien. Voilà comment les splendides Chartes ne remplacent nullement la responsabilité des dirigeants. Les gens du quai, eux, savent ce que vaut une Maison quand un sas se coince. Si elle paie les bras et les pièces, on lui dit merci. Si elle vend tout puis s'en va, on garde son nom. Et on ne lui ouvre plus le quai. La vie est simple vue d'ici.

Les Maisons nobles tiennent aux lignées et aux serments ; les Maisons de Fonction s'appuient sur les Chartes, les métiers et les capitaux. Les Maisons-Étoiles sont des branches lointaines dont les enfants préfèrent leur colonie au siège ancestral. Ces réseaux s'allient, se divisent, se détestent. Un nom prestigieux n'assure rien. Une branche peut refuser l'ordre du siège si ses voisins doivent en mourir. Essayez donc de régler ça par un discours. C'est là que le nom d'une Maison se joue. Pas sur son drapeau d'or, mais sur sa façon de dire oui quand ça lui coûte. Je connais des chefs qui ont tenu bon pour leurs gens.

Je connais des rats qui ont fui. Ils ont tous les deux un beau Sceau, figurez-vous.

Un haut-scellé prétend posséder votre monde ? Exigez ses preuves. Une concession encadre l'exploitation d'une installation. Posséder un quai n'en fait pas un royaume. Un contrat ne permet pas de couper l'air par humeur. Les cités autonomes, les stations et l'Empire ont des droits distincts. J'ai grandi dans un Empire où chacun connaissait sa place. J'ai découvert qu'une place pouvait être une cage. Il faut un droit pour une Porte, un autre pour un quai, et parfois trois juges pour un pauvre bout de tôle. C'est lent, oui. Mais quand un prince croit que son désir fait loi, je préfère encore un juge, même avec sa perruque et son air de vieux poisson mort.

Val-Arilon tranche les engagements ; Aureliath conserve et vérifie les archives. Le Trône Noir reste puissant, mais les Routes ne lui appartiennent pas toutes. L'Union des Routes accordées organise la coopération sur les passages, secours et balises. Un sauvetage n'exige pas d'empereur. Si six signatures bloquent les secours, rappelez aux bureaux qu'un enfant étouffe pendant qu'ils tamponnent.

Une Maison dangereuse ? Sa taille ne suffit pas. De petits escrocs côtoient des institutions capables de sauver une colonie. Regardez leurs choix en temps de crise. Coupent-elles l'air ? Protègent-elles les gens ? Acceptent-elles un contrôle ? Ou effacent-elles les victimes des registres ? J'ai vu un réacteur maintenu actif malgré le danger. J'ai attendu onze minutes de trop. Le prochain chef qui exige mon obéissance pourra bouffer son Sceau. Si je fais la folle, c'est aussi pour ça. Une blague peut faire taire un gros chef une seconde. Une seconde, ça donne à la femme près de lui le temps de parler. Et si le chef lève le poing, alors je ne ris plus. Vous verrez. Mon bâton aussi sait compter.

Et maintenant, vos Mandats. Les Grandes peuvent vous payer pour escorter une cargaison, vérifier une découverte thaër-vesh, protéger une équipe médicale, retrouver des données ou arbitrer un incident qu'aucun service ne veut assumer. Rien de honteux là-dedans. L'argent sert à nourrir vos équipages, vos familles et vos foutues habitudes. Moi, j'apprécie les bonnes bières ; je respecte donc les crédits gagnés honnêtement. Mais demandez toujours si la Voix connaît réellement le client. Un Sceau gris doit vous rendre prudents ; un Sceau noir devrait vous faire relire le montant et surtout les conditions de retour. Une Voix d'or peut sourire assez longtemps pour vous vendre un aller simple en le présentant comme une occasion historique.

On vous parlera aussi des dorés, des scellés, des francs de laisse et des Maison-nés. Ce sont des mots de quai, pas des diagnostics. Un employé qui dépend d'une Maison pour son logement et les soins de ses enfants n'est pas automatiquement un lâche. Il peut être fier de son travail, aimer ses collègues et craindre avec raison de tout perdre. Le franc qui se moque de lui accepte parfois trois Mandats du même commanditaire et appelle ça de l'indépendance. Faites-moi rire. La liberté ne tient pas dans une étiquette.

Elle se mesure le jour où vous pouvez dire non et conserver assez de quoi vivre pour tenir votre décision.

Il reste la Ruée des Seuils. Les anciennes installations attirent les chercheurs, les Maisons, les gouvernements et les chasseurs de crédits.



Un relevé ne prouve pas une propriété ; avoir financé une expédition ne donne pas un droit sur toute découverte. Certaines Maisons souhaitent partager, d'autres verrouiller. Les autorités craignent les catastrophes et parfois justifient ainsi des abus. Depuis Namar-Vesh, nous savons qu'ouvrir un dispositif ne signifie pas en comprendre la fonction. Quand quelqu'un vous promet une fortune pour réveiller un mécanisme oublié, demandez d'abord pourquoi personne ne veut signer personnellement l'ordre de mise en marche.

Voilà, mes jolis. Les Maisons tiennent beaucoup de choses indispensables ; elles ne tiennent pas nécessairement votre conscience. Travaillez avec elles quand le Mandat est sir, quand le retour est khar et quand les gens restent des gens. Sinon, prenez Noir. Et ne méprisez pas le mécano qui vous aide à filer : ses mains valent parfois plus que tous les sceaux du quai. Maintenant, assez parlé des grandes fortunes. La prochaine fois, nous verrons ce qu'une Greffe peut faire pour votre pauvre carcasse. Mais avant, léri : je viens de gagner une tournée en empêchant un doré de raconter une connerie de plus.

LES GREFFES : GARDE TON CORPS, GARDE TA TÊTE

Alors, qui veut des bras neufs ? Je vois trois mains levées et un joli malin qui lorgne déjà les catalogues. Excellent. Avant de vendre vos reins pour courir plus vite, écoutez-moi. J'ai recousu assez de combattants pour savoir qu'une belle Greffe n'est pas une belle idée dans tous les corps.

Les Greffes n'ont pas été inventées pour fabriquer des champions. Un enfant né avec une déficience peut retrouver une fonction. Une pilote blessée peut reprendre sa Route. Un ouvrier peut travailler sans douleur après un accident. Les prothèses nerveuses, les tissus cultivés et les organes de remplacement sauvent des existences entières. Si quelqu'un appelle ça de la triche, proposez-lui de vivre une semaine sans ses deux jambes. Il apprendra peut-être la politesse.

Ensuite, évidemment, des gens ont voulu davantage. Des yeux qui voient dans la brume, des mains aptes à réparer un sas, des poumons pour l'air rare, des liens directs avec une Nef. Les usines ont suivi. Les Maisons ont payé, les médecins ont testé, les soldats ont voulu plus fort. Et les riches ont voulu les modèles les plus voyants. Rien de plus normal : l'argent adore se regarder dans un miroir.

Mais ne confondez pas améliorer une fonction et devenir invincible. Une jambe de fer tire sur la hanche. Un bras puissant peut détruire une articulation mal préparée. Des sens plus fins exigent un cerveau capable de trier ce qu'il reçoit. Chaque pose exige des tests, du temps, parfois des soins. Sinon, vous finirez chez un médecin de quai et verrez à quel point il coûte cher.

Le plus fascinant ? Le fer vivant. La chair et le métal se lient par des nerfs, des implants fins et, parfois, par le Flux. Il y a des Greffes sobres et d'autres qui brillent de loin. Les premières sont parfois les meilleures. Les secondes attirent les admirateurs, les pickpockets et les agents de sécurité. À vous de choisir votre public.

On peut changer des tissus, aider les nerfs ou poser des organes. Des choix se défont vite ; d'autres non.

Alors exigez un écrit : soin, pièces, énergie, risques, nom du médecin.

Si votre vendeur refuse de nommer le fabricant, vous n'achetez pas une augmentation. Vous achetez une énigme médicale.

Et puis il y a le prix qu'on ne voit pas sur le devis. Un bon bras ne sert à rien si son suivi dépend d'une Maison qui peut vous couper les soins. Un œil neuf ne vaut pas grand-chose si le réglage coûte la moitié de votre paie. Lisez les clauses, exigez vos codes, gardez une copie du dossier. Si l'on vous dit que c'est trop compliqué pour vous, c'est qu'on espère vous garder en laisse. Et ça, mes jolis, ça n'a rien à voir avec le fer. Ça s'appelle du pouvoir.

Et voici le piège que personne ne met sur les affiches. Votre corps n'est pas un chariot sur lequel on empile des caisses. Le fer, les tissus et le Flux doivent tenir la même note. Si l'accord lâche, le déphasé a mal, voit flou ou réagit trop tard. Parfois, on répare, ou pas. Parfois, ça dure des ans. Une très mauvaise façon de finir déphasé.

Non, je n'ai pas dit que le métal vole votre âme. Cette idiotie plaît aux prédicateurs qui adorent faire peur aux blessés. Une personne augmentée reste une personne. Elle garde son Nom, ses droits et ses choix. Et une personne en chair nue ne vaut pas davantage simplement parce qu'elle a refusé une opération. Mesurez les risques réels, pas la pureté imaginaire d'un corps idéal.

Pour les praticiens des Neuf Flux, la question change un peu. Certaines interfaces peuvent perturber une concentration, modifier une sensation nécessaire à un rite ou interagir avec un dispositif de canalisation. D'autres peuvent être conçues pour aider. Rien d'automatique, rien d'universel. Il faut examiner la pratique, la Greffe et l'individu. Je porte moi-même un bâton technomagique, et personne de sensé n'en conclut que j'ai perdu six morceaux d'âme en le touchant. Enfin, personne que je laisse parler longtemps.

Alors, oui, faites-vous augmenter si cela vous aide à vivre, travailler ou accomplir votre Mandat. Choisissez une clinique khar, gardez les dossiers sir et méfiez-vous des miracles à crédit. Un jour, vous aurez peut-être besoin qu'on vous remplace quelque chose. J'espère seulement que ce ne sera pas votre jugement. On ne fabrique pas encore de modèle fiable.

LA TRAVERSE : GARDE TA LIBERTÉ, RAMÈNE LES TIENS

Bon, on a parlé des Maisons. Vous avez compris qu'elles font tourner une sacrée partie du Premier Ciel, et que sans leurs soins, leurs chantiers ou leurs Routes, beaucoup de gens seraient dans une belle merde. Ça ne veut pas dire que tout le monde rêve de signer chez elles. Moi, par exemple, j'ai déjà donné des décennies à une institution qui savait mieux que moi ce que devait être ma vie. Charmante expérience. Je déconseille le forfait longue durée.

Un ouvrier de station, une soigneuse de Maison, une contrôleur de Porte : ce sont de vrais métiers, utiles, honorables, parfois passionnants. Ne jouez pas aux petits rebelles en méprisant ceux qui ont besoin d'un salaire régulier. Le monde ne tient pas grâce aux aventuriers qui posent devant les Nefs. Il tient grâce aux personnes qui réparent les conduites pendant qu'on dort. Mais certains d'entre nous étouffent lorsqu'on leur dit où aller, qui servir et quand se taire. Ceux-là cherchent une autre place.

Une Table de Mandats, un Courtier, une Voix qui connaît quelqu'un : voilà souvent le premier contact avec la Traverse.

Vous pouvez escorter une famille, enquêter sur un convoi disparu, retrouver des preuves, sauver un équipage ou reconnaître un secteur que personne n'a encore cartographié. Parfois une Maison paie. Parfois une cité, une association, une communauté ruinée. Parfois la personne qui vous engage n'a rien, sauf une peur parfaitement justifiée. À vous de décider ce que vaut sa demande. Les crédits achètent du carburant, pas une conscience.

Évidemment, il existe des affaires sales. Du ril volé, un Sceau noir, une cargaison que personne ne veut déclarer, des ordres qui sentent la violence sous leurs jolies formules. Une Voix peut sourire comme un ange et vous remettre une mission aller. Ne confondez jamais discrétion et impunité. Être Mandataire franc ne fait pas de vous un juge, encore moins un bourreau. Si votre client exige qu'on fasse disparaître quelqu'un parce que sa vérité le dérange, vous avez le droit de dire non. Vous avez aussi deux jambes pour lui montrer comment on quitte la pièce. Moi, j'ajoute parfois mon bâton à la démonstration.

