

Non, cela ne signifie pas que neuf vieux savants passent leurs journées enfermés dans une tour à décider de ce que les habitants ont le droit de penser : les institutions disposent de laboratoires, d'enseignants, d'inspecteurs et de spécialistes dont les compétences se complètent, et elles connaissent des débats internes aussi passionnés que ceux des autres cités.

Les restrictions magiques ne font pas l'unanimité. Certains habitants souhaitent davantage de liberté, d'autres estiment que les contrôles devraient être renforcés après les accidents, les industriels craignent les retards et les coûts, et les familles touchées par une défaillance veulent savoir pourquoi un appareil dangereux a pu être commercialisé. Tout cela produit une vie politique bien réelle, et parfois quelques discussions suffisamment animées pour rappeler mes meilleures soirées dans les tavernes de la Vieille Darse.

La magie n'est pas une excuse

Je sais ce que certains pensent :

« Saëryne, tu as servi dans un ordre religieux. Tu devrais comprendre qu'un phénomène sacré ne se mesure pas comme une machine. »

Mes loulous, j'ai porté les rites des Six Couronnes, et je peux vous garantir qu'un phénomène extraordinaire n'en devient pas moins dangereux lorsqu'on lui donne un joli nom.

La magie appartient à la réalité du Premier Ciel, et elle ne constitue pas une catégorie de phénomènes dispensés de toute vérification. Les Flux peuvent être perçus, étudiés, comparés et, dans certaines conditions, mesurés, et les chercheurs d'Aureliath travaillent précisément à comprendre ces manifestations et leurs limites. Certains rites sont parfaitement ordinaires, d'autres nécessitent des compétences, des autorisations ou des précautions particulières, et quelques pratiques sont interdites lorsqu'elles présentent des dangers suffisamment graves.

Mais attention : l'autorité savante d'Aureliath ne signifie pas que la cité possède une souveraineté universelle. Dans les territoires impériaux, certaines interdictions peuvent recevoir force obligatoire par décret du Trône Noir, tandis que dans les juridictions indépendantes, leur application dépend des accords reconnus. Voilà pourquoi votre Cellule devra parfois vérifier deux choses : la dangerosité d'une pratique, et l'autorité compétente pour en réglementer l'usage. Ces questions se rejoignent souvent, mais elles ne sont pas identiques.

Les inspecteurs et les fabricants

Aureliath intervient également dans le contrôle des productions magiques et technomagiques, ce qui est beaucoup moins romantique que de chercher une relique légendaire, et infiniment plus important pour la vie quotidienne. Imaginez un dispositif enchanté fabriqué à quelques exemplaires : si l'artisan commet une erreur, quelques utilisateurs peuvent être concernés ; maintenant, imaginez qu'une Grande Maison reproduise le même défaut sur plusieurs millions d'appareils, et le problème change légèrement de taille.

L'Office des Manufactures Enchantées participe notamment à la surveillance des procédés industriels réglementés. Les inspecteurs examinent les modèles, les conditions de fabrication, les systèmes de sécurité et la capacité des appareils à être arrêtés ou isolés lorsqu'un problème apparaît, et ils peuvent demander des essais et vérifier des informations fournies par les fabricants.

Cela crée des conflits. Une Maison souhaite vendre rapidement une technologie prometteuse, les examinateurs exigent des données supplémentaires, le fabricant estime que ses secrets industriels sont menacés, les inspecteurs rappellent qu'une démonstration spectaculaire ne remplace pas des essais suffisants, et pendant ce temps, une colonie attend peut-être cet équipement pour améliorer ses conditions de vie. Vous comprenez pourquoi certaines affaires deviennent difficiles : les industriels ne sont pas nécessairement cupides, les inspecteurs ne sont pas nécessairement obtus, mais leurs responsabilités ne sont pas les mêmes. Si vous devez protéger une équipe d'audit, commencez par déterminer qui souhaite réellement interrompre son travail, et surtout pourquoi.

Les savants des autres mondes

N'oubliez pas que toutes les connaissances importantes se trouvent sur Avar-Kharûn. Les colonies du Premier Ciel possèdent leurs propres institutions, et certaines ont développé des spécialités que les grandes académies du Cœur-Monde ne pourraient égaler sans plusieurs générations de recherches.

Sur Veyr-Saël, les sciences environnementales occupent une place considérable. Les chercheurs étudient les biosphères, les systèmes de continuité, l'hydrologie et les conditions permettant aux sociétés de vivre durablement dans des milieux transformés, et leurs conclusions intéressent les colonies qui cherchent à limiter leur dépendance aux infrastructures importées. Mais elles peuvent également provoquer des tensions économiques : un projet industriel peut être rentable et néanmoins dangereux pour un environnement vivant, un laboratoire peut le démontrer, et une autorité locale peut décider de refuser l'exploitation. Ce n'est pas une déclaration de guerre contre la science, c'est parfois son résultat politique.

Sur Enur-Or, les chercheurs doivent protéger un océan ancien dont les propriétés biologiques et les conditions d'existence soulèvent des questions difficiles, et les règles sanitaires y prennent une importance particulière, car un échantillon mal identifié peut provoquer davantage d'inquiétude qu'une caisse d'armes. La station Thaër-Sira, spécialisée dans les contrôles et la sûreté biologique, rappelle que l'exploration scientifique ne s'arrête pas au prélèvement : il faut aussi savoir ce qu'on transporte, où l'on peut le déposer et comment éviter de contaminer ce qu'on voulait comprendre.

Dans les mondes et les habitats industriels, d'autres savants se consacrent aux matériaux, aux structures, aux Nefs et à la sécurité des installations. Leurs connaissances sont parfois moins prestigieuses aux yeux du public, mais elles permettent pourtant à des milliers de personnes de rentrer chez elles chaque soir. J'ai toujours eu un faible pour les métiers qui empêchent les gens de mourir sans exiger qu'on leur érige une statue.



Les chasseurs de Flux

Quand la découverte devient une profession

Passons maintenant aux gens qui ont décidé qu'étudier un phénomène inconnu dans un laboratoire était beaucoup trop confortable, car ils préfèrent aller le chercher. Les prospecteurs de Flux, les explorateurs scientifiques, les récupérateurs spécialisés, les archéotechniciens et les experts indépendants constituent une population particulièrement variée : vous croirez parmi eux des universitaires parfaitement respectables, des techniciens qui connaissent mieux les anciens appareils que leurs fabricants actuels, des chercheurs ayant quitté une Grande Maison, des pilotes qui savent atteindre des installations éloignées, et quelques personnages qui se présentent comme des savants alors qu'ils savent surtout flairer une marchandise rare. La distinction est importante, car découvrir un objet ne signifie pas qu'on le comprend, comprendre un phénomène ne donne pas nécessairement le droit de l'exploiter, et savoir vendre un composant ne fait pas de vous un chercheur, même lorsque vous portez des lunettes très impressionnantes.

Ce que les chasseurs recherchent

Certains poursuivent des matériaux rares nécessaires à la fabrication d'instruments, d'autres cherchent des phénomènes permettant d'améliorer la compréhension des Flux. Les équipes d'exobiologie étudient des organismes inconnus ou des milieux dont les propriétés ne correspondent pas aux modèles courants, les archéologues analysent les installations anciennes, les inscriptions et les traces laissées par les civilisations précédentes, et les archéotechniciens tentent de déterminer le fonctionnement de dispositifs abandonnés. Il existe aussi des spécialistes du confinement, dont le métier consiste à reconnaître un phénomène dangereux avant que quelqu'un décide de l'emporter dans une caisse ordinaire.

Et, depuis la Ruée des Seuils, tout ce petit monde reçoit des propositions de travail de plus en plus extraordinaires. Les Grandes Maisons peuvent payer très cher pour obtenir certaines compétences, les institutions publiques recrutent des équipes chargées d'expertiser les découvertes, les gouvernements cherchent à comprendre les risques touchant leurs territoires, et quant aux collectionneurs, certains possèdent suffisamment d'argent pour financer une expédition entière dans l'espoir d'acquérir un objet que personne ne sait encore identifier. Vous devinez ce qui se passe ensuite : les prix montent, les rivalités aussi, et les personnes les plus enthousiastes deviennent parfois celles qui ont le moins envie d'entendre le mot « prudence ».

Les Chercheurs de Cendres

Les héritages qui n'auraient pas dû revenir

Il faut remonter à 7 850 AF, au début de la Ruée des Seuils. Les expéditions identifient des indices majeurs concernant un ancien réseau thaër-vesh ; en 7 848 AF, Vaër-Nær révèle un nœud dont le fonctionnement ne correspond pas aux Portes connues, et en 7 846 AF, la découverte de la Confluence laisse entrevoir une architecture de passages beaucoup plus vaste. Puis vient Tharen-Vaël, en 7 841 AF : l'atelier ancien contient des procédés susceptibles de bouleverser certaines connaissances industrielles, et surtout certaines fortunes.

Imaginez la réaction des Maisons qui ont investi des générations dans la maîtrise d'un matériau particulièrement rare : voilà qu'une installation oubliée semble contenir une méthode capable de modifier profondément ses conditions de fabrication. Il y a de quoi intéresser les physiciens, et faire transpirer les administrateurs financiers.

Entre 7 840 et 7 825 AF apparaissent de nombreuses expéditions que l'on désigne sous le nom de Chercheurs de Cendres. Le terme recouvre des professionnels très différents : des archéologues, des navigateurs, des mécaniciens, des spécialistes des Flux, des Courtiers, des mercenaires, et des Agents de Traverse persuadés que la prochaine découverte leur offrira la fortune dont ils rêvent depuis toujours. Certains cherchent sincèrement à comprendre le passé, d'autres veulent vendre ce que le passé a laissé derrière lui, et beaucoup se situent quelque part entre les deux.

Le problème, c'est que les installations anciennes ne reconnaissent pas forcément nos distinctions. Une Porte peut répondre à une fonction plutôt qu'à un propriétaire, un mécanisme peut reconnaître un engagement oublié, et un dispositif peut poursuivre un Mandat dont ses créateurs ne sont plus là pour expliquer le sens ; le plus beau Sceau contemporain du Premier Ciel peut d'ailleurs se révéler parfaitement inutile devant une architecture dont personne ne comprend les critères de reconnaissance. Je vous le dis : c'est une sensation désagréable de découvrir que votre autorisation officielle n'impressionne pas le moins du monde la machine qui vient de refermer la sortie.

La leçon des Trois Cartes

Vers 7 823 AF, plusieurs groupes possèdent des cartes anciennes. Elles sont authentiques, elles sont également incomplètes, et chacun considère que ses informations justifient certaines revendications. Les intérêts économiques, militaires et politiques entrent en conflit, et la Guerre des Trois Cartes débouche sur des affrontements beaucoup plus graves que les premières querelles de découverte. Voilà une merveilleuse démonstration de ce qui arrive lorsque plusieurs personnes possèdent chacune une partie de la vérité et s'imaginent détenir l'ensemble.

Ce conflit ne signifie pas que la recherche scientifique a échoué ; il révèle plutôt ce qui arrive lorsque les connaissances deviennent des instruments de puissance avant que leurs limites aient été comprises. Pour les Agents de Traverse, la leçon est simple : une archive authentique peut être insuffisante, un relevé exact peut manquer de contexte, et une hypothèse soutenue par un spécialiste remarquable peut rester une hypothèse. Je sais que c'est moins excitant qu'une carte au trésor, mais cela évite parfois onze années de guerre.

Namar-Vesh

Le prix de la certitude

Puis vient 7 808 AF, et Namar-Vesh : le réveil des Cohortes de l'Ultime Veille, le massacre. Dix ans ont passé, et c'est peu de chose dans l'histoire du Premier Ciel ; pour les familles qui ont perdu quelqu'un, c'est à la fois une éternité et hier matin.

Les systèmes thaër-vesh ont révélé leur capacité à poursuivre des fonctions que les explorateurs ne comprenaient pas, certaines structures anciennes ne se comportent pas comme de simples machines défensives, et les autorisations présentées par les visiteurs n'ont pas suffi.

Depuis, les institutions savantes redoublent de prudence, enfin, une partie d'entre elles. Les Maisons continuent à chercher, les gouvernements veulent éviter que leurs rivaux obtiennent seuls des découvertes décisives, les chercheurs souhaitent comprendre ce qui a provoqué la catastrophe, et les familles des victimes réclament parfois qu'on laisse enfin les lieux tranquilles. Toutes ces positions existent, et aucune ne peut être effacée en prétendant que la science doit nécessairement avancer. La science n'est pas une excuse pour sacrifier des vies ; elle est une manière de comprendre ce qu'on fait, et lorsque quelqu'un oublie cette distinction, il cesse de mériter qu'on lui confie des êtres humains.

Les rivalités entre chercheurs

Le savoir peut aussi provoquer des guerres

Les universités et les Grandes Maisons collaborent régulièrement : elles échangent des spécialistes, partagent certains instruments et financent des programmes communs, mais elles peuvent aussi entrer en concurrence. Un laboratoire souhaite publier une découverte, une entreprise réclame un délai pour protéger un procédé industriel, une autorité militaire demande que certaines informations demeurent confidentielles, un gouvernement autonome refuse qu'un échantillon prélevé sur son territoire soit transféré ailleurs, et une autre équipe prétend avoir identifié la découverte plusieurs années auparavant. Voilà de quoi déclencher de magnifiques discussions : certaines se règlent devant des institutions de médiation, d'autres finissent par mobiliser des avocats, des services de sécurité et des Agents de Traverse.

La situation devient particulièrement délicate lorsqu'il est question d'un objet ancien, car qui possède réellement une relique découverte dans une installation abandonnée ? Le premier explorateur à l'avoir trouvée, la Maison qui a financé l'expédition, la communauté sur le territoire de laquelle elle reposait, les héritiers reconnus de ses constructeurs, ou personne, si l'objet appartient à une installation qui demeure fonctionnellement active ? Ne vous précipitez pas pour répondre : des juristes passent leur vie à examiner ce genre de question, et ils n'obtiennent pas toujours le même résultat.

Les marchands de miracles

Il existe aussi une profession beaucoup moins respectable, celle des gens qui vendent des découvertes dont ils ignorent les propriétés. Un cristal présenté comme un amplificateur exceptionnel, une poudre censée permettre de percevoir un Flux sans formation, une Greffe ancienne supposément capable de fonctionner avec n'importe quelle physiologie, une relique dont le propriétaire affirme qu'elle pourrait ouvrir toutes les Portes du Premier Ciel : cela fait vendre, surtout à ceux qui ont beaucoup d'argent et peu de patience.

Vous croiserez de véritables escrocs, des récupérateurs sincèrement convaincus d'avoir trouvé quelque chose d'extraordinaire, et parfois des chercheurs compétents qui tirent des conclusions beaucoup trop ambitieuses de résultats préliminaires. Ne confondez pas ces catégories : un objet inconnu n'est pas automatiquement un faux, et un effet inhabituel n'est pas nécessairement impossible, mais une affirmation spectaculaire exige des vérifications proportionnées. Et plus le marchand insiste pour que vous achetiez immédiatement, plus je vous conseille de garder vos crédits, car les vraies merveilles supportent généralement qu'on les examine, et les escroqueries beaucoup moins.