La liberté des Agents n'est pas totale. Elle se négocie avec le droit, la dette, les moyens de transport, le prochain repas, vos propres principes. Un franc de laisse qui accepte tous les contrats de la même Grande n'est pas plus indépendant que sa comptable. Mais une équipe sans aucun soutien risque de tomber Noir dès sa première panne. Il faut des amis, des contacts, des gens capables de vous croire quand votre balise cesse de répondre. Une ancre, ça ne vaut pas seulement des coordonnées. C'est quelqu'un qui vient vraiment vous chercher.

Et maintenant, le passage moins drôle. La Traverse laisse des marques. Une prothèse posée après un accident. Une cicatrice qui tire quand la gravité change. Une nuit entière passée à attendre le signal d'un compagnon. Un nom que vous n'osez plus prononcer. On se fait parfois avoir, trahir ou oublier. On revient parfois en ayant sauvé la mission, mais perdu ce qui donnait envie de partir. Je connais ça. J'ai longtemps cru qu'être assez forte me permettrait de décider pour les autres. Je me suis trompée, et des gens ont payé mes certitudes. Alors ne me parlez pas de gloire quand quelqu'un manque à table.

Vous aurez aussi des jours extraordinaires. Une colonie qui rallume ses lampes grâce à vous. Un enfant qui retrouve sa mère. Une Nef qui apparaît enfin au bout du Noir. Des inconnus qui deviennent votre Comp, des disputes qui finissent en éclats de rire, une bière partagée avec des gens dont vous ne compreniez pas un mot hier. Il y a des Mandats qui rendent riches et des retours qui valent davantage. Ne laissez personne choisir cette valeur à votre place.

Certains rêvent d'un grand Nom. Pourquoi pas ? Les quais se souviennent des pilotes qui ont tenu une Route impossible, des soigneurs qui ont refusé de partir et des Agents qui ont ramené tout leur monde. Mais la célébrité attire aussi les opportunistes. La réputation ne protège pas d'un tir, et un monument n'a jamais serré quelqu'un dans ses bras. Moi, j'aime mieux entendre la porte du bar s'ouvrir et voir entrer mes amis vivants. Et si on a mal, on y va à deux. Ça va.

Mes jolis : vérifiez votre paim, gardez le ril sir, choisissez une coque khar. Si ça devient dæl, n'ayez pas honte d'appeler au secours. Et au retour, on trinque. Léri ! C'est moi qui offre la première tournée. Pour la deuxième, vous vous démerdez.

AVEC OU SANS SCEAU

Hé, vos papiers ! Non, je plaisante. Rangez ça avant qu'un thir nous gâche la soirée. Dans le Premier Ciel, le Sceau atteste votre nom, vos droits et vos accès aux Routes. Très utile pour prendre une Porte, signer un Mandat ou voir un bon médecin. Jusqu'au jour où le registre ne vous reconnaît plus.

Un enfant né sur une coque éloignée, une famille chassée par la guerre, un gars dont les pièces ont brûlé : aucun n'a dit : moi, je veux être næ. Et pourtant, sans trace recevable, le guichet peut refuser le passage. Un nom mal transcrit, un acte jamais transmis, un dossier coincé entre deux bureaux, et voilà une vraie personne qui n'a plus sa place dans les fichiers. Ne ricaniez pas : j'ai vu des gens attendre des heures devant une porte qu'ils avaient eux-mêmes réparée.

D'autres passent nhal de leur plein gré. Certains cachent leur identité pour survivre, d'autres pour voler, d'autres encore parce qu'un puissant les cherche. Les thirs ne sont pas tous des brutes, les sans Sceau ne sont pas tous des criminels. Un Sceau marqué par un procès ne fait pas non plus de chaque détenu libéré un monstre. Mais les recruteurs des réseaux sales savent reconnaître ceux à qui personne ne tend la main.

Alors, si votre système dit qu'une mère n'existe pas tandis que son gosse pleure devant vous, croyez vos yeux. Cherchez son ril, vérifiez l'enur, trouvez une Voix khar. Et si quelqu'un tente de la faire disparaître pour de bon, appelez-moi. Je lui expliquerai la différence entre être næ et être nal.

OÙ TRAVERSER

Vous croyez que les Grandes Maisons décident de tout ? Essayez donc de franchir une Porte avec le mauvais Sceau. Le Trône Noir n'est pas Val-Arilon, Aureliath n'obéit pas à chaque caprice impérial, et les cités, stations et mondes gardent leurs autorités. Certains protègent leurs habitants, d'autres adorent compliquer les départs. C'est agaçant, mais une frontière ne se résume pas au nom d'une Maison gravé sur une coque. Chaque Route possède ses règles, ses taxes, ses contrôles, parfois ses secours. Apprenez qui reconnaît votre Mandat, qui peut fouiller vos bagages et qui viendra vous récupérer. Si les thirs réclament vos papiers, mieux vaut qu'ils soient sir. Et si vous partez sans autorisation, évitez au moins d'être lira, bande de magnifiques imbéciles. Revenez khar !

LE CŒUR-MONDE ET SES ROUTES

Vous voulez savoir où poser votre coque ? Commencez par Avar-Kharûn, mes beautés. Notre berceau, pas la terre privée d'un empereur. Ses peuples ont fait naître les grandes Routes. Le Trône Noir reste puissant. Mais chaque ville, chaque Maison n'est pas un tiroir de son palais. Sinon, il lui faudrait une sacrée armoire.

AVEC UN SCEAU, SANS UN NOM ?

Avant le départ, petit contrôle. Vous avez votre Sceau ? Bien. Mais qui le reconnaît ? Un nom enregistré à bord d'une Nef ne donne pas accès à toutes les Portes. Il faut parfois prouver un droit de séjour, une charge ou le motif du trajet. Les preuves servent à sauver des vies. Pas à bloquer un quai.



Certains vivent sans dossier complet. Un enfant né loin des relais, une famille en fuite, un travailleur dont la Maison a fermé : ils n'ont pas choisi de devenir næ. D'autres ont des archives perdues ou un procès qui les suit après leur peine. Ne prenez pas l'absence de registre pour une preuve de malhonnêteté, ni un beau registre pour une preuve de vertu. J'ai vu des criminels bien scellés et des victimes sans recours.

Il y a aussi ceux qui passent nhal pour de bonnes raisons. Un témoin menacé, une personne traquée, un Agent dont le Mandat doit rester discret. Votre devoir n'est pas de déclarer tout sans-Sceau dangereux ni tout fugitif innocent. Cherchez le ril, recoupez l'enur, demandez qui peut légalement retenir quelqu'un. Et si un thir refuse un blessé parce que son identité ne répond pas, appelez un soigneur. Nous verrons les papiers ensuite.

Revenons aux cartes. Aen'Maïr-Is, d'abord. Le Trône Noir, les lignées, les rites et les bureaux qui rédigent des ordres plus longs que vos contrats de logement. J'y ai servi... Les salons rendent l'injustice présentable. Les troupes du Trône défendent les Routes et gèrent les crises. Mais leur puissance ne fait pas de tous les territoires des propriétés impériales. Un droit local peut leur résister. Ça tombe bien : personne ne devrait dire oui à la place de tous.

Puis Avaræ. Près de cinquante millions d'habitants, des marchés, des ateliers, des quartiers dorés et d'autres où les travaux traînent. Les Grandes Maisons y circulent sans régner sur chaque porte. Vous aimez le luxe ? Vous trouverez. Vous cherchez des ennuis ? Aussi. La différence tient parfois au prix du repas. Et avant de traiter les travailleurs comme un décor, rappelez-vous qu'ils nourrissent la cité. Une ville ne tourne pas grâce aux compliments.

Val-Arilon, maintenant. Ah, celle-là, je l'adore. Mandats, garanties, preuves et droits de passage : la ville sait faire parler les contrats. La Vieille Darse et le Port du Haut Noir grouillent de coques, de voyageurs, de bars et de gens qui parlent assez vite pour gêner les menteurs. Parfait pour recruter une Cellule ou perdre une soirée au jeu. Les Courtiers connaissent du monde, pas toute la vérité. Si votre Voix promet un travail sir, relisez quand même l'accord. Et si des jeunes chantent Ronaéra sur le quai, laissez-les faire. Ils ont plus de talent que certains de vos patrons.

Aureliath joue autrement. Archives, savoirs, traces et récits qu'on ne devrait jamais effacer pour arranger un puissant. Des chercheurs y examinent les trouvailles passées, surtout depuis que les vestiges thaër-vesh valent autant d'or que d'ennuis. Vous croiserez des gens qui passent une semaine à vérifier un mot et vous éviteront une catastrophe en lisant ce qu'un aventurier pressé avait sauté. Offrez-leur du respect. Ils pourraient sauver votre jolie peau sans jamais porter une arme.

Plus loin, Veyr-Saël défend ses biosphères et une large autonomie. Là, un milieu vivant ne se vend pas comme une caisse de pièces. Dans la Ceinture de Dæl-Orûn, les habitats vivent de mines, de réparations et de savoirs tenaces. Ne cherchez pas un roi de toute la Ceinture : ses communautés ne forment pas un État unique. À Kaël-Orin, une ville ne se réduit pas aux machines qu'elle fut bâtie pour servir. Les gens veulent décider chez eux. Quelle insolence.

Autour d'Orin-Tor, les lunes tiennent des métiers variés : nourriture, chantiers de Nefs, matériaux, défense, sciences des milieux difficiles. Thalen-Or, Khar-Or, Enur-Or, Rhaël-Or et Voryn ne sont pas cinq copies d'une cité.

Plus loin, Nær-Maël et Vaël-Maen, autour de Maen-Sel, font vivre le commerce et les ports. Les droits et liens au Trône varient selon les lieux. N'inventez pas une frontière pour vous simplifier le trajet. Le prochain thir ne sera pas attendri.

Autour d'Orin-Tor, les lunes tiennent des métiers variés : nourriture, chantiers de Nefs, matériaux, défense, sciences des milieux difficiles. Thalen-Or, Khar-Or, Enur-Or, Rhaël-Or et Voryn ne sont pas cinq copies d'une cité. Plus loin, Nær-Maël et Vaël-Maen, autour de Maen-Sel, font vivre le commerce et les ports. Les droits et liens au Trône varient selon les lieux. N'inventez pas une frontière pour vous simplifier le trajet. Le prochain thir ne sera pas attendri.

Au-delà du Premier Cercle ? Des cités lointaines, des liens flous, des forces externes comme Orvhaël et des reliques mal comprises. La Ruée des Seuls a rendu les cartes plus chères et plus dangereuses. Une Route devient un enjeu quand deux chefs veulent la même relique. Le premier qui plante son drapeau ne possède pas automatiquement le sol sous ses bottes. Oui, je sais, quelle déception pour les prétentieux !

Voilà votre promenade. Une foule de mondes, de lois et de gens. Il vous faudra des crédits, des papiers sir et des amis khar. Si vous voulez tout connaître avant de partir, bonne chance : même les savants n'y arrivent pas. Moi, je commence par trouver une bonne table et quelqu'un qui connaît les quais. Puis je repère les sorties. On ne sait jamais quand un grand chef viendra nous gâcher le repas.

UNE JOURNÉE DE TRAVERSE

Vous savez déjà où les Routes vous mèneront, quelles Greffes peuvent aider vos os et pourquoi un beau Sceau ne vaut pas un bon choix. Très bien, mes beautés. Passons à la vraie question : comment vit-on quand on gagne sa paie de Mandat en Mandat ? Avant de chercher des ennuis, apprenez surtout à voir les gens qui vous aideront à en revenir.

LES GENS QUI COMPTENT

Une bonne Cellule de Traverse tient grâce à quatre sortes de relations. La première, ce sont les autres Agents. Oui, je vous vois, mon joli : vous pilotez votre Nef comme personne, vous tirez sans trembler et vous savez réparer une porte avec trois fils et une injure. Bravo. Alors, imaginez que cette porte mène à un labo dont les relevés de Flux mentent. Vous voilà bien avancé sans une experte pour vérifier la Résonance. Ou bien votre érudite connaît dix langues anciennes, mais n'a jamais essayé de sortir un blessé d'un couloir sans gravité. Il lui faudra des bras, une corde et un type qui sache garder son calme.

C'est pour ça qu'on voyage en Cellule. Un pilote, une soigneuse, une médiatrice, un mécano, une éclairceuse, parfois un Chevalier ou une adepte des Flux : vous n'avez pas besoin d'entasser les fonctions comme les chopes sur mon ardoise, juste de couvrir les dangers du Mandat. Trouvez des Comp dont les dons complètent les vôtres. Faites un petit trajet ensemble. Voyez comment chacun réagit à une panne, à une insulte ou au malheur d'un inconnu. Les gens deviennent rarement plus aimables lorsque l'air vient à manquer.

Deuxième groupe : les contacts. Pas les noms sur une liste achetée à une Table, mais des gens qui ont une raison de vous parler. La tenancière d'un bar de la Vieille Darse connaît les équipages dont les dettes gonflent. Le mécano aux ongles noirs sait quelles Nefs reviennent avec des dégâts qu'elles n'osent pas avouer. Une archiviste d'Aureliath voit passer des demandes de lecture étranges. Un soigneur de quai peut vous indiquer où trouver un médicament rare, sans dévoiler le nom de ses patients. Et même un thir honnête, oui, ça existe, peut dire quelle autorité a vraiment compétence sur votre affaire.

Gardez ces gens en vie, et gardez leur confiance. Un indice n'est pas forcément un secret volé. Il peut s'agir d'une routine de chargement, d'une rumeur démentie, d'un contrat publié, d'un convoi en retard ou d'un simple « n'y allez pas aujourd'hui ». Un vrai indice évite souvent cinq heures d'enquête, trois mauvaises rencontres et plein de sang sur le plancher. Mais ne traitez jamais un contact comme un distributeur automatique. Payez ce qui doit l'être, rendez les services promis, et ne citez pas une source si ça risque de la mettre en danger.

Troisième groupe : les Courtiers et leurs Tables. Un Courtier rassemble offres, candidats, preuves et règles, puis décide quels Agents présenter à quelle Voix. Il connaît les employeurs sérieux, les Maisons qui paient en retard, les cités qui ont besoin d'une escorte et les vieux chefs qui refusent de confier leur Nef à un inconnu. Certains bossent presque exclusivement pour les Grandes. D'autres préfèrent les groupes de secours, les missions savantes ou les équipages libres. Prenez une Table qui connaît vos atouts, mais aussi vos refus. Vous gagnerez du temps et vous refuserez les offres qui exigent l'irréparable.

Ne rêvez pas d'avoir dès demain l'un de ces Mandats dorés qui font ouvrir toutes les tavernes à votre arrivée. Une Cellule inconnue commencera souvent par un transport modeste, un contrôle ingrat, un passager pénible ou un fret qu'il faut retrouver avant qu'il pourrisse dans un entrepôt. Rien de honteux. Faites le job promis, notez ce qui a vraiment été accompli et rentrez avec les gens confiés à votre garde. Une réputation khar se bâtit moins sur les exploits racontés après trois bières que sur les témoignages de ceux qui peuvent encore vous parler.

Enfin, quatrième groupe : la Voix. C'est la Voix qui vous expose la commande, représente le client ou se charge de négocier pour lui. Parfois son identité est bien connue et son Sceau se vérifie en deux gestes. Parfois vous verrez un Courtier mandaté pour protéger une famille, une Maison ou une institution. Un anonymat peut être légitime. Il ne rend pas le contenu du contrat sacré. Il reste utile de savoir qui assume les devoirs, où sera déposée la somme et à quelle juridiction vous pourrez vous adresser si le Mandat tourne mal.

Une Voix peut oublier de mentionner des gardes, réduire un délai, minimiser un risque biologique ou appeler « récupération » ce qui serait un pillage. Elle peut aussi être sincère et ne rien comprendre au danger que ses propres experts ont mal évalué. Ne partez donc pas du principe qu'elle est une ordure ; partez du principe que son récit est incomplet. Posez des questions nettes. Qui a le droit d'entrer ? Qui a donné l'ordre ? Quels êtres peuvent être présents ? À qui appartiennent les rils ? Quelle procédure évite de déclencher une guerre entre deux juridictions ? Et surtout : qui ramasse vos os si tout dérape ?

PRENDRE UN MANDAT

Voilà, vous avez vos Comp, vos contacts, une Table fiable et une Voix qui veut vous parler. Et alors ? Aucun Mandat ne ressemble au suivant. Une escorte de médecin exige de la discrétion ; une trouvaille thaër-vesh réclame des experts, des relevés et parfois la sagesse de laisser une porte fermée. Une panne sur une Nef peut se résoudre en une heure ou entraîner tout un équipage dans une dispute de propriété. Mais, on retrouve souvent les mêmes étapes : rencontre, enquête, plan, action, retour. Les connaître ne vous rendra pas brillants, mais ça réduira les occasions de mourir bêtement. C'est déjà beaucoup.

LE PREMIER ENTRETIEN

Vous ne prenez pas une Route sans connaître le but. Alors ne prenez pas un Mandat sans en saisir le but, la paie, les limites et les règles de repli. Observez la Voix autant que le dossier. Vient-elle seule ? Un garde attend-il près de la sortie ? Votre rendez-vous se tient-il dans un bureau ouvert, sur une fréquence protégée, dans une salle pleine de témoins ? Son Sceau concorde-t-il avec les garanties annoncées ? Une Voix qui exige une discrétion totale et refuse toute preuve d'autorité demande peut-être plus qu'elle ne peut légalement offrir.

Demandez les frais, les assurances, les acomptes et le prix des retards imposés par le client. Vérifiez qui fournit le carburant, les pièces, le matériel de soin et les accords de passage. Une somme énorme ne vaut rien si elle doit couvrir une Nef détruite et six mois d'hôpital. Je connais des pilotes qui ont accepté des primes splendides et découvert ensuite qu'ils avaient payé pour le droit de bosser. C'est une expérience formatrice ; on peut tout aussi bien s'en dispenser.

Restez attentifs aux détails ordinaires. La Voix se présente-t-elle en tenue de cérémonie dans un bouge populaire ? A-t-elle appris les noms de vos Comp ? Refuse-t-elle d'évoquer les civils qui vivent sur le site ? Et, question que je juge capitale, offre-t-elle le repas ? Qu'on me dise que je suis facile à acheter : c'est faux. Je peux manger gratuitement et refuser le Mandat. J'ai même beaucoup d'entraînement.

CINQ ENDROITS POUR PARLER

1. L'arrière-salle d'une taverne de quai. On y gagne du bruit pour masquer les paroles, des habitués pour témoigner et diverses sorties si le patron les entretient. On y perd parfois le calme : un voisin curieux, un équipage ivre ou une vieille amie peuvent surgir au mauvais moment. Prenez une table d'où vous voyez les accès. Si la bière est bonne, n'oubliez pas pourquoi vous êtes venus.

2. Un échange de ril sûr. Parfait lorsque la Voix et vous ne pouvez pas partager le même lieu. Vérifiez les clés, les délais d'envoi, les traces et la chaîne de contrôle. Ne supposez jamais qu'un lien entre mondes fonctionne comme un échange de deux voisins ; les relais et les règles de Résonance imposent leurs limites. Et un visage projeté peut mentir avec bien moins d'effort qu'un visage vivant.

3. Un atelier désert ou une soute louée. C'est discret, pratique pour examiner une pièce de Nef ou inspecter un fret.

C'est aussi un endroit parfait pour se faire enfermer sans témoin. Repérez les commandes du sas, contrôlez l'air, gardez un moyen d'appeler au secours. Un entrepôt sans personnel est une commodité, pas une garantie. Si le client insiste pour couper vos radios, trouvez une meilleure salle.

4. Une chambre de passage. Vous aurez des sièges, parfois une douche, une porte fermée et un personnel capable de confirmer les entrées. Évitez votre vrai logement : une Voix n'a pas à connaître l'adresse de ceux que vous aimez. Prenez un hôtel où le guichet sait traiter une alarme, plutôt qu'un trou où chacun prétend ne rien entendre. Le luxe n'empêche pas un piège ; la misère non plus.

5. Une maison de réception ou un restaurant coté. Le service y est réglé, les accès surveillés et les échanges plus feutrés qu'au bar. Les notables aiment ce décor. Observez ce que la Voix commande, ce qu'elle refuse et la manière dont elle traite les serveurs. Une Voix qui humilie le personnel pour paraître importante vient de vous offrir un indice utile. Quant à l'addition, laissez-lui la payer si elle insiste. Je suis polie, moi.

RECONNAÎTRE AVANT D'AGIR

Le Mandat est signé ? Parfait. Alors, cherchez ce qui manque au dossier. Une Nef perdue laisse des traces de maintenance, des appels et des réservations de quai. Un labo garde des schémas, des contrôles d'accès et des procédures d'urgence. Une colonie isolée possède des habitudes de livraison que ses habitants connaissent mieux que n'importe quel chef lointain. Commencez par ces faits. Comparez les plans aux bâtiments réels, les identités aux archives, les heures aux témoignages et les relevés de Flux aux instruments disponibles.

Vérifiez aussi qui d'autre s'intéresse au lieu. Une seconde équipe ? Des chercheurs ? Une communauté qui revendique un droit ancien ? Les habitants dont la Voix a oublié de parler ? Toute personne peut changer le sens du Mandat. Beaucoup d'enquêtes réussissent sans combat, sans poursuite et sans une seule menace. Ne vous sentez pas moins courageux pour autant. Revenir avec la vérité plutôt qu'avec un trou dans le ventre est une très belle victoire. Mes vieilles cicatrices approuvent.

PRÉPARER LE RETOUR

J'ai connu des gens qui appelaient l'impro un art. Certains en avaient vraiment le talent. Les autres ont offert à leurs proches de bien sales souvenirs. Préparez votre trajet, vos rôles, vos horaires et vos signaux. Qui parle aux autorités ? Qui surveille la coque ? Qui soigne ? Qui décide de rompre le contact ? Prévoyez des relais pour les fonctions vitales. Et, par les six Couronnes, prenez un lieu de repli que tout le monde connaît avant de courir chacun dans une direction différente.

Préparez un trajet de secours, une réserve de carburant, un moyen de parler si le premier tombe en panne et une solution lorsque la Porte prévue devient hors service. Indiquez à une ancre de confiance quand elle devra demander des nouvelles. Décidez à l'avance des règles qui imposent de renoncer. Un plan n'est pas un serment de mourir pour tenir une belle ligne sur une carte. C'est une manière de protéger les vivants lorsque la vie commence à se moquer de vos calculs.

SUR LE TERRAIN

Parfois vous passez sans bruit, faites le job et revenez avant que le repas refroidisse. D'autres fois, le premier voyant rouge vous annonce une longue journée de merde. Votre façon dépend du Mandat, des risques et des civils présents. Un coup de force peut sauver un convoi ; dans une station fragile, il peut tuer ceux que vous étiez venus aider.

Gardez de la marge, adaptez-vous, acceptez d'appeler du renfort. La réussite n'est pas de faire exactement ce que vous aviez imaginé. C'est de respecter votre objectif sans perdre de vue ce qui mérite d'être sauvé.

REVENIR ET SE FAIRE PAYER

Ne quittez pas le quai avant de régler le retour. Remettez les preuves ou les biens convenus, faites valider les frais, touchez le solde et gardez la trace du règlement. Si les faits ont changé, expliquez pourquoi, avec des faits et des témoins. Puis vérifiez que tous vos Comp ont de quoi manger, se soigner et dormir. Les crédits comptent, oui. Mais je ne trinque jamais à une prime avant d'avoir compté les vivants. Je vous veux tous en vie. Léri, mes chouchous.

CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE

Alors, vous avez trouvé une Cellule, une Table et de quoi alimenter votre Nef. Reste à savoir pourquoi quelqu'un vous paierait. Les Mandats varient comme leurs signataires ; pourtant, certaines familles reviennent sur les Routes. Écoutez bien : certaines sont parfaitement honorables, d'autres sentent déjà le tribunal, et certaines peuvent virer de bord au beau milieu du trajet.

Récupération : un ril égaré, une caisse volée, un module de bord, une relique que deux Maisons revendiquent sans cesse, ou cette foutue clé qu'un magistrat a laissée dans une station fermée. Il faut le rapporter, sans forcément voler. Vérifiez qui le possède, qui le garde et qui a le droit de le réclamer. Il faut aussi écouter les habitants. Ceux qui vivent ici savent souvent ce que les plus beaux dossiers ont choisi de taire. À Val-Arilon, une preuve sûre peut peser davantage qu'un groupe armé. Sur un site thaër-vesh, une pièce brillante peut aussi être le verrou qui empêche une catastrophe. Certains Mandats exigent adresse, négociation et patience. D'autres commencent lorsque quelqu'un vous ouvre le mauvais sas. Dans tous les cas, posez une question avant de toucher : pourquoi cet objet est-il encore là ? Si personne ne répond, j'espère que vous aimez vraiment les surprises.

Diversión : vous avez déjà vu une bonne artiste retourner une salle entière avec trois notes ? Pendant que tous suivent la scène, personne ne remarque la soigneuse traversant la foule. Voilà l'idée : déplacer l'attention pendant que des Comp accomplissent une tâche ailleurs. Une réception, une panne annoncée, une querelle de protocole ou un spectacle peuvent détourner les regards. Mais attention : une diversion n'autorise pas à terroriser des innocents. Faire courir les gens vers un sas bloqué pour faciliter votre entrée est une méthode de salaud, pas une preuve de talent. Et ceux dont vous occupez les yeux peuvent décider de vous occuper les dents. Prévoyez donc une sortie, et laissez le théâtre aux gens qui savent jouer. Moi, je préfère chanter faux : c'est très efficace.

Extraction ou insertion : parfois, le Mandat concerne une personne. Une scientifique souhaite quitter une usine ; un témoin doit atteindre un tribunal ; une équipe médicale doit rejoindre une colonie isolée ; un spécialiste entre dans un chantier où son nom ne doit pas paraître sur la liste publique. Les Maisons protègent leurs contrats, les bureaux leurs règles, et certains clients confondent une personne avec une pièce. Pas vous. Demandez le consentement de celle qu'on vous charge de déplacer. Un sauvetage forcé peut vite devenir un enlèvement, même avec un joli Sceau. L'insertion n'est pas davantage une permission de déposer un espion chez des gens qui vous ont fait confiance. Quand une vie est en jeu, la sécurité commence par lui donner une voix.

Livraison : ma préférée quand la cargaison contient une bonne bière. Les Courtiers proposent plutôt des médicaments, des pièces rares, des échantillons, des preuves ou des messages trop sensibles pour le réseau. La Route compte autant que le paquet. Entre deux stations, un changement de juridiction peut rendre votre déclaration insuffisante ; un retard peut condamner les patients qui attendent une réserve ; un colis abîmé peut imposer une quarantaine. Exigez les règles de transport, les droits de passage et l'identité du destinataire. Si la Voix vous demande de ne jamais ouvrir une caisse, réclamez au minimum les risques qu'elle présente. Une boîte close n'est pas forcément une boîte innocente. Et le contrebandier qui jure qu'elle ne contient « que des affaires personnelles » mérite souvent qu'on vérifie les Sceaux deux fois.

Protection : garder une Nef, escorter une famille, surveiller un fret, tenir un couloir pendant une évacuation ou empêcher qu'une équipe rivale sabote des tests. Le travail ne consiste pas toujours à dégainer. Il faut lire les signes, organiser les issues, comprendre qui peut approcher et savoir quand faire reculer tout le monde. Une protection réussie ressemble parfois à un jour morne. C'est merveilleux : les enfants rentrent chez eux et vous pouvez déjeuner tranquillement. Méfiez-vous des employeurs qui réclament une garde « sacrificable ». S'ils budgètent déjà votre mort, imaginez leur sollicitude quand vous demanderez du renfort. Fixez les limites de votre mission avant que les premiers tirs ne donnent des idées au client.

Entraide : oui, mes jolis, certains Agents acceptent de perdre des crédits pour faire gagner une chance à d'autres. Retrouver les preuves d'une fraude, ramener des médicaments dans un quartier oublié, aider une communauté à faire reconnaître ses droits, récupérer une prime confisquée ou montrer qu'une Maison a menti sur les risques de son chantier. Ce n'est pas toujours voler aux riches pour les pauvres. Souvent, il suffit d'établir les faits et de trouver quelqu'un qui puisse les faire entendre. L'idéal ne dispense ni du droit ni du bon sens. Si vous sauvez un dispensaire en détruisant son circuit énergétique, vous avez surtout offert du travail aux fossoyeurs. Croyez-moi, mieux vaut une victoire modeste et réelle qu'un grand geste suivi d'un silence.

Sabotage : voici le genre d'offre qui fait grimacer une Table sérieuse. Immobiliser un site dangereux, rendre inutilisable un outil employé contre des civils, empêcher un convoi de partir, ou brûler des preuves pour protéger un coupable : les clients mettent le même mot sur des intentions très différentes. N'acceptez pas les catégories toutes faites. Une machine arrêtée peut priver un habitat d'air ; un bâtiment évacué peut abriter quelqu'un que personne n'a compté. Quant aux Mandats qui visent à intimider une journaliste, punir un élu ou assassiner un rival, appelez les choses par leur nom.

Refuser un travail abject ne fait pas de vous un lâche. Ça vous évite parfois de devenir le monstre d'une autre histoire.

Recherche de données : enfin, les rils. Plans de Nef, contrats, résultats de labo, archives disparues, preuves de malversations ou relevés de Flux : l'information peut sauver une colonie ou provoquer une guerre. On vous paiera pour la trouver, la vérifier, la préserver ou parfois la soustraire à un réseau. Ne confondez pas copie et vérité. Un document peut être authentique, mais tronqué ; une signature juste, mais délivrée sous contrainte. Demandez qui détient les droits, qui devra protéger les témoins et ce que deviendra l'original. Sur les Routes, les pires découvertes ne sont pas celles qu'on déterre : ce sont celles qu'on comprend trop tard. Alors gardez vos preuves sir, vos Comp khar, et votre conscience à portée de main.

L'OPPOSITION

On a beaucoup parlé des gens capables de vous aider mes loulous : vos Comp, vos contacts, les Courtiers, les Voix et tous ces braves gens qui vous empêchent de mourir dans un sas avec une expression stupide. Maintenant, parlons des autres.

Non, je ne vais pas vous dresser une liste des méchants. Le Premier Ciel n'est pas une mauvaise pièce de théâtre avec les gentils d'un côté et les salauds de l'autre. Vous travaillerez parfois pour des institutions dont vous désapprouvez les méthodes, vous affronterez parfois des personnes qui défendent sincèrement leur foyer, et il vous arrivera de découvrir que votre adversaire avait d'excellentes raisons de vous empêcher de passer.

L'opposition, c'est celui qui veut quelque chose d'incompatible avec votre Mandat : un responsable de station qui refuse une évacuation, une Maison qui revendique les pièces que vous transportez, une autorité qui suspend votre droit de passage, une autre Cellule envoyée chercher la même découverte, ou un mécanisme thaër-vesh qui continue d'appliquer un ordre vieux de plusieurs millénaires.

Comprenez leurs intérêts avant de dégainer. C'est moins spectaculaire qu'une fusillade, mais j'ai remarqué que les gens intelligents vivent généralement assez longtemps pour se resservir une bière.

Les Grandes Maisons

Vous rencontrerez les Grandes Maisons partout, parce qu'elles entretiennent une bonne partie de ce qui permet au Premier Ciel de fonctionner : elles construisent des Nefs, extraient des matériaux, nourrissent des stations, réparent les réseaux et financent des recherches.

Elles ne sont pas toutes identiques. Une petite Maison de Fonction peut consacrer trois générations à perfectionner un seul système de survie ; si vous menacez son atelier, elle n'aura peut-être ni Cohortes ni Nefs de guerre à vous envoyer, mais vous découvrirez une chose remarquable, à savoir que les gens défendent très énergiquement ce dont dépendent leurs enfants. Les grandes institutions disposent de moyens autrement impressionnants : elles peuvent engager des spécialistes, protéger leurs installations, négocier avec des gouvernements et mobiliser des ressources sur plusieurs mondes.

Cela ne leur donne pas automatiquement le droit de commander partout, car une concession n'est pas une souveraineté, une Charte n'est pas une permission de tuer, et un Sceau magnifique ne transforme pas un mensonge en vérité.

Retenez surtout ceci : lorsque vous affrontez une Maison, vous n'affrontez pas nécessairement toute l'institution, et vous pouvez être en conflit avec une branche, un responsable, une équipe de sécurité ou un commanditaire dont les supérieurs ignorent les agissements. Vérifiez avant de provoquer une guerre pour une querelle de bureau.

Les grandes puissances de Fonction

Il n'existe pas de classement universel des dix Maisons les plus puissantes que tout le monde serait obligé de reconnaître : certaines dominent leur domaine technique, d'autres possèdent une influence juridique, financière ou militaire considérable. Voici donc quelques noms que vous croiserez sur les Routes.

Væl-Khar, les constructeurs du Haut Noir

Une Nef représente une quantité obscène de travail, et sa coque, ses systèmes de propulsion, ses sécurités, ses réseaux et ses capacités de réparation doivent rester fiables lorsque le vide attend derrière une cloison. Væl-Khar appartient aux grands noms de cette industrie.

Les Agents rencontrent ses constructions, ses chantiers ou les infrastructures qui dépendent de ses compétences, et une équipe peut recevoir pour mission d'escorter un ingénieur, de vérifier une avarie ou de retrouver un cargaison de composants. N'oubliez pas qu'un constructeur connaît personnellement chaque boulon de chaque appareil portant son nom : les chaînes de sous-traitance existent, et les erreurs aussi.

Et si une Nef vous semble dangereuse, ne laissez pas son prestige remplacer une inspection sérieuse, car le Haut Noir se fiche éperdument de la réputation de son fabricant.

Orzhaël, les maîtres des matériaux

Minerais, procédés industriels, concessions, fournitures indispensables aux ateliers : Orzhaël intervient dans des activités sans lesquelles beaucoup de grandes réalisations resteraient de magnifiques dessins. Une matière première paraît rarement passionnante jusqu'au jour où elle manque, alors les prix grimpent, les contrats deviennent urgents et les gens qui ne savaient pas prononcer le nom d'un alliage se découvrent une vocation d'expert.

Ses affaires peuvent vous conduire dans des exploitations éloignées, des entrepôts, des stations industrielles ou des conflits de droits. Attention : une concession légalement reconnue n'efface pas les droits des communautés vivant autour d'elle.

J'ai connu des cadres qui semblaient croire le contraire et qui parlaient des habitants comme d'un problème logistique. Je leur aurais volontiers présenté un autre problème logistique : comment retirer mon bâton de leur derrière.

Oræl-Khar, ceux qui bâtissent les mondes habitables

Construire une station ne consiste pas à accrocher quelques appartements à un réacteur : il faut des structures fiables, des protections, des circulations, des volumes pressurisés et des installations capables de résister à des contraintes que votre jolie maison au sol n'a jamais connues. Oræl-Khar appartient aux grands acteurs de ces architectures, et ses réalisations deviennent parfois des communautés entières.

Et c'est là qu'une question politique apparaît : une installation construite pour une fonction industrielle peut-elle rester éternellement gouvernée comme un simple équipement ? Demandez aux habitants de Kaël-Orin ce qu'ils pensent de cette idée, et vous apprendrez qu'une ville est davantage que les plans de ses premiers propriétaires.