Les Agents de Traverse et la recherche

Vous vous demandez peut-être pourquoi des savants engagent des gens comme nous : parce que leurs instruments ne marchent pas tout seuls jusqu'aux confins du Premier Cercle. Un professeur peut connaître parfaitement les propriétés d'un matériau, mais cela ne lui donne pas forcément les compétences nécessaires pour piloter une Nef dans une région mal desservie ; une spécialiste des archives peut déchiffrer un texte ancien, mais elle aura peut-être besoin d'une escorte pour accéder au site où il se trouve ; un physicien peut reconnaître les signes d'une instabilité, mais encore faut-il qu'une équipe soit capable d'évacuer les techniciens avant que les installations ne deviennent dangereuses.

Les Agents de Traverse fournissent les compétences de terrain qui manquent parfois aux chercheurs : transport, protection, reconnaissance, récupération, médiation, secours, et, lorsque tout se passe particulièrement mal, l'art précieux de rentrer vivants avec suffisamment de preuves pour expliquer ce qui s'est produit.

Mais attention : être chargé d'une expédition scientifique ne signifie pas que vous pouvez disposer librement de ses découvertes. Le Mandat doit préciser ce que vous êtes autorisés à transporter, examiner ou remettre à votre commanditaire, car certaines informations sont sensibles, certains échantillons doivent rester confinés, certains objets ne devraient jamais quitter leur installation d'origine, et certains sites abritent des êtres vivants dont personne n'a demandé le consentement. L'exploration ne donne pas tous les droits, jamais.

Le savant qui dit non

Vous rencontrerez parfois un chercheur qui refusera catégoriquement de poursuivre. Un ingénieur demandera l'arrêt d'une expérience, une biologiste s'opposera au déplacement d'un spécimen, un spécialiste des Flux exigera un confinement, et votre Voix vous expliquera que ces gens compromettent un investissement considérable. Peut-être, mais écoutez-les avant de décider : un professionnel capable de démontrer qu'une opération est dangereuse ne devient pas votre ennemi simplement parce que sa conclusion contrarie le client, et il peut être la seule personne de la pièce qui comprenne réellement ce qui se prépare.

Évidemment, cela ne signifie pas que tous les refus sont justifiés, car un savant peut se tromper, défendre sa réputation, protéger une institution ou céder à ses propres peurs, et les décisions doivent donc être examinées.





Mais un bon Agent ne confond jamais autorité financière et compétence scientifique, et ne laisse pas un contrat décider à la place de ses yeux.

Quand le savoir devient une opposition

Imaginez votre Cellule arrivant dans une station de recherche. La mission paraît simple : vous devez récupérer un module expérimental, le client possède un contrat, et les registres confirment la livraison initiale ; le responsable du site refuse pourtant de vous remettre l'appareil, car il affirme que les derniers essais ont révélé une anomalie. Votre Voix le traite d'incompétent, le personnel scientifique exige une expertise indépendante, et les habitants de la station commencent à s'inquiéter.

Qui est votre adversaire ? Le chercheur qui refuse de coopérer, le client qui réclame son bien, l'autorité locale qui bloque le départ, ou le système expérimental dont personne ne comprend encore le fonctionnement ? Vous pourriez essayer de prendre l'appareil par la force, ou chercher à établir ce qui se passe réellement, et voilà toute la différence entre accomplir mécaniquement une commande et exercer le métier d'Agent de Traverse. Un Mandat n'a pas besoin d'un ennemi pour produire une aventure : il lui suffit parfois de plusieurs personnes honnêtes incapables de se mettre d'accord, et d'une machine qui commence à faire un bruit inquiétant.

Une dernière chose

J'ai connu des érudits courageux : des chercheurs qui ont risqué leur vie pour sauver des inconnus, des professeurs capables de reconnaître publiquement leurs erreurs, des techniciens qui ont refusé d'abandonner une installation tant qu'il restait quelqu'un à l'intérieur. J'ai aussi rencontré des savants orgueilleux, des vendeurs de miracles et des hommes persuadés que leur intelligence les dispensait d'avoir une conscience, et on trouve les deux partout. Le savoir ne rend pas quelqu'un vertueux, et l'ignorance ne rend pas quelqu'un innocent.

Alors respectez les compétences, vérifiez les preuves et demandez toujours qui devra vivre avec les conséquences d'une découverte. Si une institution refuse votre Mandat pour protéger une population, prenez le temps de comprendre ses raisons ; si elle cache un crime derrière des procédures savantes, cherchez la vérité. Et si un jeune chercheur vous annonce qu'il a découvert une installation thaër-vesh parfaitement sûre parce qu'il a réussi à allumer une lumière à l'intérieur, faites-moi plaisir, mes beautés : reculez, très loin, puis demandez-lui s'il sait aussi comment l'éteindre.

LES POLITICARDS

Ceux qui décident pour les autres

Ah, les politiciens ! Nous arrivons enfin à cette merveilleuse catégorie de personnes capables de transformer une dispute à propos d'un escalier en conflit diplomatique impliquant trois Maisons, deux gouvernements et un magistrat dont personne ne comprend les décisions. J'exagère ? À peine.

Le Premier Ciel possède des souverains, des assemblées, des magistrats, des gouverneurs, des conseils civiques et une quantité remarquable d'administrateurs dont la profession consiste à déterminer ce que les autres peuvent faire.

Ce n'est pas nécessairement une mauvaise chose, car quelqu'un doit entretenir les Routes, organiser les secours, financer les écoles, faire respecter les droits et empêcher qu'un riche imbécile transforme le réservoir d'eau d'une communauté en piscine privée. Les gouvernements existent aussi pour cela, je sais, et c'est moins amusant que de les présenter comme une collection de tyrans ; mais la plupart des habitants du Premier Ciel préfèrent vivre dans des cités où les enfants peuvent rentrer de l'école sans traverser une guerre privée entre deux propriétaires, et moi aussi, figurez-vous.

Seulement voilà : les institutions sont dirigées par des gens, et les gens peuvent être courageux, intelligents, généreux, cupides, lâches, orgueilleux ou simplement épuisés, parfois tout cela dans la même journée. Ne supposez donc pas qu'une décision politique cache nécessairement un complot, mais ne supposez pas non plus qu'une décision devient juste parce qu'elle a été signée dans un bureau magnifique. Pour un Agent de Traverse, comprendre la politique revient d'abord à répondre à trois questions : qui possède le droit de décider, sur quoi porte exactement ce droit, et qui devra vivre avec les conséquences ? La dernière est généralement celle que les puissants préfèrent oublier.

Les pouvoirs du Premier Ciel

Une civilisation, plusieurs autorités

Je vais vous expliquer une chose que certains jeunes Agents découvrent toujours trop tard : le Premier Ciel n'est pas un immense empire où tous les habitants obéissent directement au même souverain. Le Trône Noir possède une puissance considérable, les Grandes Maisons contrôlent des infrastructures indispensables, certaines cités disposent d'institutions anciennes dont la compétence est reconnue bien au-delà de leurs frontières, les colonies ont développé leurs propres gouvernements, et les accords entre puissances permettent aux Routes de fonctionner sans que toutes les communautés doivent abandonner leur autonomie. C'est compliqué, c'est même terriblement compliqué, mais cette complexité permet précisément à des peuples différents de vivre ensemble sans devoir accepter le même maître.

Une Maison peut construire une station sans posséder le droit de gouverner éternellement ses habitants, une cité peut accueillir une représentation impériale sans devenir une propriété de la Couronne, un gouvernement peut autoriser une expédition sur son territoire sans reconnaître à ses membres le droit de saisir tout ce qu'ils découvriront, et une institution scientifique peut déclarer une technologie dangereuse sans disposer automatiquement du pouvoir de l'interdire dans tous les mondes. Cela signifie qu'un Mandat parfaitement valide dans une juridiction peut devenir insuffisant dans la suivante, et avant de vous indigner, souvenez-vous qu'il en va de même pour les pouvoirs de votre employeur : il ne peut pas vous accorder un droit qu'il ne possède pas, même en écrivant son nom avec des lettres dorées.

L'autorité n'est pas la propriété

Prenons une situation simple : vous devez protéger une installation industrielle. Une Grande Maison possède le bâtiment, une autorité municipale réglemente ses accès, un organisme spécialisé contrôle les équipements dangereux, les travailleurs disposent de droits professionnels, et une communauté voisine bénéficie d'un accord garantissant son approvisionnement ; voilà déjà cinq ensembles d'intérêts.

Votre Voix vous annonce pourtant que la Maison est propriétaire et qu'elle peut donc ordonner ce qu'elle souhaite, et bien non : elle peut exercer ses droits de propriétaire, ce qui n'est pas la même chose. Si elle vous demande de bloquer l'accès à un service public, de retenir des personnes sans autorisation ou d'interrompre une installation vitale, vérifiez d'abord les compétences concernées.

Les problèmes deviennent particulièrement graves lorsqu'une découverte ancienne apparaît dans le dossier. Un dispositif thaër-vesh peut reconnaître une fonction, un engagement ou une condition que les autorités contemporaines ne comprennent pas encore, et un propriétaire moderne ne peut pas simplement supposer que sa concession lui donne le contrôle d'une telle installation ; voilà pourquoi les litiges de la Ruée des Seuils mobilisent autant de juristes. Les militaires préféreraient souvent une réponse rapide, les industriels voudraient commencer les travaux, les savants réclament davantage de mesures, et les habitants demandent pourquoi personne ne les a consultés. Ces derniers ont souvent une excellente question.

Les responsables locaux

Les gens qui peuvent vraiment vous gâcher la journée

Je vais vous confier un secret : vous aurez beaucoup plus souvent affaire à un administrateur de terminal qu'à l'Empereur. C'est presque dommage, car je connais quelques palais où le service mérite une visite, mais le quotidien d'un Agent dépend de gens beaucoup moins célèbres : un responsable des accès, une magistrate locale, un administrateur des transports, une directrice de station, un inspecteur chargé des marchandises sensibles, un conseil municipal. Ces personnes décident parfois de questions très concrètes : votre Nef peut-elle rester à quai, votre cargaison doit-elle subir une inspection, un passager peut-il quitter le territoire, une installation doit-elle être évacuée, et qui prend en charge les secours lorsqu'un accident traverse plusieurs juridictions ?

Les réponses n'ont pas besoin d'être politiques au sens spectaculaire du terme, et elles le deviennent pourtant lorsque les intérêts divergent. Un administrateur peut protéger les habitants en refusant l'accès à une zone dangereuse, un autre peut utiliser exactement la même procédure pour dissimuler une affaire embarrassante : le pouvoir est parfois identique, et c'est l'usage qui change. Ne traitez donc pas les responsables locaux comme de simples obstacles, car un bon administrateur connaît des informations que votre Courtier ne possède pas : il sait pourquoi un passage a été fermé, quelle installation risque de manquer de pièces, quels services peuvent intervenir rapidement, et quels accords permettent de résoudre une crise sans demander l'autorisation de trois gouvernements. Ces connaissances valent parfois davantage qu'une caisse de munitions.

En revanche, méfiez-vous de celui qui exige des faveurs personnelles pour appliquer une procédure ordinaire, car la corruption ne devient pas une tradition respectable simplement parce qu'elle existe depuis plusieurs générations.

Le pouvoir des petites décisions

Imaginez un quartier populaire où vivent plusieurs milliers de familles : les transports fonctionnent, les commerces sont ouverts, les enfants fréquentent leurs écoles. Puis une entreprise obtient la modification d'un accès technique, une autre annonce la fermeture d'une installation devenue trop coûteuse, le service de maintenance reporte des travaux, et l'administration modifie les horaires de transport. Chaque décision paraît raisonnable lorsqu'on l'examine séparément, mais ensemble, elles peuvent rendre le quartier presque inhabitable. Voilà le genre de danger que les grandes conspirations ont tendance à nous faire oublier : il n'est pas nécessaire qu'un personnage maléfique ordonne la destruction d'une communauté, il suffit parfois que plusieurs institutions prennent des décisions sans examiner leurs conséquences communes.

Et c'est précisément là qu'un Agent de Traverse peut devenir utile. Vous pouvez rapprocher des documents, interroger les travailleurs, comparer les justifications, transporter une expertise indépendante, ou simplement découvrir qu'une personne possédait l'information nécessaire, mais que personne ne lui avait posé la question. J'ai participé à des combats dont les résultats ont été moins importants qu'une signature obtenue au bon moment, c'est frustrant pour mon orgueil, et excellent pour les vivants.

Avaræl

Cinquante millions d'habitants et autant de raisons de discuter

Prenez Avaræl. Près de cinquante millions de résidents, des institutions gigantesques, des quartiers anciens, des infrastructures modernes et des intérêts venus de tous les mondes du Premier Ciel : une ville pareille ne fonctionne pas en laissant chaque Grande Maison faire ce qu'elle souhaite. Elle possède son gouvernement civique, son Premier Magistrat, son Conseil civique, ses administrations, ses services publics, et des procédures permettant de coordonner des installations relevant d'autorités différentes.

Le gouvernement municipal exerce une véritable puissance, mais son pouvoir n'est pas absolu. Il ne peut pas réquisitionner arbitrairement toutes les propriétés corporatives, suspendre les droits diplomatiques ou commander directement les institutions indépendantes : il doit négocier. Cela signifie que certaines décisions prennent du temps, beaucoup de temps, et si vous êtes pressés, vous trouverez probablement cette situation agaçante ; mais demandez-vous ce qui se produirait si un magistrat pouvait supprimer tous les droits d'une communauté simplement parce qu'il considère leur exercice comme gênant, et vous commencerez peut-être à apprécier certaines lenteurs administratives. Pas toutes, je ne suis pas folle.

Le Cœur de Concorde

Le Cœur de Concorde constitue l'un des grands centres politiques et diplomatiques d'Avaræl, et les représentants des puissances du Premier Ciel s'y rencontrent. Les accords commerciaux, les migrations, les droits de passage et les conflits de juridiction peuvent y devenir des sujets de négociation, et vous y croirez des diplomates impeccablement habillés, des assistants qui connaissent trois cents procédures, des traducteurs capables de provoquer une crise en choisissant le mauvais mot, et des gens très riches qui se montrent soudain extrêmement polis lorsqu'ils ont besoin de quelque chose. Le quartier possède également plusieurs niveaux de sécurité, mais nous y reviendrons.

Pour l'instant, retenez que la Concorde du Cœur ne gouverne pas Avaræl : elle facilite les relations entre des autorités qui ne partagent pas nécessairement la même souveraineté, et c'est une distinction essentielle. Un accord diplomatique peut permettre l'évacuation d'un convoi, il ne transforme pas automatiquement ses signataires en dirigeants du territoire concerné, et un Agent chargé de protéger une délégation n'obtient pas pour autant le droit d'arrêter tous les habitants qui regardent passer son véhicule.

Les conseillers et les intermédiaires

Certains responsables travaillent dans l'ombre des grands discours, pas dans l'ombre criminelle, mais dans celle, beaucoup moins glamour, des dossiers administratifs. Lærion Væn-Sira, par exemple, est un conseiller civique chargé des relations entre les Grandes Zones d'Avaræl, et ce genre de personne connaît les problèmes qui apparaissent lorsqu'une décision prise dans un quartier produit des conséquences inattendues dans un autre. Un ingénieur demande une fermeture, un service de transport réclame un nouvel itinéraire, une Maison invoque une obligation contractuelle, un groupe d'habitants refuse qu'on interrompe son principal accès, et l'administration doit comprendre comment toutes ces demandes se rejoignent ; vous pouvez vous retrouver engagés pour examiner un problème que personne n'a réussi à résoudre à partir de son seul bureau.

Les responsables compétents ne sont pas nécessairement ceux qui font les plus beaux discours, car ce sont parfois ceux qui savent admettre que leur service ne possède pas toutes les réponses. J'apprécie beaucoup cette qualité, et elle devient rare lorsqu'on commence à collectionner les titres.

Le Trône Noir

Le poids de dix mille ans

Évidemment, impossible de parler politique sans évoquer le Trône Noir, et mes beautés, prenez une chaise, car cela risque de durer. Les institutions impériales remontent à une histoire extrêmement ancienne : leurs charges, leurs serments, leurs tribunaux, leurs Maisons nobles et leurs responsabilités se sont transformés au fil des Ères, et en 7 798 AF, Særion Ier Maïrath occupe le Trône. On l'appelle le Gardien des Routes, son pouvoir est immense, mais vous auriez tort d'imaginer qu'il lui suffit de claquer des doigts pour que toutes les colonies obéissent.

Le Premier Ciel a changé. Les mondes possèdent des populations nombreuses, des institutions propres et des histoires qui ne se réduisent plus à celles de leurs fondateurs, les Maisons ont acquis une puissance économique considérable, les accords entre gouvernements permettent de maintenir des infrastructures communes, et les découvertes thaër-vesh menacent désormais de modifier l'équilibre de ces pouvoirs. Særion considère que les Routes, les Portes et les installations vitales exigent une coordination capable d'éviter les catastrophes, et son raisonnement n'est pas absurde : une défaillance majeure peut compromettre plusieurs communautés, un passage interrompu peut provoquer des pénuries, et une installation ancienne activée sans précaution peut menacer des populations qui n'ont jamais été consultées. Mais voici le problème : qui décide qu'une intervention est nécessaire, qui détermine ses limites, et surtout, à quel moment la protection devient-elle une forme de domination ? Voilà la question qui commence à diviser certaines des plus hautes autorités impériales.

Vaëlyra de Thalen-ls

La limite nécessaire

L'Impératrice Vaëlyra défend une conception différente de la continuité politique. Elle ne considère pas que les mondes doivent être abandonnés à eux-mêmes, elle connaît l'importance des accords, des secours et des infrastructures communes, mais elle insiste sur les engagements librement consentis. Une autorité peut avoir les moyens d'intervenir, cela ne signifie pas qu'elle possède automatiquement le droit de le faire ; un gouvernement peut souhaiter protéger une colonie, il doit néanmoins tenir compte de son autonomie, et si les habitants refusent une décision présentée comme indispensable à leur sécurité, ce refus ne devrait pas être considéré immédiatement comme une faute.

Vous voyez le problème ? Les deux positions peuvent naître d'une volonté sincère de préserver le Premier Ciel : l'une redoute que l'absence de coordination provoque une catastrophe, l'autre craint qu'une coordination sans limites détruise progressivement la liberté des communautés. Cette tension nourrit ce que les observateurs commencent à appeler la Grande Divergence, et en 7 798 AF, ce n'est pas encore la guerre ouverte que certains futurs chroniqueurs décriront : c'est une fracture politique qui influence déjà les décisions, les alliances et les négociations, et les Agents de Traverse peuvent s'y retrouver mêlés sans avoir jamais demandé à participer aux affaires impériales.

Un Mandat de protection peut soudain être interprété comme un soutien à une politique, une escorte scientifique peut devenir un enjeu diplomatique, et une simple cargaison peut représenter, pour une colonie, le droit de poursuivre son développement sans dépendre d'une autorité lointaine. Croyez-moi, mes beautés : il est parfois beaucoup plus difficile de préserver une paix que de remporter une bataille.

Les héritiers et les Maisons nobles

Le couple impérial possède également des héritiers : Erion-Saël appartient à la continuité dynastique, Siraélyne s'intéresse particulièrement aux relations diplomatiques et aux droits des colonies, et Kaëlion manifeste un intérêt pour les traditions d'autonomie et les Écouteurs liés à Thaër-Dravan.

Cela ne fait pas de chacun le dirigeant officiel d'un parti politique, car les intérêts personnels, les charges reconnues et les factions constituées sont trois choses différentes. Les Maisons nobles anciennes possèdent elles aussi leurs traditions, leurs obligations et leurs réseaux : certaines soutiennent fortement les orientations du Trône, d'autres souhaitent préserver leurs prérogatives, plusieurs voient dans la Ruée des Seuils des possibilités d'accroître leur influence, et quelques-unes redoutent que les nouvelles technologies rendent leurs charges historiques moins importantes.

C'est fascinant : vous pouvez avoir une famille capable de réciter huit mille ans de généalogie et parfaitement incapable de comprendre pourquoi une colonie souhaite choisir elle-même le responsable de ses transports. Le prestige est une belle chose, et il ne remplace pas toujours l'intelligence.

Les mondes autonomes

Gouverner sans demander la permission

Le Premier Ciel ne se résume pas à l'opposition entre l'Empire et les Grandes Maisons, car des mondes disposent de leurs propres systèmes politiques : ils possèdent des constitutions, des assemblées, des administrations et des traditions parfois très différentes de celles du Cœur-Monde.

Prenez Veyr-Saël. Sa République des Demeures repose sur un système parlementaire associé à des institutions techniques, et cela vient de son histoire : lorsque la survie d'une population dépend d'infrastructures environnementales complexes, il devient difficile de considérer la maintenance comme une simple question secondaire. Les habitants doivent pouvoir choisir leurs orientations politiques, mais ils doivent également s'assurer que leurs décisions ne détruisent pas les conditions nécessaires à leur existence, et voilà pourquoi la République cherche à concilier représentation civique et expertise.

En 7 798 AF, certains souhaitent poursuivre et accélérer la terraformation, d'autres estiment que plusieurs régions ont atteint des équilibres suffisamment bons pour être préservés, et le débat concerne aussi les finances, l'avenir des populations et les relations avec l'Empire. Ce n'est pas une opposition simpliste entre ceux qui aiment la nature et ceux qui la détestent : les premiers peuvent souhaiter rendre davantage de territoires habitables, les seconds peuvent craindre que de nouveaux travaux compromettent les milieux déjà stabilisés, et les deux groupes doivent tenir compte des habitants qui paient les coûts de leurs décisions. Vous voyez, mes jolis, la politique peut être passionnante lorsqu'elle concerne autre chose que la taille du fauteuil du souverain.

Les colonies et les Maisons-Étoiles

Dans les colonies, les conflits prennent parfois une forme particulière. Une installation peut avoir été fondée par une Grande Maison, et plusieurs générations plus tard, elle abrite une communauté qui possède ses traditions, ses institutions et ses propres intérêts ; le siège historique souhaite récupérer une technologie, la branche locale estime que ce retrait menacerait ses emplois, le gouvernement colonial soutient les habitants, et une autorité impériale rappelle les obligations anciennes. Qui doit décider ? La réponse ne se trouve pas nécessairement dans le premier contrat signé lors de la fondation.

Les Maisons-Étoiles illustrent cette transformation : certaines branches se sont progressivement éloignées de leurs maisons-mères, elles entretiennent des relations avec les populations locales, elles possèdent leurs intérêts économiques, et leur fidélité institutionnelle peut entrer en contradiction avec leurs obligations envers les communautés qu'elles contribuent à faire vivre. Pour une Cellule de Traverse, ce type de conflit peut devenir particulièrement délicat : votre commanditaire possède peut-être un contrat authentique, mais les personnes qui s'opposent à lui défendent peut-être des droits tout aussi authentiques, il faudra comprendre les deux, et éviter de traiter une communauté entière comme une cargaison dont on aurait oublié de payer la facture.

Les associations et les mouvements civiques

Les gens qui refusent de rester tranquilles

Maintenant, parlons des mouvements politiques, vous savez, ces groupes qui se réunissent parce qu'ils estiment que quelque chose devrait changer. Certains réclament de meilleurs transports, d'autres défendent les droits des travailleurs, l'accès au logement, la protection des habitants ou l'autonomie des colonies ; certains organisent des réunions publiques, d'autres publient des analyses, quelques-uns manifestent, et il en existe toujours pour considérer que le meilleur moyen de convaincre leurs voisins consiste à crier davantage. Je ne peux pas trop leur jeter la pierre, j'ai moi-même une voix assez remarquable.

Mais ne confondez pas agitation et importance, car une association qui travaille patiemment pendant vingt ans peut modifier davantage la vie des habitants qu'un mouvement spectaculaire qui disparaîtra après sa troisième dispute interne. À Avarael, les associations professionnelles possèdent notamment une influence considérable : les transporteurs indépendants défendent leurs conditions d'accès aux infrastructures, les mainteneurs cherchent à faire reconnaître leurs compétences et leurs obligations de sécurité, les petits ateliers redoutent certaines certifications qui pourraient servir à exclure la concurrence, et les organisations de quartier interviennent lorsque les habitants risquent de perdre leurs droits ou leurs moyens de subsistance.



Ces groupes peuvent devenir vos employeurs, ou vos adversaires. Un transporteur peut vous engager pour examiner une décision qu'il considère abusive, une association de riverains peut s'opposer à votre mission parce qu'elle craint les conséquences d'un chantier, et des travailleurs peuvent refuser l'accès à une installation dont les équipements ne sont plus sûrs. Ils ne cherchent pas nécessairement à empêcher votre Cellule d'accomplir son travail, ils défendent le leur, alors commencez par écouter : c'est fou ce qu'on apprend lorsqu'on laisse parler les personnes concernées.

Ceux qui veulent un autre avenir

La Grande Divergence nourrit également des débats plus vastes. Certains citoyens souhaitent renforcer les institutions communes du Premier Ciel, car ils considèrent que les catastrophes récentes prouvent l'insuffisance des coordinations actuelles ; d'autres défendent une autonomie accrue des mondes, car ils craignent qu'une autorité centralisée puisse utiliser les exigences de sécurité pour contrôler durablement des communautés indépendantes. Les deux positions peuvent être défendues honnêtement, et elles peuvent également être utilisées comme prétextes : une Grande Maison peut réclamer davantage d'autonomie pour échapper à certaines obligations, et une autorité politique peut invoquer la sécurité commune pour obtenir des pouvoirs qui dépassent la menace réelle.

Voilà pourquoi les discours ne suffisent jamais, et examinez plutôt les décisions concrètes : qui gagne le droit de faire quoi, qui perd la possibilité de refuser, et quelles garanties empêchent une mesure exceptionnelle de devenir permanente ? J'ai appris à me méfier des gens qui disent que leur autorité est indispensable, surtout lorsqu'ils refusent d'expliquer comment on pourrait un jour s'en passer.

La peur de l'autre

Quand les différences deviennent des armes

Je voudrais parler d'un sujet moins amusant. Le Premier Ciel rassemble des peuples dont les histoires, les physiologies et les traditions peuvent être profondément différentes : les Maïrath ne vivent pas nécessairement le monde comme les Anarim, les Ælaren possèdent leurs cultures, et les Rækhàrim, les Enuranirim, les Virdaërim et bien d'autres peuples entretiennent leurs propres héritages. Cette diversité fait partie de la richesse du Premier Ciel, et elle peut également provoquer des conflits.

Certains habitants craignent les étrangers, d'autres considèrent que des traditions anciennes devraient leur donner des privilèges particuliers, et il existe des préjugés à propos des Greffes, des capacités liées aux Flux, des origines coloniales ou de certaines pratiques religieuses. Une personne peut se voir refuser un emploi en raison de son origine, une famille peut découvrir que les procédures administratives ont été conçues sans tenir compte de sa physiologie, et un voyageur peut être considéré comme suspect simplement parce qu'il porte les marques d'une tradition peu connue. Ces situations ne sont pas uniformes, elles varient selon les lieux et les institutions, et elles ne signifient pas que les peuples du Premier Ciel se détestent naturellement.

Mais certains mouvements politiques exploitent les peurs pour obtenir du pouvoir : ils désignent un groupe comme responsable d'une crise, ils promettent de protéger les habitants contre une menace exagérée, et ils transforment progressivement les différences ordinaires en raisons d'exclure. Je connais cette méthode, je l'ai vue dans des discours religieux, militaires et politiques, et elle fonctionne particulièrement bien lorsqu'on persuade les gens qu'ils doivent choisir entre leur sécurité et leur conscience.

Si vous acceptez un Mandat de protection lors d'un conflit communautaire, n'oubliez jamais cette distinction : une manifestation n'est pas nécessairement une émeute, une revendication n'est pas automatiquement une menace, et une personne qui défend ses droits ne devient pas dangereuse simplement parce que son existence dérange un puissant.

La Fraternité de l'Æn Unique

Le savoir comme privilège de gouvernement

Voici maintenant un mouvement beaucoup moins rassurant, la Fraternité de l'Æn Unique. Ses membres défendent l'idée que les connaissances les plus importantes concernant le Chant et les Flux devraient être réservées à des individus spécialement sélectionnés, et au premier abord, cela peut sembler raisonnable, car certaines pratiques sont effectivement dangereuses : on ne confie pas une installation de Résonance complexe à quelqu'un qui ignore les règles élémentaires de sécurité. Mais la Fraternité va beaucoup plus loin, car elle ne souhaite pas seulement établir des compétences professionnelles ; elle considère que la possession du savoir peut justifier une autorité politique supérieure. Les spécialistes devraient gouverner, les populations devraient leur faire confiance, et les personnes jugées incapables de comprendre devraient accepter les décisions sans posséder nécessairement le droit de les contester.

Vous voyez le piège ? Qui décide de ce que signifie être compétent ? La Fraternité. Qui reconnaît les personnes suffisamment qualifiées pour commander ? Toujours elle. Et lorsqu'un habitant refuse de lui obéir, ce refus peut être présenté comme la preuve qu'il manque de compréhension. C'est très pratique : le pouvoir devient impossible à contester parce que toute contestation démontre prétendument qu'on ne mérite pas de participer au pouvoir. J'ai connu des prêtresses qui auraient trouvé cette idée séduisante, et je vous rassure, je ne suis plus invitée à leurs réunions.