Thaër-Velun, les pièces qui changent tout

Les chercheurs de Thaër-Velun s'intéressent aux composants fondamentaux et aux procédés techniques dont dépend une partie de l'industrie avancée, et depuis la Ruée des Seuils, certaines découvertes anciennes rendent ces compétences particulièrement recherchées. Évidemment, mes jolis, lorsqu'une technologie mystérieuse promet une richesse immense, il se trouve toujours quelqu'un pour vouloir l'utiliser avant de la comprendre, un comportement qui a déjà fourni suffisamment de catastrophes aux chroniqueurs ; ne les encourageons pas à ouvrir un nouveau volume.

Une mission touchant des composants thaër-vesh exige des preuves d'origine, des mesures, des protocoles de sécurité et surtout la possibilité de refuser une manipulation dangereuse.

Shæl-Vaën, la continuité des habitats

Vous pouvez admirer toutes les armes du Premier Ciel ; aucune n'est aussi importante qu'une machine qui empêche trente mille personnes d'étouffer. Shæl-Vaën s'occupe des fonctions vitales et de la continuité des habitats, des activités dont on remarque rarement la réussite : quand tout fonctionne, personne ne remercie les ingénieurs, et quand tout s'arrête, chacun découvre soudain qu'il possède une opinion très détaillée sur la maintenance.

Les Mandats liés à ces installations réclament prudence et compétence, car saboter une fonction vitale pour atteindre un adversaire peut mettre en danger une population entière. Et non, « les dommages étaient imprévus » ne constitue pas une excuse suffisante lorsque personne n'a pris la peine de vérifier les plans.

Enur-Veyr et Thalen-Mær, les conditions du vivant

L'une travaille sur les services, les milieux vitaux et la gestion des risques, l'autre intervient dans les fonctions biologiques et environnementales, et les domaines d'Enur-Veyr et de Thalen-Mær touchent directement à ce qui rend un lieu habitable. Vous trouverez des missions d'inspection, de transport sensible, de prévention ou de résolution d'incidents, et parfois, elles exigeront de choisir entre des intérêts économiques parfaitement compréhensibles et des risques écologiques que personne ne pourra effacer une fois les dégâts commis.

Souvenez-vous d'Enur-Or : découvrir un milieu vivant ne signifie pas qu'on possède désormais le droit de le bouleverser, et une population, une biosphère et un contrat commercial ne sont pas trois marchandises interchangeables.

Siraëth, les chasseurs d'anomalies

Les relevés étranges, les signaux inexplicables et les secteurs où les instruments cessent de raconter la même histoire intéressent particulièrement Siraëth. Voilà une Maison dont certaines activités devraient vous rappeler qu'un bon éclaircisseur possède d'abord une excellente capacité à reconnaître son ignorance : face à un phénomène inconnu, décrire correctement ce qu'on observe constitue déjà un progrès, tandis que vouloir immédiatement le contrôler est une autre affaire.

Si votre Cellule reçoit un Mandat de reconnaissance, demandez quelles mesures ont réellement été confirmées, et n'acceptez pas qu'un rapport transforme une hypothèse en certitude simplement parce que cela rend le devis plus séduisant.

Rilæn, Nælyr et Aënara, les trois visages de l'information

Rilæn travaille notamment sur la cartographie et les systèmes d'information, Nælyr se consacre aux matrices, aux automates et aux interfaces, et Aënara développe des systèmes de connaissance et des Raisonneurs capables de traiter des informations complexes. Trois domaines différents, mais une même difficulté : des données parfaitement organisées peuvent produire des conclusions dangereuses lorsque leurs fondements sont faux.

Un relevé trafiqué peut détourner un convoi, une identité usurpée peut autoriser un accès, et un Raisonneur alimenté par des informations incomplètes peut soutenir avec une magnifique assurance une décision catastrophique. Je connais aussi des gens qui font exactement la même chose après deux verres, à la différence près qu'ils coûtent moins cher.

Nævora, ce que les archives peuvent prouver

Les archives et la provenance des découvertes sont devenues des enjeux majeurs depuis que les vestiges anciens attirent gouvernements, Maisons et expéditions, et Nævora intervient dans ce domaine. Posséder une copie d'un document ne signifie pas en être l'auteur, détenir un fragment d'archive ne prouve pas qu'on en comprend la totalité, et financer la découverte d'une installation ne confère pas automatiquement le droit de l'exploiter.

Vous devrez apprendre à distinguer une preuve, un témoignage, une revendication et un mensonge soigneusement emballé. Si vous trouvez cela ennuyeux, imaginez les conséquences d'une guerre déclenchée par une archive mal interprétée : c'est nettement moins amusant.

Vaël-Myrr, les contrats qui font bouger les mondes

Transit, garanties, logistique et coopération économique : voilà des activités qui semblent moins romantiques qu'une chasse aux trésors, mais essayez pourtant de partir sans ravitaillement. Vaël-Myrr intervient dans les réseaux permettant aux marchandises, aux engagements et aux services de circuler, et les conflits liés au fret, aux responsabilités de transport et aux garanties d'exécution peuvent intéresser directement les Agents de Traverse.

Lisez les clauses, toutes, même celles imprimées si petit qu'il faudrait emprunter les yeux d'un Ælaren particulièrement patient.

Vaël-Myrr, les contrats qui font bouger les mondes

Transit, garanties, logistique et coopération économique : voilà des activités qui semblent moins romantiques qu'une chasse aux trésors, mais essayez pourtant de partir sans ravitaillement. Vaël-Myrr intervient dans les réseaux permettant aux marchandises, aux engagements et aux services de circuler, et les conflits liés au fret, aux responsabilités de transport et aux garanties d'exécution peuvent intéresser directement les Agents de Traverse.

Lisez les clauses, toutes, même celles imprimées si petit qu'il faudrait emprunter les yeux d'un Ælaren particulièrement patient.

Khaër-Vorel et Khaël-Voren, la force sous contrat

Certaines Maisons disposent d'importantes capacités militaires ou fournissent des équipements spécialisés : Khaër-Vorel intervient notamment dans les forces organisées et les Cohortes, tandis que Khaël-Voren est associée à l'armement spécialisé. Vous pourriez les rencontrer lors d'une escorte, d'une protection d'installation ou d'un conflit impliquant des forces contractuelles.

N'oubliez jamais qu'une puissance de feu considérable n'est pas une autorité juridique universelle : les règles d'engagement, les obligations de protection et la juridiction compétente comptent autant que la qualité des armes. Un soldat bien équipé peut toujours recevoir un ordre illégal, et un Agent intelligent évite de répondre à cette difficulté en tirant immédiatement sur tout le monde.

Sæl-Voran et Khar-Selun, ceux qui vous regardent approcher

Sæl-Voran intervient dans la protection stratégique, les identités et la contre-infiltration, et Khar-Selun fournit des compétences de sûreté civique dans les limites des contrats et des autorités qui lui sont reconnus. Vous rencontrerez peut-être leurs agents derrière un portique, lors d'une enquête ou devant une installation sensible.

Ne supposez pas que tous les gardes souhaitent votre mort : certains font simplement leur métier, et d'autres peuvent être achetés, trompés ou abusés par un commanditaire. La première chose à comprendre reste leur compétence réelle : qui protègent-ils, que peuvent-ils légalement vous demander, et de quelle autorité relèvent-ils ? Vous éviterez ainsi bien des complications.

Et si vous tombez sur un garde qui prend plaisir à terroriser des enfants, venez me chercher : nous aurons une conversation pédagogique.

Sæl-Voran et Khar-Selun, ceux qui vous regardent approcher

Sæl-Voran intervient dans la protection stratégique, les identités et la contre-infiltration, et Khar-Selun fournit des compétences de sûreté civique dans les limites des contrats et des autorités qui lui sont reconnus. Vous rencontrerez peut-être leurs agents derrière un portique, lors d'une enquête ou devant une installation sensible.



Ne supposez pas que tous les gardes souhaitent votre mort : certains font simplement leur métier, et d'autres peuvent être achetés, trompés ou abusés par un commanditaire. La première chose à comprendre reste leur compétence réelle : qui protègent-ils, que peuvent-ils légalement vous demander, et de quelle autorité relèvent-ils ? Vous éviterez ainsi bien des complications.

Et si vous tombez sur un garde qui prend plaisir à terroriser des enfants, venez me chercher : nous aurons une conversation pédagogique.

Le pouvoir n'a pas qu'un visage

Vous voilà avec une belle collection de Sceaux à reconnaître, mais ne transformez pas ces noms en liste d'ennemis. Les Maisons ne constituent ni un gouvernement unique ni une bande parfaitement coordonnée : leurs branches poursuivent des intérêts différents, certaines coopèrent, d'autres se disputent des contrats, et leurs employés ne sont pas responsables de toutes les décisions prises au sommet. Une Maison-Étoile peut même défendre une colonie contre une décision de son propre siège historique.

C'est compliqué ? Évidemment : vous voyagez dans une civilisation qui s'étend sur plusieurs mondes, pas dans une auberge où le patron décide de tout. La véritable question n'est donc pas de savoir quelle Maison vous devez haïr ; demandez plutôt ce qu'elle veut, ce qu'elle peut faire, quelles limites lui sont imposées et qui devra subir les conséquences de ses décisions.

Et lorsque votre Voix vous affirme que tout a été autorisé, demandez par qui : vous découvrirez parfois que cette petite question vaut davantage qu'une armure complète. Parce que le Premier Ciel fonctionne encore grâce aux accords, aux droits et aux engagements, et parce qu'aucune Grande Maison, aucun souverain et aucune Cellule de Traverse ne devrait pouvoir disposer de la vie des autres comme d'un simple équipement.

Bon, maintenant que vous connaissez quelques grandes puissances, il faudra parler des organisations qui prospèrent précisément là où leurs règles se contredisent : les réseaux criminels, les pirates et tous ces merveilleux personnages qui prétendent toujours faire du commerce honnête avec une arme sous la table. Commandez donc une autre chope, cette partie-là risque d'être instructive.

LE CRIME ORGANISÉ

Alors, vous connaissez les Grandes Maisons : leurs beaux sièges, leurs Chartes, leurs immenses infrastructures et leurs dirigeants qui savent vous expliquer pendant trois heures pourquoi une décision parfaitement légale doit absolument vous ruiner. Passons à des gens parfois moins élégants, quoique, car j'ai rencontré des criminels mieux habillés que certains princes et des administrateurs dont les méthodes auraient fait vomir un pirate. La différence ne tient pas toujours à la couleur de leurs vêtements.

Le crime organisé existe partout où il y a des marchandises, de l'argent, des dettes, des frontières et suffisamment de gens pour compliquer les choses, autrement dit, à peu près partout où vivent des peuples capables de commerce. Mais oubliez l'idée d'une immense organisation clandestine dirigeant secrètement tout le Premier Ciel : cela n'existe pas, du moins aucune organisation criminelle connue ne dispose d'un tel pouvoir.

Les réseaux de contrebande, de recel, de financement illégal et de piraterie possèdent leurs territoires, leurs spécialités et leurs rivalités, et ils peuvent coopérer pour une affaire, puis se voler mutuellement leur cargaison la semaine suivante. Une bande contrôle parfois trois rues, un réseau marchand déplace des marchandises entre plusieurs mondes, et un intermédiaire capable de faire reconnaître une provenance douteuse peut gagner davantage qu'un groupe entier de pillards : tout dépend de ce qu'on contrôle.

Les réseaux de contrebande, de recel, de financement illégal et de piraterie possèdent leurs territoires, leurs spécialités et leurs rivalités, et ils peuvent coopérer pour une affaire, puis se voler mutuellement leur cargaison la semaine suivante. Une bande contrôle parfois trois rues, un réseau marchand déplace des marchandises entre plusieurs mondes, et un intermédiaire capable de faire reconnaître une provenance douteuse peut gagner davantage qu'un groupe entier de pillards : tout dépend de ce qu'on contrôle.

Et les criminels les plus intelligents ont compris quelque chose que les idiots armés oublient souvent : il est préférable de faire arriver la cargaison à destination que de passer son temps à tirer sur tout le monde. Une fusillade attire les thirs, tandis qu'un registre modifié peut rester dans un bureau pendant vingt ans sans que personne remarque le problème. C'est nettement moins spectaculaire, et c'est aussi beaucoup plus rentable.