La Fraternité fonctionnerait par cercles : des Lecteurs participent au recrutement et à l'étude de la doctrine, des Accordants interviennent dans les travaux scientifiques, des Gardiens de la Main assurent certaines fonctions de protection, des Interprètes participent aux décisions supérieures, et on évoque également une Première Main, dont l'identité exacte demeure incertaine. Mais ne supposez pas que tous les chercheurs élitistes appartiennent à cette organisation, car ce serait ridicule ; la Fraternité cherche à influencer certaines institutions et à obtenir des connaissances liées aux héritages anciens, et ses activités clandestines peuvent intéresser directement les Agents de Traverse.

Un Mandat apparemment scientifique pourrait contribuer à concentrer des informations entre les mains d'un cercle secret, un chercheur pourrait être recruté sous de faux prétextes, une découverte pourrait être dissimulée au nom de la sécurité, et votre Cellule pourrait découvrir que la véritable question n'est pas de savoir si la Fraternité possède les connaissances nécessaires, mais pourquoi elle refuse que les autres puissent en juger.

Les Héritiers de la Dernière Plaie Les prophètes d'une fin annoncée

Depuis Namar-Vesh, certaines personnes ont perdu confiance dans la capacité du Premier Ciel à comprendre les héritages thaër-vesh, et ce n'est pas étonnant : les catastrophes bouleversent les certitudes, les guerres laissent des familles endeuillées, et les découvertes anciennes révèlent parfois des dangers que les institutions n'avaient pas prévus. Les Héritiers de la Dernière Plaie exploitent précisément ces inquiétudes, car leur doctrine considère que le Premier Ciel s'approche d'un effondrement inévitable, et les accidents, les manifestations des Flux et les installations anciennes sont interprétés comme les signes annonciateurs de cette fin. Certains membres souhaitent simplement avertir les populations, d'autres cherchent des preuves de leurs convictions, mais les groupes les plus radicaux estiment qu'il faut accélérer les événements, et c'est là que les choses deviennent dangereuses.

Une catastrophe n'est pas une prophétie, un accident ne prouve pas que le monde souhaite mourir, et provoquer délibérément un désastre pour démontrer que les désastres sont inévitables constitue une forme de raisonnement que je trouve particulièrement détestable. Le mouvement serait lié à Thaëron Dæl-Kor, ancien récupérateur devenu prédicateur après avoir interprété certaines inscriptions anciennes, et ses lectures sont contestées par les chercheurs. Les membres du mouvement ne partagent cependant pas tous les mêmes méthodes : certains refusent la violence, d'autres l'acceptent, et quelques cellules cherchent activement des installations dangereuses. Ne confondez donc pas les croyances d'une personne avec la preuve d'une activité criminelle, mais si vous découvrez qu'un groupe prépare une intervention destinée à provoquer une catastrophe, prenez la menace au sérieux et contactez ceux qui possèdent réellement les compétences pour empêcher le pire. Les anciennes installations sont déjà suffisamment dangereuses lorsqu'on les dérange par ignorance, inutile d'y ajouter des fanatiques persuadés qu'une belle explosion confirme leur intelligence.

Le Pacte des Veilles Différées Se préparer à ce qu'on ne comprend pas

Voilà une organisation plus difficile à juger. Le Pacte des Veilles Différées apparaît après les événements de Namar-Vesh, et ses membres craignent que certaines installations thaër-vesh soient les éléments encore actifs d'un système ancien dont les capacités dépassent ce que les contemporains comprennent. Ils estiment que les grandes puissances ont consacré trop d'efforts à récupérer les trésors du passé et pas assez à se préparer à leurs dangers, et ils ont donc commencé à réunir des réserves, du matériel, des moyens de transport et des compétences. L'idée de départ est simple : si une catastrophe frappe plusieurs Routes, il faut pouvoir secourir les habitants même lorsque les infrastructures ordinaires ne répondent plus. Je pourrais difficilement critiquer ce principe, car j'ai passé assez de temps dans des endroits où la seule chose plus effrayante qu'un ennemi était l'absence de secours.

Mais le Pacte possède une particularité : il agit clandestinement. Certains dépôts contiennent du matériel militaire, ses responsables compartimentent leurs informations, et l'organisation ne dispose pas d'une souveraineté reconnue qui lui permettrait de conserver n'importe quels équipements hors de tout contrôle. Voilà le problème, car une réserve secrète peut sauver des vies, et elle peut également devenir un arsenal dont personne ne connaît les véritables commanditaires. Les membres du Pacte ne sont pas nécessairement des conspirateurs malveillants, certains souhaitent même une reconnaissance institutionnelle, mais ils devront tôt ou tard répondre à une question difficile : qui décide de l'utilisation de leurs réserves lorsque survient une crise, et qui empêche ces moyens de devenir une puissance indépendante de toute responsabilité ?

Les Agents de Traverse peuvent être employés pour rechercher un dépôt, transporter des équipements ou protéger des spécialistes, et si vous acceptez un tel Mandat, vérifiez les conditions de votre engagement, car une mission de secours n'est pas automatiquement légale simplement parce que ses commanditaires affirment vouloir sauver le monde. Je sais, c'est agaçant, mais les meilleures intentions ont déjà rempli suffisamment de cimetières.

Les Veilleurs de la Concorde

Protéger les accords sans gouverner les peuples

Voici des gens que certains Agents considèrent comme des gêneurs professionnels, les Veilleurs de la Concorde. Leur rôle consiste notamment à protéger les institutions, les engagements et les personnes relevant des compétences de la Concorde du Cœur, et ils interviennent dans des situations où plusieurs autorités peuvent être concernées : une délégation diplomatique menacée, un conflit de juridiction, un convoi de réfugiés, une crise nécessitant le respect d'accords entre puissances. Leur autorité repose sur des Mandats reconnus, pas sur une souveraineté universelle : un Veilleur ne peut pas décider simplement qu'il possède désormais le droit de commander tous les habitants du Premier Ciel, et il ne remplace pas automatiquement les forces de sécurité locales.

Cela crée parfois des tensions. Un responsable civique peut considérer qu'une affaire relève de sa juridiction, un représentant étranger invoque les garanties diplomatiques, les Veilleurs réclament l'application d'un accord, et votre Cellule se retrouve au milieu avec un passager qui demande seulement qu'on lui permette de rentrer chez lui. Ne croyez pas que ces discussions sont inutiles, car les garanties existent aussi pour empêcher que la première puissance arrivée sur place impose sa volonté aux autres. Lorsque les Veilleurs vous demandent de suspendre une intervention, cherchez à comprendre sur quel fondement ils agissent : leur opposition n'est pas nécessairement hostile, et parfois, ils essaient simplement d'empêcher qu'une mission légitime ne provoque une crise beaucoup plus grave.

Les Chevaliers du Flux

Une autre manière de dire non

Les Chevaliers du Flux possèdent leurs propres traditions, leurs institutions et leurs responsabilités, et ils ne constituent pas une simple branche de l'administration impériale. Leurs enseignements insistent notamment sur la maîtrise, l'écoute et les limites qu'il convient de respecter lorsqu'on intervient sur les manifestations du Chant. Un Chevalier peut servir une autorité, mais cette relation ne devrait pas supprimer sa responsabilité personnelle, et voilà une distinction importante : un gouvernement peut demander l'ouverture d'un passage, une Grande Maison peut souhaiter exploiter une installation, un commanditaire peut présenter une intervention comme indispensable, et un Chevalier peut considérer que les conditions ne permettent pas d'agir sans danger. Cela ne fait pas automatiquement de lui un rebelle, car cela peut signifier qu'il refuse d'utiliser ses capacités contre les obligations attachées à sa tradition.

Évidemment, tous les Chevaliers ne pensent pas de la même manière, et ils possèdent leurs caractères, leurs fidélités et leurs désaccords. Mais lorsqu'un spécialiste capable de percevoir une manifestation des Flux vous demande de reculer, évitez de répondre qu'il n'est pas votre supérieur hiérarchique : il n'essaie peut-être pas de vous commander, il essaie peut-être de vous garder en vie.

Les Mandats politiques

Quand le travail devient une prise de position

Vous comprenez maintenant pourquoi les Agents de Traverse peuvent se retrouver dans des affaires politiques sans le souhaiter. Une association vous engage pour escorter des représentants, une Maison veut protéger une réunion, un administrateur demande une enquête indépendante, une colonie souhaite récupérer des documents concernant ses droits, un gouvernement vous charge de transporter une délégation : à première vue, tout cela ressemble à des Mandats ordinaires, mais vos actions peuvent produire des conséquences politiques. Protéger une personne ne signifie pas soutenir toutes ses idées, transporter un document ne signifie pas approuver son contenu, et enquêter sur une institution ne fait pas automatiquement de vous l'ennemi de tous ceux qui y travaillent.

Pourtant, certains observateurs préféreront une explication plus simple : ils vous attribueront des convictions, ils supposeront que vous êtes achetés, ils imagineront que votre Cellule sert secrètement une puissance. Vous ne pourrez pas empêcher toutes les rumeurs, mais vous pouvez rendre vos engagements clairs : définissez votre mission, précisez vos limites, conservez les garanties, et évitez d'accepter une opération dont la véritable finalité vous est délibérément dissimulée. La neutralité professionnelle ne consiste pas à devenir aveugle, elle consiste à comprendre ce que vous acceptez de faire sans permettre au commanditaire de transformer votre compétence en approbation générale de ses objectifs.

Le droit de refuser

Je voudrais terminer par quelque chose qui m'importe particulièrement, le droit de refuser. Un Agent de Traverse peut choisir ses Mandats, et cette liberté possède des limites pratiques : vous avez des dettes, votre Nef doit être entretenue, vos Comp ont besoin de manger, et certains clients possèdent les moyens de rendre votre vie professionnelle particulièrement désagréable.

Mais si vous laissez chaque besoin financier décider à votre place, vous finirez par accomplir des choses dont vous ne voudrez plus vous souvenir. J'ai passé assez d'années à recevoir des ordres pour connaître la différence entre obéir et être responsable.

Un ordre peut être parfaitement clair, son auteur peut être convaincu d'agir pour le bien commun, et l'institution qui le transmet peut posséder des siècles de prestige ; et pourtant, il peut être mauvais. Il peut arriver qu'on vous demande de retenir des innocents, de falsifier une preuve ou d'empêcher des secours d'atteindre ceux qui en ont besoin, et le client vous expliquera peut-être que la situation est compliquée, que les intérêts supérieurs du Premier Ciel exigent des sacrifices, qu'une décision exceptionnelle doit être prise. Écoutez les explications, examinez les faits, mais ne laissez personne vous persuader que la responsabilité disparaît lorsqu'elle remonte suffisamment haut dans une hiérarchie, car je connais le prix de certaines minutes perdues à attendre une permission, et je peux vous assurer que les morts ne reviennent pas simplement parce que votre supérieur finit par reconnaître son erreur.

Alors souvenez-vous de ceci, mes beautés : un gouvernement n'est pas automatiquement votre ennemi, une autorité n'est pas nécessairement oppressive, un mouvement de contestation n'est pas forcément vertueux, et une personne respectant parfaitement toutes les procédures peut malgré tout prendre une décision abominable. Le pouvoir doit être compris, ses compétences doivent être vérifiées, ses limites doivent être respectées, et ceux qui en subissent les conséquences ne devraient jamais être oubliés.

Voilà, vous savez désormais pourquoi je préfère parfois négocier avec un capitaine pirate plutôt qu'assister à une réunion de hauts dignitaires : au moins, le pirate a généralement la politesse de vous annoncer qu'il veut votre cargaison.

LE MAINTIEN DE L'ORDRE

Ceux qui portent un Sceau et vous demandent le vôtre

Ah, les thirs ! Vous saviez bien que nous allions finir par parler d'eux, mes beautés, ces merveilleux personnages capables d'interrompre une soirée parfaitement agréable pour vous demander pourquoi vous transportez trois armes, une caisse de composants industriels et un voyageur dont le Sceau ne correspond pas aux documents de passage. Ce sont des questions légitimes, remarquez, surtout lorsqu'il manque également une partie de votre déclaration de fret, mais je trouve qu'ils pourraient parfois les poser avec davantage de courtoisie.

Le Premier Ciel possède des forces de sécurité nombreuses, puissantes et extraordinairement diverses : des gardes civiques patrouillent dans les rues, des agents de transit surveillent les Portes et les terminaux, des forces privées protègent les installations des Grandes Maisons, les Veilleurs de la Concorde assurent la sécurité de certaines missions diplomatiques, les Légions impériales défendent les intérêts du Trône Noir, les Gardes Entropiques protègent les institutions des Six Couronnes, et des spécialistes interviennent lorsque les manifestations des Flux dépassent les compétences des services ordinaires.

Cela représente énormément de monde, et pourtant, aucune de ces organisations ne possède automatiquement le droit d'agir partout ; c'est la première chose à retenir. Un uniforme ne constitue pas une souveraineté, une arme ne donne pas compétence pour juger, et un Sceau prestigieux ne transforme pas un ordre illégal en décision légitime.

J'ajouterai une autre règle : un Agent de Traverse n'est pas au-dessus des lois simplement parce qu'il accomplit un Mandat. Oui, mon joli, même toi, et tu peux ranger cet air offensé.

Les thirs ne sont pas tous des ennemis

Certains jeunes Agents considèrent les forces de l'ordre comme une opposition naturelle : ils imaginent qu'un bon Mandat exige forcément de tromper les gardes, d'éviter les contrôles et de passer par une fenêtre lorsque la porte principale demeure parfaitement accessible, et c'est une façon assez fatigante de travailler. La plupart des agents de sécurité passent leurs journées à accomplir des missions indispensables : ils interviennent lors des accidents, protègent les voyageurs, recherchent les personnes disparues, enquêtent sur les agressions, participent aux évacuations, et répondent à des appels que personne d'autre n'a envie de recevoir.

J'ai rencontré des thirs qui risquaient leur vie pour des inconnus, et j'en ai rencontré d'autres qui considéraient leur uniforme comme une permission d'humilier les gens ; ne confondez pas les deux, cela vous évitera de vous fabriquer inutilement des ennemis, et lorsque vous rencontrerez réellement un garde corrompu, vous saurez pourquoi son comportement ne mérite aucune excuse. Une institution peut remplir une fonction nécessaire et employer des personnes dangereuses, une autre peut souffrir de défauts graves tout en comptant des agents remarquablement courageux ; voilà pourquoi les enquêtes doivent porter sur les actes, pas seulement sur les insignes.

La Garde Civique

Ceux qui connaissent les rues mieux que vous

Dans les grandes villes du Premier Ciel, les gardes civiques constituent généralement les interlocuteurs les plus ordinaires des habitants. Prenez Avaræl : la métropole possède sa propre Garde Civique, qui intervient dans les espaces relevant de ses compétences municipales, patrouille dans les quartiers, enquête sur les crimes et participe aux secours. Elle dispose de moyens modernes, d'équipes spécialisées et de capacités de réaction importantes, mais ne vous laissez pas tromper par son caractère quotidien : un enquêteur connaissant Mille-Rives depuis vingt années peut reconnaître immédiatement une situation qu'un spécialiste venu de l'autre bout du Premier Ciel ne comprendrait pas. Il connaît les commerçants, les habitudes des habitants, les itinéraires ordinaires, les horaires des livraisons, et cette vieille porte que tout le monde croit condamnée, mais que les techniciens utilisent encore pour atteindre un local de maintenance. Vous pouvez posséder les meilleurs instruments de détection du monde, cela ne remplacera pas toujours la mémoire d'une personne qui connaît son quartier.

Les enquêteurs d'Avaræl

La Garde Civique possède également des services capables de travailler sur plusieurs Grandes Zones : une disparition peut commencer dans les Anneaux de Sira et conduire les enquêteurs jusqu'à la Sous-Ville, une fraude commerciale peut concerner Mille-Rives, les Portes Extérieures et les Neuf Flèches, et une agression peut impliquer une personne protégée par une institution extérieure. Ces affaires nécessitent des compétences variées, mais les difficultés ne sont pas uniquement techniques : les juridictions peuvent changer au cours de l'enquête, une installation corporative possède ses propres responsables de sécurité, un secteur diplomatique relève d'accords particuliers, et certains établissements disposent de garanties qui empêchent les enquêteurs municipaux d'agir librement. Cela ne signifie pas que la Garde Civique est impuissante, cela signifie qu'elle doit travailler dans un système de droits, une différence que les criminels savent parfois exploiter.

Les cinq grandes puissances clandestines d'Avaræl en donnent un excellent exemple : les Fraternités de la Confluence disposent de relations commerciales, les Chiens du Treizième Quai connaissent les circuits logistiques, la Maison des Huit Serrures exploite les chaînes documentaires, le Verre Rouge s'intéresse aux mécanismes de reconnaissance, et les Sans-Feu pratiquent différentes formes de coercition locale. La Garde peut arrêter un racketteur, elle doit cependant réunir des preuves beaucoup plus solides pour démontrer que plusieurs entreprises légalement constituées participent volontairement à une même opération criminelle, et c'est très bien qu'elle doive le démontrer, car sinon, il suffirait d'accuser un commerçant de connaître un voleur pour fermer son établissement. Les procédures existent aussi pour protéger les innocents.

La commandante qui pose les bonnes questions

Parmi les responsables des enquêtes interzones, vous pourriez entendre parler de Væra Khar-Sel. Cette commandante possède une réputation de calme et de rigueur, elle travaille notamment sur des affaires de disparition et de fraude, et elle ne se laisse pas facilement impressionner par les titres ou les déclarations grandiloquentes. Ce genre de personne constitue parfois une excellente alliée, à condition de ne pas arriver devant elle avec un Sceau douteux, trois témoins contradictoires et une explication commençant par :

« Vous n'allez jamais me croire. »

Croyez-moi, mes beautés, elle a probablement déjà entendu pire. Un bon enquêteur ne cherche pas d'abord une histoire séduisante, il cherche une histoire qui résiste aux vérifications.

Val-Arilon

La sécurité des preuves et des engagements

Val-Arilon fonctionne selon une logique différente, car sa puissance repose largement sur la reconnaissance des droits, des engagements et des preuves, et les institutions de sécurité reflètent cette particularité : la Garde civique des Terrasses protège les habitants et participe aux interventions ordinaires, le Corps du Loran surveille les principales voies fluviales, certains accès et des infrastructures de transport, la Garde des Chambres protège les tribunaux, les magistrats, les témoins et les archives sensibles, et enfin, le Corps de Réponse des Seuils intervient lorsque les passages, les installations ou certains phénomènes dangereux nécessitent des compétences spécialisées.

Vous voyez la différence ? Une cité dont la réputation dépend de la fiabilité de ses procédures possède tout intérêt à protéger les personnes et les documents permettant d'établir la vérité : un témoin assassiné ne pourra plus confirmer sa déclaration, une archive détruite peut faire disparaître la seule preuve d'un droit ancien, et un magistrat menacé risque de prendre une décision qui ne correspond plus aux faits. Ne croyez pas que cela rend les tribunaux invulnérables, cela les rend importants.

La Garde des Chambres

Les membres de la Garde des Chambres ne sont pas de simples gardiens de porte, car leur métier exige de protéger des personnes dont les témoignages peuvent déterminer l'issue d'affaires considérables. Certaines procédures concernent des Maisons disposant de moyens économiques immenses, d'autres opposent des gouvernements, et quelques-unes portent sur des archives provenant d'Ères anciennes. Une Cellule de Traverse peut être engagée pour escorter un témoin jusqu'à Val-Arilon, mais une fois celui-ci placé sous protection reconnue, votre Mandat ne vous donne pas automatiquement le droit de continuer à décider de ses déplacements : vous devez transmettre les responsabilités, et parfois accepter que d'autres prennent le relais. Je sais que c'est difficile, surtout lorsque vous avez risqué votre peau pour conduire quelqu'un jusque-là, mais protéger une personne ne signifie pas en devenir propriétaire.

Le Corps de Réponse des Seuils

Voici des spécialistes que j'apprécie particulièrement. Le Corps de Réponse des Seuils intervient dans des situations où une simple patrouille ne suffit pas : une installation présente un risque de confinement, un passage devient instable, un système ancien répond de manière inhabituelle, des techniciens doivent être évacués. Les interventions peuvent associer personnels de sécurité, ingénieurs, spécialistes du confinement et services médicaux, et la mission ne consiste pas nécessairement à vaincre un adversaire ; parfois, il faut fermer une Porte, réparer un système de survie, isoler un équipement, ou empêcher un jeune Agent enthousiaste de toucher à un objet dont il ne connaît même pas le nom. J'ai beaucoup de respect pour les personnes capables de sauver des vies sans ressentir le besoin de tirer sur quelque chose, c'est une qualité professionnelle remarquable.

La sécurité des transports

Une Porte n'est pas une rue

Nous arrivons maintenant aux contrôles que vous rencontrerez probablement le plus souvent : les installations de transport, les terminaux, les ports, les stations de correspondance, les accès aux Portes, et les quais où votre Nef attend pendant qu'un employé vous explique qu'il manque une confirmation administrative. La sécurité des transports est indispensable au fonctionnement du Premier Ciel : une simple défaillance peut toucher un nombre considérable de voyageurs, une cargaison dangereuse peut menacer un habitat, un passager porteur d'une contamination inconnue peut imposer des mesures sanitaires exceptionnelles, et un appareil présentant une avarie grave ne devrait pas pouvoir rejoindre librement un terminal rempli de civils. Voilà pourquoi les contrôles existent, pas uniquement pour vous faire perdre votre après-midi, même si certains employés semblent éprouver un talent particulier dans ce domaine.

Les autorités de transit

Les grands réseaux possèdent des services spécialisés dans la surveillance des infrastructures et des voyageurs, et leurs missions comprennent notamment le contrôle des accès, la sécurité des équipements, les interventions lors des pannes et la protection des zones techniques. À Avarael, les installations de Haut-Horizon possèdent des forces adaptées aux transports atmosphériques et aux opérations liées au Haut Noir, et les contrôles de fret et les quarantaines font partie des responsabilités importantes.

Ces agents ne disposent pas nécessairement des mêmes pouvoirs que la Garde Civique, car leur compétence peut concerner précisément l'installation qu'ils protègent. Un agent de transit peut refuser l'accès à une zone technique pour des raisons de sécurité, cela ne signifie pas qu'il possède le droit de juger un voyageur pour une infraction commise ailleurs ; et inversement, un Agent de Traverse possédant un contrat parfaitement valide ne peut pas ignorer les consignes de sécurité d'un terminal. Votre Mandat vous permet d'accomplir certaines tâches, il ne transforme pas toutes les portes fermées en invitations.

Les quarantaines

Je sais que vous n'aimez pas ce mot, et personne n'aime rester enfermé dans un compartiment en attendant qu'un médecin confirme que l'étrange mousse trouvée sur sa combinaison ne va pas se mettre à dévorer les filtres à air, mais les quarantaines ont une raison d'exister. La civilisation du Premier Ciel transporte des voyageurs, des organismes, des matériaux et des marchandises entre des environnements biologiques différents, certaines contaminations peuvent être difficiles à reconnaître, et un simple échantillon mal conditionné peut provoquer une catastrophe.

Les contrôles sanitaires nécessitent donc des compétences particulières : un garde peut empêcher le départ d'un appareil, mais les raisons médicales ou biologiques doivent être examinées par les spécialistes habilités. Ne confondez pas le personnel chargé d'appliquer une mesure avec celui qui possède les compétences nécessaires pour en déterminer la justification, et surtout, ne supposez pas que l'ouverture forcée d'une porte de quarantaine constitue une démonstration de courage, car cela peut être une manière extraordinairement stupide de condamner tous les gens qui se trouvent derrière.

Les sécurités des Grandes Maisons

Le propriétaire n'est pas le souverain

Les Grandes Maisons possèdent leurs propres services de protection : certaines emploient des agents spécialisés, d'autres recrutent des compagnies contractuelles, et les installations sensibles peuvent disposer de systèmes de surveillance très avancés, de dispositifs d'authentification et de moyens de défense adaptés aux risques. Vous les rencontrerez dans les ateliers, les laboratoires, les dépôts, les établissements médicaux et les grandes infrastructures ; ils peuvent être parfaitement professionnels, ils peuvent aussi être particulièrement pénibles, et la différence dépend souvent de la qualité du commandement.

Mais retenez ceci : une sécurité corporative protège les intérêts et les personnes relevant de son mandat, elle ne devient pas une autorité publique universelle simplement parce que son employeur possède un bâtiment immense. Un garde privé peut contrôler l'accès à une installation lorsque les règles applicables l'y autorisent, il ne peut pas décider librement de supprimer les droits des personnes présentes, il ne peut pas non plus transformer une contestation contractuelle en prétexte pour exercer n'importe quelle violence, et lorsqu'une affaire dépasse ses compétences, il doit pouvoir travailler avec les autorités reconnues. C'est ce qui distingue une organisation professionnelle d'une bande armée portant de beaux uniformes.

Sæl-Voran

Ceux qui vérifient la confiance

Parmi les grandes puissances de la sécurité, Sæl-Voran occupe une place particulière. Cette Maison travaille notamment dans la protection, le renseignement, l'authentification et la contre-infiltration, et la Guerre des Visages Absents a profondément marqué la manière dont les institutions du Premier Ciel conçoivent la reconnaissance des identités. Les documents ne suffisent pas toujours, les accès peuvent être compromis, les systèmes peuvent conserver des informations contradictoires, et certains adversaires savent exploiter les relations de confiance entre plusieurs organismes ; Sæl-Voran intervient précisément dans ces domaines, et ses spécialistes examinent les procédures, les autorisations et les mécanismes de protection. Mais ne la prenez pas pour une police secrète capable de tout surveiller, car ses moyens demeurent liés à ses contrats et aux droits qui lui sont reconnus.

Cela crée une rivalité particulièrement intéressante avec le Verre Rouge : les spécialistes criminels cherchent à exploiter les contradictions entre systèmes, tandis que Sæl-Voran tente de reconnaître ces incohérences avant qu'elles produisent des conséquences dangereuses. Imaginez une enquête où un voyageur possède deux historiques authentifiés, mais incompatibles : le Verre Rouge pourrait être soupçonné, Sæl-Voran pourrait fournir l'expertise, et votre Cellule pourrait découvrir que l'erreur provient d'un troisième acteur dont personne ne s'est méfié. Vous voyez, les affaires de sécurité ne se résolvent pas toujours avec des armes ; parfois, il faut simplement comprendre pourquoi deux machines parfaitement sérieuses racontent des histoires différentes.

Les Veilleurs de la Concorde

Le Sceau d'un engagement commun

Nous les avons déjà rencontrés dans les affaires politiques, mais leur rôle mérite qu'on y revienne. Les Veilleurs de la Concorde protègent les institutions, les délégations, les opérations et les espaces relevant des compétences de la Concorde du Cœur, et ils interviennent lorsque plusieurs puissances doivent coopérer sans abandonner leurs souverainetés. Vous trouverez parmi eux des anciens militaires, des spécialistes de sécurité, des techniciens, des médecins et des professionnels formés aux procédures de crise, et leurs missions peuvent être délicates : protéger une négociation entre deux puissances qui se méfient l'une de l'autre, évacuer des voyageurs lorsque plusieurs gouvernements revendiquent la responsabilité du passage, assurer la sécurité d'une cargaison diplomatique, ou empêcher qu'un incident dans un terminal provoque une confrontation entre des gardes de juridictions différentes.

Ils possèdent des moyens importants, mais ils ne constituent pas une force de police universelle : leur légitimité vient des accords et des Mandats qui définissent leurs compétences, et cela représente parfois leur plus grande force, parfois leur principale difficulté.

Les Veilles des Quais et des Foules

Les Veilleurs possèdent plusieurs spécialités : les Veilles institutionnelles assurent notamment la protection des délégations et des installations de la Concorde, les Veilles des Quais interviennent dans des secteurs de transit relevant de leurs missions, et les Veilles de Foule sont préparées aux évacuations et aux mouvements de population. Toutes ces fonctions exigent davantage que la capacité de tenir une arme.

Imaginez un terminal où des centaines de voyageurs doivent être évacués : les accès sont encombrés, une partie des systèmes fonctionne mal, plusieurs délégations exigent la priorité, et un garde particulièrement enthousiaste propose de résoudre le problème en menaçant tout le monde. Ce n'est pas une solution, c'est une excellente façon de transformer la panique en catastrophe.



Un professionnel doit connaître les itinéraires, la capacité des passages, les moyens médicaux disponibles et les conditions dans lesquelles les différentes autorités peuvent coopérer, et voilà pourquoi certaines des personnes les plus importantes d'une opération de sécurité portent une trousse médicale plutôt qu'un fusil.

Le Trône Noir

Quand la sécurité devient une affaire impériale

Passons maintenant aux forces qui possèdent les moyens de mener des opérations beaucoup plus vastes. La Flotte impériale des Routes constitue le principal instrument spatial permanent du Trône Noir, et je précise immédiatement qu'elle appartient à l'Empire : ce n'est pas une marine neutre dirigée collectivement par toutes les puissances du Premier Cercle. Ses missions comprennent la protection des intérêts impériaux, les escortes, les secours, la reconnaissance, la cartographie et le renseignement, son commandement supérieur relève du Grand Préfet du Premier Ciel, et les Préfets de Route assurent la coordination des forces dans leurs ressorts.

Væltar Or-Khar occupe la charge de Grand Préfet en 7 798 AF, et il défend la nécessité de disposer de moyens militaires réels pour protéger les Routes ; je comprends parfaitement pourquoi, car une promesse de secours ne sert pas à grand-chose lorsqu'aucune Nef n'est disponible pour venir vous chercher. Mais les moyens impériaux doivent également tenir compte des accords conclus avec les territoires autonomes, et une intervention techniquement possible n'est pas automatiquement autorisée : voilà toute la difficulté du pouvoir militaire dans une civilisation dont les infrastructures sont communes, mais les souverainetés multiples.