Le vrai pouvoir des réseaux

Un petit voleur peut travailler seul et une bande peut racketter des commerçants, mais une organisation capable de déplacer régulièrement des cargaisons interdites doit disposer de bien davantage que quelques gros bras. Elle a besoin de transporteurs, de manutentionnaires, de mécaniciens, de spécialistes des Sceaux, de comptables et surtout de personnes capables de trouver des clients ; il lui faut également savoir où les marchandises pourront être stockées, quels contrôles s'appliqueront et qui acceptera de payer. Ce n'est pas très différent du commerce légal, et c'est précisément le problème.

Une entreprise parfaitement respectable peut accepter une commande sans connaître l'origine criminelle de son financement, un mécanicien peut réparer une Nef appartenant à des contrebandiers sans participer à leurs activités, et un Courtier peut proposer un transport légitime qui sera ensuite détourné par un autre intermédiaire. Ne confondez jamais proximité et complicité, car vous feriez de nombreux innocents les ennemis de votre Cellule.

En revanche, lorsqu'une organisation utilise délibérément ses relations économiques pour imposer des menaces, dissimuler des crimes ou priver des habitants de leurs droits, vous commencez à comprendre pourquoi les enquêteurs ont parfois du mal à la démanteler. On peut arrêter le type qui réclame une dette avec une arme, mais prouver qu'une douzaine de sociétés participent consciemment à la même opération demande un peu plus de travail.

Voilà pourquoi les grandes villes possèdent des organisations criminelles durables malgré des polices parfaitement réelles, pas parce que les autorités auraient toutes abandonné, mais parce qu'une ville n'est pas une forteresse avec une seule porte, et Avaræl en possède des milliers.

Les réseaux de contrebande, de recel, de financement illégal et de piraterie possèdent leurs territoires, leurs spécialités et leurs rivalités, et ils peuvent coopérer pour une affaire, puis se voler mutuellement leur cargaison la semaine suivante. Une bande contrôle parfois trois rues, un réseau marchand déplace des marchandises entre plusieurs mondes, et un intermédiaire capable de faire reconnaître une provenance douteuse peut gagner davantage qu'un groupe entier de pillards : tout dépend de ce qu'on contrôle.

Et les criminels les plus intelligents ont compris quelque chose que les idiots armés oublient souvent : il est préférable de faire arriver la cargaison à destination que de passer son temps à tirer sur tout le monde. Une fusillade attire les thirs, tandis qu'un registre modifié peut rester dans un bureau pendant vingt ans sans que personne remarque le problème. C'est nettement moins spectaculaire, et c'est aussi beaucoup plus rentable.

Le vrai pouvoir des réseaux

Un petit voleur peut travailler seul et une bande peut racketter des commerçants, mais une organisation capable de déplacer régulièrement des cargaisons interdites doit disposer de bien davantage que quelques gros bras. Elle a besoin de transporteurs, de manutentionnaires, de mécaniciens, de spécialistes des Sceaux, de comptables et surtout de personnes capables de trouver des clients ; il lui faut également savoir où les marchandises pourront être stockées, quels contrôles s'appliqueront et qui acceptera de payer. Ce n'est pas très différent du commerce légal, et c'est précisément le problème.

Une entreprise parfaitement respectable peut accepter une commande sans connaître l'origine criminelle de son financement, un mécanicien peut réparer une Nef appartenant à des contrebandiers sans participer à leurs activités, et un Courtier peut proposer un transport légitime qui sera ensuite détourné par un autre intermédiaire. Ne confondez jamais proximité et complicité, car vous feriez de nombreux innocents les ennemis de votre Cellule.

En revanche, lorsqu'une organisation utilise délibérément ses relations économiques pour imposer des menaces, dissimuler des crimes ou priver des habitants de leurs droits, vous commencez à comprendre pourquoi les enquêteurs ont parfois du mal à la démanteler. On peut arrêter le type qui réclame une dette avec une arme, mais prouver qu'une douzaine de sociétés participent consciemment à la même opération demande un peu plus de travail.

Voilà pourquoi les grandes villes possèdent des organisations criminelles durables malgré des polices parfaitement réelles, pas parce que les autorités auraient toutes abandonné, mais parce qu'une ville n'est pas une forteresse avec une seule porte, et Avaræl en possède des milliers.

Les cinq grandes puissances clandestines d'Avaræl

Il existe cinq noms qu'un Agent opérant régulièrement à Avaræl finira probablement par entendre : les Fraternités de la Confluence, les Chiens du Treizième Quai, la Maison des Huit Serrures, le Verre Rouge et les Sans-Feu. Vous pensez peut-être qu'ils se sont partagé la ville comme un gâteau, et ce serait pratique, n'est-ce pas : une organisation par quartier, cinq dirigeants réunis autour d'une table, un grand chef secret qui décide de tout.

Eh bien non, car leurs activités se superposent, leurs membres changent parfois d'employeur et leurs accords peuvent être aussi fragiles qu'un mariage arrangé entre deux familles qui se détestent. Ils ne possèdent pas Avaræl, ils exploitent certaines de ses failles, et cela suffit déjà à provoquer beaucoup de malheur.

Les Fraternités de la Confluence

Chaque marchandise finit par trouver quelqu'un.

Commencez par les Fraternités. Si vous aimez les marchés, les négociations et les affaires où personne ne pose les bonnes questions, vous allez adorer ces gens, et vous les trouverez notamment autour de Mille-Rives, de la Vieille Confluence, de Khar-Bas, des Portes Extérieures et de certains marchés de la Sous-Ville. Leur grande spécialité, c'est de mettre en relation ceux qui veulent vendre quelque chose avec ceux qui sont prêts à l'acheter, simple, non ?

Une ancienne machine dort dans un entrepôt, une Maison considère qu'elle ne vaut plus le prix de son stockage, et une colonie éloignée serait prête à payer pour la remettre en service ; un Courtier intervient, tout le monde est content, et jusqu'ici, rien d'illégal. Mais supposons maintenant que la machine appartienne à une entreprise qui n'a jamais autorisé sa vente, que son propriétaire véritable soit mort dans un accident dont les archives ont mystérieusement disparu, ou que la pièce recherchée provienne d'un site thaër-vesh fermé après une catastrophe : la transaction devient soudain beaucoup plus intéressante.

Les Fraternités ne disposent ni d'un chef unique ni d'une armée centrale, et leur influence repose sur les relations commerciales. Elles connaissent les acheteurs, elles connaissent les vendeurs, et elles connaissent parfois les gens capables de faire disparaître une question embarrassante. Leur arme principale n'est pas la violence, c'est l'exclusion.

Imaginez qu'aucun Courtier ne réponde plus à vos messages, qu'aucun commerçant ne veuille de votre fret et que vos anciens partenaires se découvrent tous des engagements urgents ailleurs : vous voilà toujours libre, mais vos affaires viennent de mourir. Les Fraternités savent parfaitement utiliser cette forme de pression, et j'ai connu un marchand qui aurait préféré recevoir une bonne gifle, car une gifle, au moins, ça se termine.

Les Chiens du Treizième Quai

Quand le fret prend une autre Route

Les Chiens, eux, appartiennent au monde des quais : manutentionnaires, logisticiens, conducteurs, anciens responsables de terminal, mécaniciens et travailleurs habitués aux procédures de transfert. Leur influence est particulièrement sensible à Haut-Horizon, aux Portes Extérieures, dans les Docks Kharon et autour des grandes infrastructures de transport.



Contrairement aux Fraternités, ils ne sont pas d'abord des négociants : ce sont des gens qui savent faire bouger les choses. Une caisse entre dans un terminal, elle reçoit un identifiant, passe plusieurs contrôles, change de véhicule, attend dans un entrepôt, puis repart vers une nouvelle destination ; chaque étape laisse des traces, et chaque étape dépend aussi de travailleurs. Voilà leur univers. Un employé ordinaire voit passer des centaines de conteneurs, mais un Chien expérimenté peut comprendre en quelques instants pourquoi l'un d'eux intéresse soudain trois sociétés différentes.

Le Treizième Quai n'est d'ailleurs pas nécessairement un quai précis : c'est devenu un nom, presque une promesse, et quand quelqu'un murmure qu'une cargaison va passer par le Treizième, cela signifie généralement qu'elle ne suivra pas le circuit attendu.

Mais attention, mes beautés, tous les travailleurs proches des Chiens ne sont pas des criminels. Leur culture vient des métiers du fret, de la solidarité professionnelle et de la connaissance des installations ; certains pensent défendre les transporteurs contre les abus des Grandes Maisons, d'autres utilisent cette solidarité pour enrichir leur propre réseau, et quelques-uns ne voient aucune contradiction entre les deux.

Si vous acceptez un Mandat impliquant les Chiens, ne supposez pas qu'ils peuvent ouvrir n'importe quel sas : un docker n'a pas accès à toutes les Nefs simplement parce qu'il connaît parfaitement son terminal, et un contrebandier peut être extrêmement doué dans son métier sans posséder le moindre pouvoir sur les autorités portuaires. Gardez vos idées claires, surtout lorsque le fret que vous recherchez semble avoir traversé trois contrôles sans jamais se trouver là où les registres prétendent.

La Maison des Huit Serrures Une vérité construite avec des vérités

Ah, les Huit Serrures, voilà des gens dont les méthodes me donnent presque envie de retourner écouter les sermons de mes anciennes collègues, presque. Cette organisation s'intéresse aux identités, aux contrats, à la provenance des biens et aux chaînes documentaires, et son terrain n'est pas seulement un quartier : elle intervient dans les réseaux juridiques, les sociétés intermédiaires et les structures commerciales où les actes, les garanties et les autorisations circulent.

Un faux Sceau grossier sera généralement découvert, car les systèmes du Premier Ciel possèdent des moyens de contrôle trop développés pour qu'une simple imitation suffise toujours. Les Huit Serrures travaillent donc autrement : elles assemblent des éléments authentiques, un logement réellement loué, une activité professionnelle déclarée, des paiements enregistrés, des voyages effectivement réalisés, une histoire parfaitement cohérente lorsqu'on examine chaque fragment séparément, et pourtant, l'identité obtenue raconte autre chose que la vie véritable de son porteur.

Comprenez bien la différence : le mensonge n'est pas toujours contenu dans les documents, il peut se trouver dans la manière dont ils ont été réunis. La même méthode fonctionne avec les cargaisons, car une vente authentique, suivie d'un transport réel, puis d'une assurance véritable, peut finir par donner une apparence respectable à une marchandise dont l'origine demeure criminelle.

C'est une forme de travail particulièrement difficile à démêler, et cela explique pourquoi les Huit Serrures peuvent constituer des adversaires dangereux même pour des enquêteurs compétents, car elles savent qu'une preuve peut être exacte sans raconter toute l'histoire.

Alors, si votre Mandat repose sur une succession de documents trop parfaitement cohérents, ne vous contentez pas de vérifier les signatures : demandez ce qui manque entre elles. Et si quelqu'un vous explique qu'une personne n'a plus aucun droit parce qu'un registre le dit, souvenez-vous que les registres sont écrits par des gens, et que les gens peuvent se tromper ou mentir. Je préfère généralement les erreurs, elles sont moins fatigantes à corriger.

Un faux Sceau grossier sera généralement découvert, car les systèmes du Premier Ciel possèdent des moyens de contrôle trop développés pour qu'une simple imitation suffise toujours. Les Huit Serrures travaillent donc autrement : elles assemblent des éléments authentiques, un logement réellement loué, une activité professionnelle déclarée, des paiements enregistrés, des voyages effectivement réalisés, une histoire parfaitement cohérente lorsqu'on examine chaque fragment séparément, et pourtant, l'identité obtenue raconte autre chose que la vie véritable de son porteur.

Comprenez bien la différence : le mensonge n'est pas toujours contenu dans les documents, il peut se trouver dans la manière dont ils ont été réunis. La même méthode fonctionne avec les cargaisons, car une vente authentique, suivie d'un transport réel, puis d'une assurance véritable, peut finir par donner une apparence respectable à une marchandise dont l'origine demeure criminelle. C'est une forme de travail particulièrement difficile à démêler, et cela explique pourquoi les Huit Serrures peuvent constituer des adversaires dangereux même pour des enquêteurs compétents, car elles savent qu'une preuve peut être exacte sans raconter toute l'histoire.