Le Corps de Défense du Premier Ciel

Le Corps de Défense constitue la branche combattante de la Flotte : il protège les Nefs, les convois et les installations relevant de ses missions, il peut intervenir contre les pirates et les forces hostiles, et ses opérations nécessitent des appareils, des équipages, des systèmes de communication, des réserves et des capacités de soutien importantes. Ne réduisez jamais une force spatiale à ses armes, car les batailles ne se gagnent pas seulement grâce à celui qui tire le plus fort : elles dépendent aussi des personnes capables de réparer, ravitailler, secourir et maintenir les appareils en service. Un officier peut disposer d'une Nef admirablement équipée, mais s'il ne peut plus assurer sa maintenance, il possède surtout un très coûteux problème flottant dans le Noir.

La Garde de Nef

Voici des professionnels dont la formation devrait intéresser tous les Agents ayant l'habitude de voyager. La Garde de Nef intervient dans la sécurité embarquée, les abordages, les contre-abordages et les opérations en environnement pressurisé, et une intervention à bord ne ressemble pas à une arrestation dans une rue : les cloisons peuvent séparer des systèmes vitaux, les compartiments peuvent perdre leur pression, les accès peuvent être étroits, et une décision imprudente peut transformer une opération de sécurité en catastrophe technique.

C'est pourquoi les gardes expérimentés connaissent les contraintes particulières des bâtiments ; les armes comptent, mais les procédures de confinement, les itinéraires d'évacuation et la coordination avec les techniciens peuvent compter davantage. Je vous recommande de toujours écouter quelqu'un qui connaît votre Nef mieux que vous, même lorsqu'il porte un uniforme que vous n'aimez pas, et surtout si les voyants de pression commencent à changer de couleur.

Les garnisons et le Génie

Les garnisons impériales assurent la défense de certaines installations et places fortes, les forces orbitales surveillent les approches stratégiques, et le Génie militaire entretient, construit et répare les infrastructures nécessaires aux opérations. Ces personnels ne passent pas tous leurs journées à combattre, et beaucoup travaillent sur des problèmes techniques : une installation doit être remise en service, une Route de ravitaillement doit être sécurisée, un passage endommagé nécessite des réparations, une base isolée doit continuer de fonctionner malgré la perte de certaines communications. C'est une autre dimension de la sécurité, car empêcher une communauté de manquer d'air, de nourriture ou de secours constitue parfois une tâche militaire aussi importante qu'un affrontement contre des pillards, et certainement plus utile que de faire admirer son uniforme.

Les Gardes de la Couronne

Protéger ceux qui gouvernent

Les Gardes de la Couronne protègent les palais, les institutions dynastiques et les principaux membres de la famille impériale, et ils possèdent des responsabilités distinctes de celles des Légions. Leur métier exige une connaissance remarquable des accès, des protocoles et des obligations propres aux institutions qu'ils protègent. À Aen'Maïr-Is, la commandante Seryth Vaën-Khar dirige notamment les principales unités chargées de la sécurité des palais, et elle doit coopérer avec d'autres forces, dont les Chevaliers du Flux.

Cette coopération n'est pas toujours simple : les gardes utilisent des procédures, des contrôles et des vérifications, tandis que les Chevaliers peuvent reconnaître certains dangers au moyen de capacités que les instruments ordinaires n'identifient pas immédiatement. Il faut concilier les deux approches, et cela exige que personne ne se considère automatiquement supérieur aux autres, une qualité qui devient parfois difficile à conserver lorsqu'on travaille quotidiennement autour d'une famille impériale.

Les Gardes Entropiques

Ceux qui veillent sur les Six Couronnes

Ah, nous arrivons à un sujet que je connais particulièrement bien, les Gardes Entropiques. Je vous conseille de ranger les plaisanteries pendant quelques instants, pas parce qu'ils seraient incapables de les apprécier, certains possèdent même un excellent humour, mais parce que leurs responsabilités touchent parfois à des phénomènes que vous ne devriez jamais prendre à la légère.

Les Gardes Entropiques appartiennent à la chaîne de responsabilité de l'Église des Six Seigneurs-Couronnes : ils protègent les temples, les Chambres d'Inquisition, les prêtres et les installations religieuses sensibles, et ils participent également à certaines escortes et opérations de confinement.

Ils ne constituent pas une simple branche des Légions impériales, leur commandement est distinct, et tous leurs membres ne pratiquent pas la magie entropique : certains sont avant tout des soldats et des spécialistes de sécurité, d'autres possèdent une formation adaptée aux phénomènes dangereux. Leurs compétences reposent sur des missions précises, pas sur un droit universel de commander chaque habitant rencontré, et je sais que cela surprendra certaines de mes anciennes connaissances ; elles s'en remettront.

L'Inquisition et ses compétences

Les Inquisiteurs interviennent notamment lorsque des phénomènes entropiques, des reliques, des contaminations ou des engagements dangereux nécessitent leurs connaissances. La Roue du Néant constitue évidemment l'une de leurs responsabilités les plus importantes, et les dispositifs liés au Scellement de Nalkhorath ne sont pas des installations ordinaires, car leur surveillance exige des compétences religieuses, techniques et historiques particulières. Mais un Inquisiteur n'est pas automatiquement un magistrat civil, et il ne devient pas non plus commandant de toutes les forces impériales lorsqu'il arrive sur les lieux d'un incident : les chaînes de responsabilité doivent être distinguées. Les autorités civiles maintiennent l'ordre public, les garnisons défendent les installations stratégiques, les Gardes Entropiques sécurisent les établissements religieux et inquisiteurs, les Inquisiteurs qualifient et traitent certains phénomènes relevant de leurs compétences, et les Chevaliers du Flux peuvent être sollicités lorsque leur intervention est justifiée. Tout cela peut fonctionner ensemble, à condition que les responsables acceptent de reconnaître leurs limites.

Quand une contamination est suspectée

Imaginez un laboratoire industriel où plusieurs techniciens présentent des symptômes inhabituels : les appareils indiquent des variations étranges, un ingénieur évoque une défaillance, une prêtresse affirme reconnaître un phénomène entropique, le propriétaire souhaite poursuivre les travaux, et les familles veulent simplement savoir si leurs proches sont en danger. Que faites-vous ? Vous ne commencez pas par arrêter tous les employés, vous n'accusez pas immédiatement les chercheurs de pratiquer des rites interdits, et vous n'ouvrez certainement pas les portes pour vérifier si l'air vous paraît normal. Vous faites intervenir les spécialistes : les symptômes doivent être examinés, les instruments doivent être contrôlés, la nature du phénomène doit être déterminée, et les mesures de protection doivent correspondre au risque réel. Qualifier à tort une manifestation de contamination entropique peut provoquer des conséquences graves, refuser de reconnaître une véritable contamination peut en provoquer de bien pires, et voilà pourquoi la rigueur compte, même lorsque les gens possédant les plus grands titres réclament une réponse immédiate.

Les experts d'Aureliath La sécurité des pratiques magiques

Nous avons déjà parlé des Neuf Collèges et de l'Office des Manufactures Enchantées, mais leur rôle dépasse la recherche. Certaines pratiques magiques et technomagiques nécessitent des contrôles, des certifications ou des restrictions, et Aureliath possède une autorité spécialisée reconnue dans ces domaines : ses inspecteurs peuvent examiner des installations relevant des accords applicables, ils vérifient les procédés et les équipements, ils cherchent à déterminer si une production présente des risques incompatibles avec son usage, et ils peuvent participer aux procédures conduisant à la suspension ou à l'interdiction de certaines pratiques.

Mais leur compétence ne doit pas être confondue avec la police ordinaire : un inspecteur n'est pas nécessairement un enquêteur criminel, un spécialiste des Flux ne possède pas automatiquement le pouvoir de juger l'exploitant d'une installation, et l'expertise d'Aureliath ne transforme pas la cité en gouvernement territorial universel. Lorsque les mesures doivent être appliquées dans un territoire impérial ou autonome, les accords et les procédures compétentes demeurent essentielles, et c'est parfois lent, mais il vaut mieux qu'une interdiction soit fondée sur des preuves plutôt que sur la mauvaise humeur d'un dignitaire. Croyez-moi, j'ai déjà vu ce que produisent les interdictions décidées pour satisfaire un orgueil blessé.

Les Chevaliers du Flux

Ceux dont la retenue fait partie de la force

Les Chevaliers du Flux ne sont pas des policiers ordinaires : ils appartiennent à une tradition ancienne dont les responsabilités concernent les Flux, les engagements et certaines manifestations exceptionnelles du Chant. Leur histoire est liée à la famille impériale, mais leur fidélité ne signifie pas une obéissance aveugle, car ils possèdent notamment des principes permettant de refuser une action lorsque celle-ci détruit les conditions qui fondaient sa légitimité, et vous comprenez pourquoi j'apprécie particulièrement ce point.

Un Chevalier peut protéger une personne importante, contribuer à la sécurité d'une Route, reconnaître une manifestation inhabituelle, ou intervenir dans une affaire dépassant les compétences ordinaires ; mais sa présence ne supprime pas automatiquement les droits des institutions déjà concernées, et il ne devrait pas être utilisé comme un enquêteur miraculeux capable de résoudre tous les mystères simplement parce qu'il perçoit quelque chose que les autres ne sentent pas. Un Chevalier peut avoir raison de s'inquiéter, il doit encore déterminer ce que cette inquiétude signifie, et parfois accepter de ne pas savoir, ce qui est une forme de force que j'aurais aimé apprendre plus tôt.

Le Code de Réponse Urbaine

Quand l'aide peut réellement arriver

Revenons à Avaræel, car la métropole possède un indicateur particulièrement utile aux Agents de Traverse : le Code de Réponse Urbaine, généralement appelé CRU. Ne commettez pas l'erreur de croire qu'il mesure directement le danger d'un quartier, car ce n'est pas une échelle de criminalité ; il indique surtout les conditions dans lesquelles une intervention officielle peut être organisée, et la distinction est importante. Un quartier paisible peut posséder des procédures complexes, une installation très surveillée peut dépendre de plusieurs autorités, et un secteur bénéficiant de moyens de réaction importants peut connaître des incidents graves. Voici ce que les classifications signifient.

CRU 1 : Réponse clairement organisée. Les compétences sont identifiées, les moyens disponibles et les interventions généralement rapides à coordonner ; cela ne veut pas dire qu'aucun crime ne s'y produit, cela signifie qu'on sait normalement qui doit répondre et comment.

CRU 2 : Réponse favorable. Les services disposent de conditions satisfaisantes, mais certaines situations nécessitent une coopération supplémentaire, et une opération importante peut demander plusieurs confirmations.

CRU 3 : Coordination plus complexe. Les compétences se multiplient, certains accès nécessitent des autorisations particulières, et une intervention peut demander davantage de temps pour être organisée.

CRU 4 : Compétences fragmentées. Les autorités doivent régulièrement coordonner plusieurs régimes, les installations peuvent posséder des accès difficiles, et certaines procédures sont longues ; cela ne fait pas du secteur un territoire sans loi, cela signifie que les réponses ordinaires ne suffisent pas toujours.

CRU 5 : Réponse particulièrement difficile. Les problèmes d'accès, de documentation, de disponibilité ou de compétence rendent les interventions complexes, les secours peuvent nécessiter des moyens particuliers, et la préparation devient essentielle.

CRU 6 : Régime spécial. Une installation relève d'un statut particulier, ce qui peut concerner un secteur diplomatique, institutionnel ou corporatif ; le classement ne signifie pas automatiquement que l'endroit est dangereux, il indique que les procédures ordinaires ne permettent pas nécessairement d'y intervenir directement.

Voilà, vous savez maintenant pourquoi j'examine toujours les conditions de réponse avant de m'engager dans une mission urbaine. Découvrir un blessé est une chose, savoir quels secours pourront réellement atteindre son niveau en est une autre, et un Agent responsable prépare son retour avant de commencer à courir.

Une poursuite à Avaræel

Imaginez une affaire à Mille-Rives : un suspect quitte un marché après une tentative d'agression, votre Cellule le suit, il rejoint un transport public, vous passez dans un autre secteur, puis il entre dans une installation corporative.

La sécurité privée ferme l'accès, vous présentez votre Mandat, et les agents répondent qu'il ne leur donne pas le droit de franchir leurs contrôles, pendant que le suspect poursuit sa route. Vous pouvez choisir de forcer le passage, mais vous venez peut-être de transformer une poursuite justifiée en intrusion illégale ; une meilleure solution consiste parfois à contacter l'autorité compétente, transmettre les renseignements et organiser la continuité de l'intervention. C'est moins impressionnant qu'un saut à travers une vitre, cela coûte également beaucoup moins cher en soins et en réparations, et je parle d'expérience, car les vitres modernes sont parfois beaucoup plus solides qu'elles n'en ont l'air.

Les Agents de Traverse face aux autorités

Votre Mandat ne remplace pas une loi

Nous arrivons à la partie qui vous concerne directement. Une Cellule peut travailler pour une institution publique, elle peut également être engagée par une Maison, une association ou un particulier ; dans certains cas, les autorités reconnaissent explicitement sa mission, dans d'autres, elle doit obtenir des permissions supplémentaires. Votre premier travail consiste donc à comprendre la portée réelle du Mandat : il peut autoriser une enquête, mais pas une arrestation ; il peut prévoir la récupération d'un objet, mais pas une intrusion dans toutes les propriétés voisines ; il peut permettre la protection d'une personne, mais pas la détention arbitraire de ceux que vous soupçonnez de lui vouloir du mal ; et il peut vous confier le transport d'une cargaison sans vous dispenser des contrôles sanitaires ou douaniers. Les Agents compétents apprennent à faire la différence entre les moyens nécessaires et les pouvoirs légalement accordés, ces deux choses ne coïncident pas toujours, et un commanditaire peut vous demander quelque chose qu'il n'a pas le droit d'autoriser ; c'est précisément pourquoi vous devez vérifier.

Quand les thirs vous arrêtent

Je vais vous donner un conseil simple : évitez de commencer par les menaces. Je sais, certains gardes possèdent un talent remarquable pour vous donner envie de le faire, mais présenter un Sceau, expliquer sa mission et demander le motif d'un contrôle ne constitue pas une humiliation, et c'est souvent le meilleur moyen d'éviter qu'une situation ordinaire dégénère. Si une autorité exige quelque chose qui dépasse manifestement ses compétences, cherchez à faire reconnaître le problème : demandez un responsable, conservez les éléments permettant d'établir ce qui s'est produit, contactez votre Courtier ou l'institution chargée de vos garanties, et n'oubliez jamais qu'un agent peut simplement appliquer une décision qu'il n'a pas prise.

Il peut aussi se tromper, et les meilleurs le reconnaissent, tandis que les pires considèrent qu'admettre une erreur les rendrait moins impressionnants ; ce sont généralement ceux dont les rapports de service deviennent les plus intéressants.

Quand les thirs ont besoin de vous

Et oui, cela arrive très souvent : une autorité peut manquer de compétences pour intervenir dans une installation ancienne, une colonie peut avoir besoin d'un spécialiste qu'elle ne possède pas, un service d'enquête peut rechercher une personne capable de communiquer avec plusieurs communautés, et une équipe de secours peut nécessiter une Nef adaptée à un trajet particulier. Les Agents de Traverse constituent alors une ressource précieuse, mais leur intervention doit rester encadrée : vous ne devenez pas policiers simplement parce qu'une garde vous confie un Mandat, vous ne devenez pas militaires parce qu'un officier vous engage pour protéger un convoi, et vous ne recevez pas tous les pouvoirs d'une autorité en acceptant de l'assister. La distinction protège également votre Cellule, car elle évite qu'un commanditaire puisse ensuite vous reprocher d'avoir dépassé des responsabilités qu'il n'avait jamais définies.

Une affaire de trois Sceaux Exemple de conflit de compétence

Voici une histoire possible. Votre Cellule reçoit un Mandat visant à récupérer un équipement médical dans un laboratoire d'Avaræl : l'objet appartient officiellement à une Grande Maison, mais il se trouve dans un établissement où plusieurs patients participent encore à un programme de soins. La direction affirme que son déplacement est autorisé, un médecin s'y oppose car il considère que le retrait compromettrait la continuité du traitement, la sécurité corporative vous demande de ne pas discuter avec le personnel, la Garde Civique arrive après qu'une altercation a éclaté, puis un spécialiste d'Aureliath signale que l'équipement relève d'un régime technique particulier. Voilà, vous avez plusieurs autorités, plusieurs Sceaux, et aucune raison de croire que le plus prestigieux possède automatiquement toute la vérité.

Que faites-vous ? Vous pouvez essayer de forcer le retrait, cela vous offrira probablement une excellente collection d'ennemis ; vous pouvez aussi demander que les compétences soient établies. La Maison possède-t-elle le droit de récupérer immédiatement son appareil, le contrat médical prévoit-il des obligations envers les patients, le dispositif présente-t-il un risque nécessitant l'intervention d'un organisme spécialisé, et qui peut ordonner son déplacement sans compromettre les soins ? L'enquête peut révéler que la Maison est parfaitement dans son droit, elle peut révéler que le médecin cherche seulement à gagner du temps, ou que la direction a volontairement dissimulé une information importante ; dans tous les cas, votre mission ne consiste pas à décider qui paraît le plus puissant, elle consiste à accomplir un Mandat sans effacer les droits des autres, et cela demande parfois davantage de courage que de dégainer.

Le maintien de l'ordre n'est pas la justice Mais il devrait lui permettre d'exister

Je voudrais terminer sur une distinction importante. La sécurité consiste notamment à empêcher les menaces, à protéger les personnes et à permettre aux institutions d'accomplir leurs fonctions, tandis que la justice cherche à déterminer les responsabilités, à établir les faits et à appliquer les droits reconnus ; ces domaines se rejoignent, mais ils ne sont pas identiques. Un garde peut arrêter un suspect dans les conditions prévues, cela ne signifie pas qu'il peut décider seul de sa culpabilité ; une force militaire peut défendre une installation, cela ne lui donne pas automatiquement le droit d'en gouverner les habitants ; un Inquisiteur peut reconnaître une manifestation dangereuse, cela ne transforme pas toute personne présente en coupable ; et un Agent de Traverse peut sauver une communauté sans recevoir pour autant le droit de disposer de son avenir.

Je sais que certains trouveront cela terriblement contraignant, et c'est justement le but : les limites du pouvoir ne servent pas uniquement à gêner ceux qui l'exercent, elles protègent ceux qui devront vivre avec ses décisions. J'ai porté des vêtements qui faisaient s'incliner des gens avant même que j'aie ouvert la bouche, j'ai entendu des personnes me remercier alors qu'elles avaient peur, et j'ai vu des ordres présentés comme nécessaires produire des conséquences que leurs auteurs ne souhaitaient plus regarder. Croyez-moi, mes beautés, il est très facile de confondre respect et obéissance lorsque personne n'ose vous contredire, et il est beaucoup plus difficile de reconnaître qu'on possède le pouvoir de faire quelque chose, mais pas le droit de le faire.

Voilà pourquoi je préfère un thir honnête qui me demande de présenter mes papiers à un dignitaire aimable qui m'assure que personne ne viendra vérifier notre travail : le premier protège peut-être une procédure, le second prépare peut-être un mensonge. Alors respectez les professionnels compétents, ne méprisez pas les uniformes par principe, ne leur obéissez pas aveuglément non plus, comprenez les autorités, vérifiez leurs compétences, et souvenez-vous que votre objectif n'est pas de prouver que vous êtes plus forts que tous ceux que vous rencontrez, c'est de revenir avec votre Cellule, vos engagements tenus et suffisamment de conscience pour pouvoir encore vous regarder dans un miroir.

LE RÈGNE DES SECRETS Ceux qui savent avant les autres

Vous savez ce que je déteste le plus, mes beautés ? Non, ce ne sont pas les Inquisiteurs, enfin, pas tous, et ce ne sont pas davantage les pirates, les bureaucrates ou les vieux nobles persuadés que leur nom devrait suffire à faire ouvrir toutes les portes. Ce que je déteste, c'est découvrir qu'une personne connaissait le danger depuis le début et qu'elle a préféré se taire.



Il existe des silences nécessaires : un médecin protège ses patients, un avocat respecte certaines confidences, un gouvernement peut conserver des informations dont la divulgation mettrait des vies en danger, et personne n'est obligé de raconter ses secrets intimes au premier inconnu rencontré dans une taverne. Mais certains silences servent à protéger des innocents, tandis que d'autres servent uniquement à protéger ceux qui ont provoqué leur malheur ; c'est là que les choses deviennent intéressantes, et parfois particulièrement sanglantes.

Bienvenue dans le monde du renseignement. Vous y rencontrerez des analystes, des informateurs, des diplomates, des enquêteurs, des spécialistes de la Trame et des gens dont la véritable profession n'apparaît jamais sur leurs documents : certains travaillent pour le Trône Noir, d'autres pour des gouvernements autonomes, les Grandes Maisons disposent de leurs propres services, les réseaux criminels entretiennent également des sources, et les organisations clandestines cherchent à découvrir ce que leurs adversaires savent déjà.

Toutefois, n' imaginez pas que chaque tavernier du Premier Ciel est un espion. La plupart des habitants ont des préoccupations beaucoup plus ordinaires : ils travaillent, aiment, mangent, élèvent leurs enfants et espèrent finir leur journée sans catastrophe, et l'espionnage se concentre principalement là où les informations possèdent suffisamment de valeur pour justifier les risques nécessaires à leur acquisition. Une installation stratégique, un laboratoire, une grande négociation, un programme industriel, une Route contestée, ou, depuis quelques décennies, un site thaër-vesh ; autrement dit, précisément les endroits où une Cellule de Traverse peut recevoir un Mandat particulièrement bien payé. Étonnante coïncidence, n'est-ce pas ?

Le renseignement

Savoir n'est pas comprendre

Commençons par une distinction importante : le renseignement n'est pas simplement une collection de secrets, car une information peut être parfaitement publique et néanmoins posséder une valeur considérable. Une Maison annonce l'ouverture d'un chantier, un gouvernement publie une modification réglementaire, une station réduit temporairement ses capacités d'accueil, un institut scientifique présente de nouveaux résultats ; chacune de ces informations peut sembler banale, mais lorsqu'on les rapproche, elles peuvent révéler une situation que personne n'a officiellement annoncée. Une pénurie prochaine, une nouvelle Route commerciale, une rivalité industrielle, ou la préparation d'une intervention majeure : voilà pourquoi les analystes existent, car ils cherchent à comprendre les relations entre des événements, et leurs conclusions dépendent de la qualité des informations dont ils disposent.

C'est là que commencent les ennuis. Une donnée peut être exacte, mais incomplète ; un témoignage peut être sincère, mais erroné ; un document peut être authentique tout en ayant été présenté dans un contexte mensonger ; et une succession de faits réels peut conduire à une conclusion entièrement fausse.

Prenez un exemple : trois Nefs quittent un port industriel en direction d'une région peu fréquentée, un analyste découvre qu'elles appartiennent à des entreprises associées à une Grande Maison, et il constate également qu'un ancien dépôt thaër-vesh se trouve dans la région. Conclusion, une opération clandestine destinée à récupérer un héritage ancien ? Peut-être, mais les trois Nefs peuvent également participer à des travaux de maintenance parfaitement ordinaires, et le dépôt peut n'avoir aucun rapport avec leur destination. Un renseignement sérieux doit donc distinguer les faits, les hypothèses et les conclusions : les mauvais analystes préfèrent parfois une belle histoire, les bons acceptent qu'il manque encore des réponses, et les meilleurs savent également reconnaître lorsque quelqu'un tente délibérément de leur raconter l'histoire qu'ils souhaitent entendre.

Les trois questions

Lorsque vous recevez un renseignement, posez-vous trois questions. Qui le sait ? Une information peut provenir d'un témoin, d'un appareil, d'une archive, d'un spécialiste ou d'un intermédiaire qui affirme connaître quelqu'un, et ces sources ne possèdent pas toutes la même fiabilité. Comment le sait-il ? Une personne a-t-elle assisté à l'événement, a-t-elle consulté un document, répète-t-elle les propos d'un autre témoin, ou a-t-elle simplement interprété des données dont elle ne maîtrise pas les limites ? Pourquoi vous le dit-elle ? Par devoir, pour recevoir une récompense, pour protéger un proche, pour obtenir votre aide, ou parce qu'elle espère vous pousser à agir contre quelqu'un ?

La dernière question est souvent la plus délicate. Une source intéressée ne ment pas nécessairement, mais connaître ses motivations permet de comprendre ce qu'elle pourrait avoir choisi de ne pas mentionner. Je vous donnerai donc un conseil : ne confondez jamais une information utile avec une personne digne de confiance. Un salaud peut vous dire la vérité, il suffit parfois qu'il sache exactement ce que vous allez en faire.

La Guerre des Visages Absents

Quand plus personne ne pouvait croire personne

Pour comprendre le renseignement contemporain, il faut revenir à un événement qui a profondément marqué le Premier Ciel, la Guerre des Visages Absents. Entre 9 210 et 9 104 AF, les ambitions de l'Hégémonie d'Orvhaël provoquèrent un conflit qui démontra les faiblesses des systèmes de reconnaissance interstellaires : l'ennemi ne cherchait pas seulement à détruire des Nefs ou à occuper des installations, il cherchait à détruire la confiance. Des identités furent falsifiées, des informations furent manipulées, des Nefs-Masques permirent d'attribuer certaines opérations à d'autres responsables, et les institutions découvrirent qu'un document correctement authentifié pouvait néanmoins servir un mensonge.

Imaginez la situation : une Nef est attaquée, les enregistrements indiquent clairement l'identité de son agresseur, les communications semblent cohérentes, et les témoignages concordent. Un gouvernement accuse son voisin, celui-ci nie, puis de nouvelles informations démontrent que les preuves initiales ne racontaient pas ce qui s'était réellement produit ; le conflit ne concerne plus uniquement l'attaque, il concerne désormais la capacité des institutions à déterminer qui en était responsable.

Une civilisation dont les Routes reposent sur les engagements, les autorisations et les contrats ne peut pas fonctionner durablement si personne ne croit plus aucune preuve.

La Guerre des Visages Absents révéla cette fragilité. Les gouvernements renforcèrent leurs procédures, les Maisons développèrent des méthodes de reconnaissance plus élaborées, les archives multiplièrent les garanties indépendantes, et les spécialistes des identités devinrent des personnages particulièrement importants ; mais aucune de ces mesures ne rendit la tromperie impossible. Une signature valide ne prouve pas nécessairement que son titulaire l'a donnée librement, un visage reconnu ne garantit pas que la personne observée agit sans contrainte, et un historique cohérent peut être construit autour d'événements véritables présentés dans un ordre trompeur. Depuis cette guerre, le Premier Ciel sait qu'il ne suffit pas de multiplier les contrôles : encore faut-il vérifier ce qu'ils démontrent réellement.

Le poids des anciennes peurs

Vous rencontrerez parfois des responsables qui évoquent la Guerre des Visages Absents pour justifier des mesures extraordinaires : ils exigeront de nouvelles vérifications, des restrictions de déplacement, des contrôles supplémentaires, ou l'accès à des informations personnelles dont ils n'expliquent pas toujours l'utilité. Certaines demandes peuvent être légitimes, d'autres peuvent dépasser largement les risques invoqués.

Ne rejetez pas une précaution simplement parce qu'elle paraît contraignante, mais ne supposez pas non plus qu'une guerre ancienne autorise toutes les décisions présentes. Une société peut apprendre à se défendre sans traiter chaque citoyen comme un imposteur potentiel ; c'est difficile, cela demande des institutions capables de distinguer les véritables menaces des personnes qui ne correspondent pas parfaitement à leurs attentes, et cela exige parfois qu'un responsable accepte de reconnaître qu'il ne sait pas, une qualité malheureusement absente de certaines formations destinées aux futurs grands chefs.

Le Trône Noir

Les yeux de l'Empire

Les institutions impériales possèdent évidemment des moyens de renseignement importants, car elles doivent surveiller les menaces pesant sur leurs territoires, leurs forces et les installations relevant de leurs responsabilités. La Flotte impériale des Routes dispose notamment de services chargés de rechercher les menaces, de protéger les informations et d'examiner les tentatives d'infiltration ; les opérations militaires nécessitent de connaître les mouvements adverses, les responsables des Routes doivent identifier les risques pesant sur les convois, et les institutions dynastiques ont intérêt à comprendre ce que préparent certaines puissances concurrentes. Tout cela relève de responsabilités bien réelles.

Mais ne transformez pas les services impériaux en organisation omnisciente : une Nef ne peut pas observer simultanément tous les ports, un analyste ne peut pas examiner personnellement chaque communication, et les informations obtenues dans un territoire autonome ne donnent pas automatiquement au Trône Noir le droit d'y intervenir.

L'Empire possède des capacités considérables, il doit néanmoins composer avec des distances, des limites techniques, des contraintes logistiques et des compétences juridiques.

La Grande Divergence rend certaines questions particulièrement sensibles : Særior le souhaite préserver la continuité des infrastructures communes, tandis que Vælyra défend les limites nécessaires à toute intervention menée sans consentement. Les informations concernant les colonies, les Maisons-Étoiles et les découvertes anciennes possèdent donc une valeur politique immense, car un renseignement peut soutenir une décision de protection, mais il peut également être utilisé pour réclamer davantage d'autorité ; voilà pourquoi celui qui contrôle l'interprétation d'un rapport peut parfois exercer une influence aussi importante que celui qui l'a rédigé.