Alors, si votre Mandat repose sur une succession de documents trop parfaitement cohérents, ne vous contentez pas de vérifier les signatures : demandez ce qui manque entre elles. Et si quelqu'un vous explique qu'une personne n'a plus aucun droit parce qu'un registre le dit, souvenez-vous que les registres sont écrits par des gens, et que les gens peuvent se tromper ou mentir. Je préfère généralement les erreurs, elles sont moins fatigantes à corriger.

Le Verre Rouge Ce que les systèmes acceptent de croire

Le Verre Rouge travaille dans un domaine qui devrait inquiéter tous les Agents possédant une identité, des Greffes ou simplement une mauvaise réputation, autrement dit, presque tout le monde. Ses réseaux sont associés au Verre-Nocturne, aux Neuf Flèches, aux Jardins de Thalen, à Haut-Horizon et à certaines installations de Sous-Ville, et leur spécialité concerne les informations, la Trame, les accès, les identités et les mécanismes de reconnaissance.

Vous pensez qu'un système fiable doit forcément dire la vérité ? C'est mignon. Un système peut reconnaître parfaitement une information qui lui a été présentée de manière trompeuse, et deux installations peuvent même conserver des données contradictoires en considérant chacune que ses vérifications ont réussi : voilà le genre de situation qui intéresse le Verre Rouge.

Imaginez un voyageur enregistré dans deux lieux différents, une Greffe reconnue par un service médical mais absente d'une identification professionnelle, un accès autorisé par une installation et interdit par la suivante : les données existent, les contrôles répondent, mais l'ensemble ne tient plus.

Le Verre Rouge possède une réputation presque surnaturelle, et on prétend qu'il peut effacer quelqu'un de tous les registres ou lui fabriquer une existence entière. Je vous conseille de vous méfier des légendes, car elles grossissent généralement chaque fois qu'un ivrogne les répète ; leur véritable danger suffit amplement, qui est de manipuler les relations de confiance qui permettent aux systèmes de fonctionner. Pour une Cellule, cela signifie qu'un Sceau sir ne constitue pas toujours la fin d'une enquête, mais seulement le début d'une excellente question.

Les Sans-Feu

La protection dont personne n'a demandé le prix

Voici ceux qui ressemblent le plus aux criminels que les récits populaires adorent montrer : les Sans-Feu, racket, dettes, intimidation, protection illégale et violence. Leurs branches sont présentes dans plusieurs Grandes Zones d'Avaræl, mais ne constituent pas une armée unique : certains groupes coopèrent, d'autres se haïssent, et quelques-uns portent le même nom sans entretenir de relation particulièrement étroite.

Leur influence demeure souvent locale, quelques commerces, une ancienne station, un ensemble résidentiel, un marché, et c'est parfois suffisant pour tenir des dizaines de familles sous pression. Leur véritable commerce, c'est la tranquillité, ou plutôt la promesse de tranquillité : un marchand paie pour que ses vitrines restent intactes, un débiteur découvre que certaines personnes considèrent ses retards comme une offense personnelle, et un quartier se voit proposer une protection contre des menaces que les protecteurs connaissent étrangement bien. Vous voyez le principe.

Les Sans-Feu ne doivent pourtant pas être représentés comme les maîtres de toute la Sous-Ville ou de Cendre-Basse, où des millions de gens honnêtes vivent, travaillent, élèvent des enfants et réparent des installations essentielles ; ils ne sont pas les figurants d'un royaume criminel. Certains habitants peuvent même préférer négocier avec une branche locale parce qu'elle paraît plus immédiatement présente que les autorités, une situation malheureuse mais compréhensible : les services officiels doivent parfois intervenir à travers plusieurs procédures, tandis qu'un intimidateur, lui, connaît parfaitement la rue.

Ne prenez donc pas les Sans-Feu pour une bande de brutes privées de toute intelligence, car leurs dirigeants les plus efficaces savent très bien que trop de violence finit par provoquer une réponse qu'ils ne pourront pas contrôler ; mais lorsque la violence leur paraît utile, ils savent aussi l'employer. Et je vous préviens : celui qui pense pouvoir frapper une famille pour faire respecter une dette risque fort de découvrir que je manque cruellement de patience.

Les réseaux ne travaillent pas toujours seuls

Ces cinq organisations possèdent des spécialités différentes, et voilà pourquoi elles peuvent participer à une même affaire sans partager un gouvernement commun. Une marchandise devient disponible sur un marché douteux, un intermédiaire des Fraternités trouve un acheteur, les Chiens du Treizième Quai peuvent intervenir dans son déplacement, les Huit Serrures peuvent être soupçonnées d'avoir rendu sa provenance difficile à contester, le Verre Rouge peut intéresser ceux qui cherchent à modifier la reconnaissance technique des accès, et des Sans-Feu locaux peuvent être engagés pour exercer une pression sur un témoin.

Les réseaux ne travaillent pas toujours seuls

Ces cinq organisations possèdent des spécialités différentes, et voilà pourquoi elles peuvent participer à une même affaire sans partager un gouvernement commun. Une marchandise devient disponible sur un marché douteux, un intermédiaire des Fraternités trouve un acheteur, les Chiens du Treizième Quai peuvent intervenir dans son déplacement, les Huit Serrures peuvent être soupçonnées d'avoir rendu sa provenance difficile à contester, le Verre Rouge peut intéresser ceux qui cherchent à modifier la reconnaissance technique des accès, et des Sans-Feu locaux peuvent être engagés pour exercer une pression sur un témoin.

Remarquez mes mots : peuvent. Une enquête ne consiste pas à distribuer des coupables en fonction de leurs spécialités, et chaque groupe possède une réputation, mais une réputation ne constitue pas une preuve. Si vous découvrez une cargaison détournée, cela ne signifie pas automatiquement que les Chiens l'ont déplacée, et si deux identités se contredisent, le Verre Rouge n'en est pas nécessairement responsable. Les vrais criminels adorent que leurs victimes accusent quelqu'un d'autre, car cela leur évite beaucoup de travail.

La contrebande

Ce qui est légal ici ne l'est pas forcément ailleurs

La contrebande prospère sur les différences de juridiction : un produit autorisé dans une cité peut être réglementé dans une colonie, une technologie peut être soumise à des restrictions temporaires, un spécimen biologique peut nécessiter des garanties de quarantaine, et une découverte thaër-vesh peut relever de plusieurs revendications de propriété contradictoires. Vous voyez déjà comment les ennuis commencent.

Le Premier Ciel possède des règles communes, des accords de transport et des systèmes de certification, mais il ne possède pas un droit unique effaçant toutes les décisions locales, et cela crée des occasions pour les personnes prêtes à contourner les procédures. Certains contrebandiers transportent des objets réellement dangereux, d'autres font passer des marchandises ordinaires pour éviter des taxes ou des interdictions commerciales, et d'autres encore prétendent secourir des communautés auxquelles les circuits officiels refusent une livraison.



Ces situations n'ont pas toutes la même gravité : un médicament transporté sans autorisation pour sauver des malades n'est pas moralement identique à une caisse de produits contaminés vendue à des habitants qui ignorent les risques, et la distinction compte. Mais si vous acceptez le transport, vous devrez également assumer ce qu'il provoque. Et croyez-moi, mes beautés : lorsqu'une Voix vous affirme qu'une cargaison est parfaitement inoffensive, il est bon de lui demander pourquoi elle refuse précisément d'en décrire le contenu.

Les pirates du Haut Noir

Ceux qui connaissent les Routes oubliées

Nous arrivons à mes préférés, non, je plaisante, enfin, pas complètement. Il existe des capitaines pirates qui possèdent davantage d'honneur que certains nobles, et il existe aussi des pillards qui abandonneraient un équipage blessé pour gagner trois crédits sur la revente d'une pompe à oxygène ; les deux naviguent sous les mêmes étoiles.

La piraterie prospère surtout là où les infrastructures sont dispersées et les patrouilles plus difficiles à organiser. La Ceinture de Dæl-Orûn offre des refuges parmi ses innombrables corps rocheux, ses anciennes exploitations et ses installations secondaires, certaines régions d'Orin-Tor possèdent également des Routes commerciales éloignées des principaux centres de sécurité, et autour de Maen-Sel, les distances imposent d'autres contraintes, mais elles peuvent également favoriser les équipages sachant préparer leurs opérations.

N' imaginez toutefois pas les astéroïdes comme une mer de rochers serrés entre lesquels les Nefs se fauflent en permanence, car les distances demeurent considérables. Une base clandestine reste vulnérable à ses besoins de ravitaillement, à ses communications et aux traces physiques de son activité, et une Nef pirate doit encore disposer d'énergie, de pièces, d'équipages et d'un endroit où vendre sa cargaison. C'est pourquoi les pirates ont besoin de relations commerciales : sans acheteurs, le plus splendide butin du Premier Ciel n'est souvent qu'une collection d'objets encombrants, et sans mécaniciens, un capitaine célèbre devient assez vite un cadavre célèbre.

Les Mangeurs de Coques

Quand le sauvetage devient du pillage

Dans Dæl-Orûn, les Mangeurs de Coques possèdent une réputation que je vous conseille de ne pas prendre à la légère. Ils proviennent du monde de la récupération industrielle, et rien de condamnable jusque-là : une station abandonnée possède des équipements qu'il est parfois possible de remettre en service, une épave peut fournir des pièces indispensables à une colonie, et un ancien complexe peut renfermer des matériaux dont l'extraction permet de financer de nouveaux habitats.

Mais certaines récupérations sont devenues des pillages, et les Mangeurs sont notamment accusés d'avoir prélevé du matériel dans des Nefs avant la fin des opérations de secours.

Vous avez bien entendu : pendant que des survivants attendaient encore de l'aide, quelqu'un aurait considéré leurs équipements comme une marchandise disponible. Voilà le genre d'affaire qui me donne envie de vérifier la solidité de mon bâton.

Le réseau possède plusieurs équipages et des relations avec des marchés clandestins, et son dirigeant présumé, Nærion Væl-Kesh, aurait longtemps travaillé dans la récupération industrielle ; il connaît donc son métier, et c'est précisément ce qui rend ses hommes dangereux, car ils savent évaluer une épave, reconnaître les composants intéressants et organiser des opérations techniques. Leur intérêt croissant pour les héritages thaër-vesh ajoute une difficulté supplémentaire, puisque récupérer une pièce ancienne sans comprendre sa fonction peut provoquer davantage de dégâts que le pillage initial.

Retenez surtout une règle : une Nef silencieuse n'est pas nécessairement une Nef abandonnée, et avant de parler de récupération, cherchez les vivants.

Vaëryne Nhal-Sira

L'Amirale des Routes Mortes

Vous entendrez également parler de Vaëryne Nhal-Sira. Certains prétendent qu'elle aurait servi dans la Flotte Impériale, d'autres racontent qu'elle aurait commencé sa carrière comme contrebandière, et les récits changent selon le port et le nombre de boissons consommées. Ce qui paraît plus solide, c'est qu'une capitaine portant ce nom a été associée à plusieurs interceptions de cargaisons.

Sa Nef, la Nær-Vaëlor, est un ancien transport industriel profondément modifié, et elle dispose d'ateliers, de systèmes adaptés et d'un équipage expérimenté. Ce n'est pas une forteresse capable de défier toutes les flottes du Premier Ciel, et Vaëryne n'est pas assez stupide pour essayer : sa réputation repose surtout sur sa connaissance des Routes et sur sa capacité à choisir ses engagements. Une bonne pirate sait quand attaquer, et une excellente pirate sait parfois quand renoncer, ce qui ne rend pas ses activités honnêtes, mais explique pourquoi certaines opérations destinées à l'intercepter n'ont pas obtenu le résultat souhaité.

Si vous croisez un équipage affirmant travailler pour l'Amirale, ne supposez pas qu'il dit vrai : la réputation des capitaines célèbres constitue elle aussi une marchandise, et certains imposteurs la vendent fort bien.

Les bandes locales

Un quartier n'est pas un royaume criminel

Toutes les menaces ne viennent pas d'immenses réseaux commerciaux ou de Nefs armées, et dans les grandes cités, vous rencontrerez également des groupes beaucoup plus modestes : une bande de racketteurs autour d'un marché, quelques jeunes violents qui prétendent contrôler un passage, des récupérateurs sans scrupules installés dans une station désaffectée, un petit groupe cherchant à imposer ses règles à des commerçants. Ces organisations peuvent être temporaires, très locales ou liées à des réseaux plus importants.

Mais ne confondez pas une bande avec l'ensemble d'un quartier. Cendre-Basse n'est pas une prison à ciel ouvert, Mille-Rives n'est pas un marché criminel géant, et la Sous-Ville n'est pas une succession de repaires où les habitants attendent de vous sauter dessus : ces lieux possèdent leurs associations, leurs commerces, leurs écoles et leurs services, et leurs habitants sont souvent les premières victimes des groupes qui cherchent à leur imposer des règles.

L'erreur classique du jeune Agent consiste à croire qu'il suffit d'avoir une meilleure arme que les voyous du secteur. Une arme peut gagner un affrontement, mais elle ne vous explique pas quelles familles sont menacées, quels commerçants paient sous contrainte et qui bénéficie réellement de la violence. Un groupe de quinze personnes peut terroriser une rue entière si les victimes pensent que personne ne viendra les aider, mais il peut aussi perdre toute influence lorsque ses menaces cessent de produire les résultats attendus. Voilà pourquoi les habitants comptent : ils ne sont pas simplement le décor de votre Mandat.

Les bandes de passage

Les bandes mobiles posent d'autres problèmes, car elles exploitent certaines voies de transport, des points de correspondance ou des secteurs éloignés des patrouilles ordinaires. Elles peuvent voler du fret, menacer des voyageurs ou chercher à contrôler des équipements de transit ; certaines opèrent avec des véhicules légers, d'autres utilisent des appareils de transport, des ateliers mobiles ou des installations provisoires.

Leur avantage vient surtout du déplacement, car elles ne doivent pas défendre un quartier permanent, mais elles ont besoin de ravitaillement, de lieux de réparation et de relations capables d'écouler leurs marchandises ; autrement dit, même une bande particulièrement mobile laisse des traces.

Si votre Cellule doit protéger un convoi, apprenez à connaître la Route, les zones où les secours peuvent intervenir, les endroits où les communications deviennent difficiles, les infrastructures permettant un repli, et les communautés dont l'aide peut changer l'issue d'une affaire. Un bon Agent sait se battre, et un meilleur Agent évite de faire combattre tout le monde lorsque ce n'est pas nécessaire.

Ne prenez pas tous les Francs pour des criminels

Je termine sur un point important. Les Agents de Traverse vivent parfois aux marges des institutions : ils acceptent des Mandats inhabituels, travaillent pour des employeurs différents et traversent des juridictions dont les procédures ne concordent pas toujours, mais cela ne signifie pas qu'ils appartiennent à la pègre. Un Franc n'est pas automatiquement un contrebandier, un Courtier n'est pas nécessairement un receleur, et une Cellule indépendante n'est pas une bande criminelle simplement parce qu'elle refuse de servir une Grande Maison.

Inversement, avoir un Sceau impeccable, un bureau prestigieux et une réputation de respectabilité n'empêche personne de commettre des crimes : les apparences sont utiles, mais elles ne suffisent pas.

Le crime organisé veut souvent que vous croyiez deux choses contradictoires, à savoir qu'il se trouve partout et qu'il est impossible à combattre, et c'est faux. Les criminels ont des besoins, des faiblesses, des querelles et des limites : ils doivent trouver des équipages, payer leurs fournisseurs, préserver leurs contacts et convaincre leurs propres associés qu'ils peuvent encore leur faire confiance. Ce sont des organisations humaines, même lorsque leurs membres appartiennent à des peuples dont les Anarim ignorent parfois jusqu'à la biologie, et elles ne constituent pas une loi de la nature.

Alors, avant d'accepter un Mandat contre l'une d'elles, posez les bonnes questions : qui est réellement responsable, qui profite de l'affaire, qui risque de souffrir de votre intervention, et surtout, qu'arrivera-t-il aux habitants lorsque vous serez repartis ? Parce que faire tomber un racketteur pour laisser sa place à un autre n'est pas exactement ce que j'appelle une victoire.

Bon, assez parlé des voleurs et des pirates, car la prochaine fois, nous allons rencontrer des gens beaucoup plus dangereux encore : les universitaires. Ah, ne riez pas, mes beautés, vous n'avez jamais vu deux savants se disputer la propriété d'un manuscrit ancien ; moi, si, et je vous assure qu'ils peuvent devenir aussi féroces que des Chiens du Treizième Quai devant une cargaison de valeur.

LES UNIVERSITAIRES

Ceux qui savent pourquoi vous allez mourir

Ah, les universitaires, mes beautés ! Je vous avais promis des adversaires particulièrement redoutables, et les voici : une armée d'érudits, de physiciens, de théurges, de linguistes et de vieux professeurs capables de transformer une question parfaitement simple en six années de débats.

Vous voulez savoir si cette Porte peut vous envoyer de l'autre côté du système ? Un ingénieur vous demandera ses caractéristiques, un physicien exigera les mesures de Résonance, un historien voudra connaître sa date de construction, un juriste demandera qui possède le droit de l'utiliser, et un spécialiste des civilisations anciennes vous expliquera que le symbole que vous avez pris pour une commande d'ouverture signifie probablement « Ne touchez surtout pas à cette saloperie ». Puis tout le monde se disputera, et vous saurez enfin pourquoi il fallait commencer par appeler les savants.

Ne riez pas : dans le Premier Ciel, une connaissance peut valoir davantage qu'une Nef de guerre. Le bon renseignement permet de reconnaître une maladie avant qu'elle ne se répande, une mesure correcte peut empêcher la destruction d'une station, et une traduction fidèle peut éviter qu'un vieux mécanisme interprète votre présence comme une déclaration de guerre. Mais le savoir peut également devenir une arme, car celui qui comprend une technologie possède parfois le pouvoir de décider qui pourra l'utiliser, et celui qui contrôle les archives peut influencer ce que les générations suivantes considéreront comme la vérité. Voilà pourquoi vous rencontrerez des universitaires dans certaines affaires beaucoup plus dangereuses qu'un simple vol de cargaison.

Les trois visages du savoir

Le Premier Ciel possède des établissements d'enseignement et de recherche extrêmement divers : certains relèvent d'autorités publiques, d'autres dépendent de collèges autonomes, d'associations savantes ou de fondations, et les Grandes Maisons possèdent également leurs laboratoires, leurs centres techniques et leurs programmes de formation. Ces institutions ne poursuivent pas nécessairement les mêmes objectifs, car un établissement public peut vouloir comprendre un phénomène pour améliorer la sécurité des habitants, une Maison peut financer exactement la même recherche parce qu'elle espère développer un nouveau produit, une académie indépendante peut consacrer plusieurs générations à vérifier une hypothèse sans savoir si elle débouchera un jour sur quelque chose de commercialement utile, et un laboratoire militaire cherchera peut-être d'abord à déterminer si la découverte constitue une menace. Tout cela peut être parfaitement légitime, et les problèmes commencent lorsque quelqu'un prétend que sa raison de chercher devrait effacer celles des autres.

La recherche demande de l'argent, du temps, des instruments, des matériaux et des personnes compétentes, et les savants doivent manger comme tout le monde. Certains vivent confortablement, d'autres passent leurs journées à réclamer des crédits supplémentaires pour remplacer un équipement dont la réparation coûterait moins cher qu'un dîner impérial, et quelques-uns acceptent des Mandats beaucoup plus aventureux que leur titre ne le laisse supposer. Ne vous moquez jamais d'un chercheur à cause de son apparence : le petit Ælaren timide que vous avez rencontré devant une bibliothèque peut connaître les limites exactes du dispositif qui menace de transformer votre belle armure en souvenir fumant, tandis qu'à l'inverse, un professeur célèbre peut être parfaitement incapable de réparer un sas. La compétence possède ses domaines, et c'est une excellente chose à retenir lorsque vous constituez votre Cellule.

Val-Arilon

Les savants de la mesure et de la preuve

Val-Arilon possède une réputation particulière. Vous connaissez déjà ses juristes, ses Courtiers, ses garanties et sa Maison-Mère des Agents de Traverse, mais la ville accueille également des institutions scientifiques de premier plan : l'Institut astronomique de Val-Arilon étudie les astres, les phénomènes stellaires et les propriétés mesurables de l'univers, tandis que l'Institut des Mesures Fondamentales se consacre notamment à la métrologie, aux constantes physiques et aux interactions entre la matière et les Flux.

Vous trouvez cela moins passionnant qu'une chasse aux pirates ? Attendez de découvrir qu'un écart minuscule entre deux instruments peut annoncer une défaillance catastrophique. La métrologie, mes beautés, c'est l'art de savoir si votre appareil vous raconte la vérité, et dans une civilisation qui franchit des Portes de Résonance, construit des stations pressurisées et emploie les Flux dans ses technologies, cette question mérite qu'on lui consacre quelques cerveaux.

Prenez Ilyr Vaën-Shaër, de l'Institut astronomique. Cet astrophysicien semi-maïrath étudie notamment les résidus stellaires et les phénomènes associés aux Flux, et ce genre de personne pourrait vous aider à comprendre pourquoi les relevés de plusieurs observatoires cessent soudain de concorder. Il ne suffit pas de dire que le phénomène est mystérieux : il faut établir ce qui a réellement été observé, ce que les instruments auraient dû mesurer et quelles interprétations restent possibles.

Autre exemple : Sælør Veyn-Arath. Ce physicien expérimental travaille sur les interactions entre matière et Flux, notamment autour de la constante de Thir, et je vous vois déjà bâiller.

Imaginez donc qu'une pièce rapportée d'un atelier ancien présente un comportement impossible à reproduire dans les conditions habituelles : un imbécile dira que c'est un miracle, un marchand annoncera qu'il vient de découvrir le produit du siècle, et un savant sérieux demandera d'abord si les instruments fonctionnent correctement. Je préfère le troisième, car il est généralement le seul qui ne vous demande pas de placer vos doigts dans la machine avant d'avoir compris ce qu'elle fait.

Les savants de Val-Arilon ne sont pourtant pas des arbitres universels, car leurs conclusions peuvent être contestées, leurs mesures vérifiées et leurs recherches comparées avec celles d'autres établissements. C'est même ainsi que fonctionne une bonne science, et un spécialiste respectable n'est pas celui qui ne se trompe jamais : c'est celui qui accepte qu'une observation solide puisse lui donner tort. Une qualité que j'aimerais voir plus souvent chez les souverains.

Aureliath

La cité où les Flux passent devant les examinateurs

Si Val-Arilon excelle dans les preuves et les mesures, Aureliath possède une tout autre réputation. C'est l'une des grandes cités savantes du Premier Ciel : ses bibliothèques, ses académies, ses archives et ses ateliers technomagiques conservent des connaissances issues de plusieurs Ères, et la ville possède également une autorité reconnue dans l'étude, la qualification et la surveillance des pratiques magiques.

Je précise tout de suite une chose : Aureliath n'est pas une ville où chaque habitant passe son temps à lancer des sortilèges. Il y a des écoles, des marchés, des familles, des médecins, des artisans, des artistes et des gens parfaitement ordinaires ; seulement, lorsque quelqu'un découvre une nouvelle façon de manipuler les Flux, il y a de bonnes chances qu'un spécialiste aurelien souhaite comprendre ce qu'il vient de faire, et déterminer si cette trouvaille risque de tuer les voisins.

Le gouvernement de la cité s'organise autour du Haut Collège des Neuf Accords, présidé par la Haute Rectrice Æltharya Vaën-Sira. Ses Neuf Collèges étudient des domaines distincts : le Verbe, les Formes, les Flux, les Sceaux, les Portes, les arts technomagiques, les archives, le vivant, les mesures, les frontières du réel et les garanties nécessaires à certains usages.