Les services ne parlent pas toujours d'une seule voix

Les institutions impériales sont anciennes et possèdent des responsabilités différentes : les forces militaires ne poursuivent pas nécessairement les mêmes objectifs que les magistrats, les administrations commerciales ne disposent pas des compétences des autorités religieuses, et les spécialistes de la sécurité dynastique doivent protéger des personnes dont les décisions ont parfois des conséquences politiques majeures. Vous rencontrerez donc des demandes contradictoires : un service réclame un document, un autre refuse sa transmission, un troisième affirme que sa divulgation compromettrait une opération.

Cela ne démontre pas nécessairement l'existence d'un complot, car parfois, les institutions ont simplement des obligations différentes ; mais il arrive également qu'un responsable utilise cette complexité pour dissimuler une erreur, ou pour conserver une information qui pourrait compromettre sa carrière. Les Agents de Traverse doivent apprendre à distinguer les deux : votre Mandat peut provenir d'un service parfaitement reconnu, cela ne garantit pas que toutes les autres institutions approuveront son exécution, et un officier possédant une autorisation véritable peut vous demander quelque chose qui dépasse précisément cette autorisation. Vérifiez toujours les limites du document ; c'est moins romantique que l'espionnage tel qu'on le raconte dans les spectacles, mais infiniment plus utile lorsque les ennuis commencent.

Les renseignements des mondes autonomes

Protéger son foyer sans devenir une prison

Les gouvernements indépendants et les institutions locales peuvent également rechercher des informations nécessaires à leur sécurité : une colonie doit connaître les risques pesant sur son approvisionnement, une République peut souhaiter comprendre les intentions d'un partenaire commercial, un gouvernement peut enquêter sur une tentative d'infiltration visant ses installations, et une communauté éloignée peut protéger les connaissances dont dépend sa survie.



Prenez Veyr-Saël, dont les infrastructures environnementales sont indispensables à la vie de populations considérables : un renseignement concernant la défaillance possible d'un régulateur peut donc revêtir une importance extraordinaire, et de même, un projet industriel caché à proximité d'un milieu sensible peut provoquer des inquiétudes légitimes. Mais la sécurité ne devrait pas devenir une excuse pour surveiller indifféremment tous les habitants, car les institutions doivent rendre compte de leurs décisions, et les personnes concernées doivent pouvoir contester les mesures qui dépassent les compétences reconnues.

C'est une difficulté permanente : protéger une population exige parfois de conserver des informations secrètes, mais un gouvernement qui ne révèle jamais les raisons de ses décisions finit par demander aux habitants de lui accorder une confiance qu'ils ne peuvent plus vérifier. Je connais cette situation, elle commence généralement avec de très bonnes intentions, et se termine parfois avec des gens qui ont oublié pourquoi leurs pouvoirs étaient censés avoir des limites.

Sæl-Voran **Ceux qui protègent la confiance**

Parlons maintenant d'une Grande Maison dont l'activité touche directement au renseignement, Sæl-Voran. Vous avez déjà rencontré ses spécialistes dans la section consacrée au maintien de l'ordre, mais leur véritable influence dépasse largement la présence de gardes devant les portes. Sæl-Voran travaille notamment sur les identités, l'authentification, la sécurité des informations et la contre-infiltration, et la Guerre des Visages Absents a rendu ces compétences indispensables à de nombreuses institutions : une Maison peut disposer d'archives parfaitement conservées et découvrir qu'un document lui a été présenté sous une identité trompeuse, une station peut posséder des systèmes de contrôle remarquables et accepter une autorisation dont la provenance réelle demeure incertaine, et un gouvernement peut recevoir deux rapports incompatibles, chacun appuyé par des preuves apparemment valides.

Voilà le domaine dans lequel les experts de Sæl-Voran interviennent. Ils ne se contentent pas de demander si une signature semble authentique : ils cherchent à déterminer comment l'information a été produite, reconnue, transmise et utilisée, et ce travail exige des compétences techniques, mais il nécessite également une compréhension des procédures humaines. Un appareil ne devient pas malhonnête parce qu'il accepte une donnée erronée, il fonctionne peut-être exactement comme prévu, et le problème peut résider dans les conditions selon lesquelles on lui a demandé de reconnaître cette donnée.

Les professionnels de la contre-infiltration

Parmi les spécialistes associés à Sæl-Voran, Sælør Veyn-Khar possède une réputation particulière : il s'intéresse aux identités contradictoires et aux mécanismes permettant à plusieurs systèmes de reconnaître des informations incompatibles, et son approche consiste à rechercher l'origine des données plutôt qu'à déclarer simplement qu'un dossier est faux. Je trouve cette méthode particulièrement saine, car une information étrange peut résulter d'une fraude, mais elle peut également provenir d'une erreur de transmission, d'un document ancien, d'une modification administrative légitime, ou d'une interaction entre plusieurs systèmes qui n'emploient pas exactement les mêmes critères.

Un mauvais enquêteur choisira immédiatement l'explication qui lui paraît la plus spectaculaire, tandis qu'un bon spécialiste cherchera à éliminer les hypothèses avant d'accuser quelqu'un. Cela peut sembler long, mais vous préférerez généralement cette prudence lorsque votre propre identité commencera à apparaître dans une affaire à laquelle vous n'avez jamais participé.

Une Maison n'est pas un gouvernement

Ne vous méprenez pas : Sæl-Voran possède des contrats et des compétences, mais elle ne constitue pas une police secrète universelle. Elle ne peut pas exiger librement l'accès à toutes les archives du Premier Ciel, et ses interventions dépendent des droits reconnus à ses commanditaires et des accords applicables. Un établissement peut avoir besoin de son expertise sans lui céder la totalité de ses informations, un gouvernement peut solliciter ses services tout en conservant le contrôle de certaines procédures, et un citoyen peut contester une décision fondée sur un dossier dont les conclusions lui paraissent erronées.

Cette distinction protège également la Maison, car une institution spécialisée dans la confiance perdrait beaucoup de sa valeur si chacun finissait par croire qu'elle utilise ses compétences pour obtenir un pouvoir illimité.

La Trame **Le monde dans les réseaux**

Vous n'avez probablement jamais vécu une journée entière sans utiliser les systèmes d'information du Premier Ciel, enfin, sauf si vous avez décidé de vous installer dans une grotte, et encore, car certaines grottes possèdent une couverture remarquable. La Trame permet aux habitants, aux institutions et aux entreprises de communiquer, de consulter des informations et d'utiliser d'innombrables services, et les archives, les registres, les contrats et les systèmes professionnels en dépendent largement ; les Raisonners assistent certains traitements complexes, et les mécanismes de concordance permettent de comparer des informations conservées par différentes institutions.

Mais le Premier Ciel ne possède pas un esprit unique qui connaîtrait instantanément tout ce qui se passe sur chaque monde. Les réseaux doivent respecter les contraintes des infrastructures qui les portent, les droits d'accès varient, certaines informations restent locales, d'autres nécessitent des relais, des confirmations ou des procédures spécifiques avant d'être reconnues ailleurs, et tout ce qui est enregistré n'est pas nécessairement accessible au premier venu. C'est heureux, car je n'apprécierais pas particulièrement que chaque imbécile possédant un terminal puisse consulter mes dossiers médicaux, encore moins certaines archives de ma carrière sacerdotale, et j'ai déjà suffisamment de difficultés avec les personnes qui se souviennent de moi.

La Concordance distribuée

Vers 8 245 AF, le développement de la Concordance distribuée renforça considérablement les capacités de conservation et de comparaison des informations, et les institutions purent mieux rapprocher certains enregistrements et maintenir des garanties malgré la multiplication des réseaux. Cela ne fit pas disparaître les falsifications, car le problème ne réside pas uniquement dans la manière dont les informations sont conservées, il réside également dans ce qu'elles signifient : une identité peut être correctement reconnue dans un système alors que le droit associé à cette identité a changé, un document peut être authentique sans établir les faits qu'on prétend lui faire prouver, et deux administrations peuvent conserver des informations exactes concernant des moments différents. Une contradiction n'est donc pas toujours une fraude, parfois, personne n'a encore rapproché les éléments nécessaires.

Cela peut provoquer des situations absurdes : un voyageur arrive à destination, son identité est reconnue, sa réservation existe, ses marchandises ont été déclarées, mais une autorisation ancienne a été suspendue dans une autre juridiction et il ne peut plus repartir. Pour résoudre cette situation, il faudra peut-être moins d'armes qu'un bon juriste, un expert des archives et quelqu'un capable de convaincre les deux administrations de se parler, et vous comprenez pourquoi la Traverse possède autant de métiers différents.

La guerre des données

Les renseignements électroniques constituent une ressource importante : une Maison peut souhaiter connaître les projets industriels de sa concurrente, une autorité enquête sur des documents suspects, un criminel tente d'obtenir des informations concernant les déplacements d'une personne, et une organisation clandestine cherche à découvrir la localisation d'un dépôt. Mais les données ne sont pas des objets sans conséquence : un dossier médical contient la vie privée de son titulaire, une archive professionnelle peut concerner plusieurs employés, un historique de déplacement peut révéler les habitudes d'une famille, et une preuve diffusée sans précaution peut mettre des témoins en danger.

Je sais que certains Agents adorent l'idée de récupérer des informations dans des systèmes qui ne leur appartiennent pas, car ils trouvent cela élégant, discret, moins brutal qu'une intrusion physique, parfois. Mais une donnée volée peut produire davantage de victimes qu'une caisse de marchandises détournée, alors demandez donc ce que votre client souhaite réellement en faire : il existe une différence considérable entre obtenir la preuve d'un détournement et livrer à un adversaire les informations permettant de faire pression sur les proches d'un témoin, et les deux peuvent commencer avec un Mandat intitulé « récupération documentaire ». Le titre ne suffit jamais.

Le Verre Rouge

La vérité qu'on accepte de reconnaître

Vous vous souvenez du Verre Rouge ? Évidemment, ces gens ont une fâcheuse tendance à apparaître lorsque des identités, des Greffes et des historiques deviennent contradictoires. Leur spécialité ne consiste pas simplement à fabriquer de faux documents, car ils s'intéressent aux mécanismes qui permettent à une institution de reconnaître quelque chose comme authentique, et cela les distingue de nombreux fraudeurs ordinaires : un criminel peut vouloir faire disparaître un enregistrement, tandis que le Verre Rouge peut chercher à provoquer une situation où plusieurs enregistrements incompatibles semblent également recevables.

Vous voyez le danger : un voyageur devient suspect parce que son historique ne correspond plus à celui des autres systèmes, une employée perd certains droits d'accès malgré la validité de ses contrats, et une personne officiellement décédée continue d'apparaître dans des procédures ultérieures. Les conséquences peuvent être considérables, et les victimes auront parfois beaucoup de difficulté à démontrer ce qui s'est réellement produit.

Néanmoins, n'attribuez pas automatiquement chaque anomalie au Verre Rouge, car sa réputation lui rend déjà suffisamment service : les criminels apprécient énormément qu'on les croie capables de tout, cela dissuade certains adversaires et permet parfois de dissimuler leurs véritables limites.

La Maison des Huit Serrures

La Maison des Huit Serrures poursuit une logique différente, car elle s'intéresse notamment aux provenances, aux contrats, aux identités secondaires et aux chaînes documentaires. Un objet change de propriétaire, une cargaison traverse plusieurs juridictions, une entreprise conclut une série d'accords parfaitement réels, et à la fin, il devient difficile de comprendre comment une marchandise initialement volée a pu recevoir une apparence respectable. Les Huit Serrures travaillent sur les histoires juridiques, tandis que le Verre Rouge s'intéresse davantage aux mécanismes de reconnaissance technique ; ces activités peuvent se rejoindre, mais elles ne constituent pas une seule organisation, et leurs objectifs ne sont pas automatiquement identiques.

Voilà pourquoi une enquête efficace doit déterminer la nature exacte de la manipulation : un dossier contradictoire n'est pas nécessairement le résultat d'une opération sur la Trame, un système compromis n'implique pas automatiquement une falsification de propriété, et une fraude documentaire ne démontre pas que la personne présentée dans les actes est elle-même un imposteur. Les distinctions sont ennuyeuses, je sais, mais elles permettent parfois de sauver quelqu'un que tout le monde avait déjà décidé de condamner.

Les informateurs

Les gens qui parlent quand personne n'écoute

Nous arrivons à une catégorie de personnes que les grands services adorent employer et que les mauvais commanditaires ont tendance à oublier dès qu'elles deviennent gênantes, les informateurs. Un informateur ne porte pas nécessairement un vêtement sombre, il ne possède pas toujours une identité secrète, et il ne passe pas forcément ses soirées à transmettre des messages mystérieux : il peut s'agir d'une employée qui découvre une irrégularité, d'un mécanicien remarquant des réparations inhabituelles, d'un transporteur qui connaît les mouvements de fret, d'un archiviste ayant consulté un document contradictoire, ou d'un habitant ordinaire qui a simplement vu quelque chose.

Certains fournissent volontairement leurs informations, d'autres attendent une rémunération, quelques-uns cherchent à se protéger, et certains peuvent être contraints de coopérer par des personnes qui possèdent des moyens de pression sur eux. Ne confondez jamais ces situations : une source qui vous aide parce qu'elle souhaite protéger son quartier ne doit pas être traitée comme une marchandise, une personne qui accepte de parler sous la menace n'est pas libre dans les mêmes conditions, et quelqu'un qui vous vend une information peut être parfaitement sincère tout en espérant que vous ne découvrirez jamais comment il l'a obtenue.

Le véritable danger du renseignement se trouve parfois dans cette asymétrie : vous savez ce que vous souhaitez apprendre, votre source ignore peut-être ce que vous comptez faire de ses paroles, et la responsabilité ne disparaît pas simplement parce que vous n'avez pas prononcé de mensonge explicite.

La protection des sources

Vous découvrirez rapidement qu'une source peut devenir vulnérable dès que son existence est connue : un témoin peut perdre son emploi, un employé peut être accusé de trahison, une famille peut subir des pressions, et une personne ayant fourni une information parfaitement légitime peut être menacée par ceux qu'elle a contribué à dénoncer. Si vous acceptez un Mandat d'enquête, réfléchissez à ces conséquences, car la protection ne consiste pas uniquement à empêcher une agression immédiate ; elle peut demander de préserver certaines informations personnelles, d'obtenir une reconnaissance juridique ou de coordonner le témoignage avec les institutions compétentes.

Un Agent irresponsable peut révéler l'identité de sa source simplement pour impressionner un commanditaire, tandis qu'un Agent compétent connaît la valeur du silence lorsqu'il protège quelqu'un. Vous voyez, je ne déteste pas tous les secrets, seulement ceux qui servent à dissimuler les responsabilités.

L'espionnage industriel

Quand une formule vaut plus qu'une flotte

Les Grandes Maisons possèdent des connaissances d'une valeur considérable : des procédés de fabrication, des recherches médicales, des technologies de transport, des matériaux spécialisés, des instruments de mesure, et, depuis la Ruée des Seuils, des informations concernant certains héritages anciens.

Vous comprenez pourquoi ces secrets attirent les convoitises : une découverte industrielle peut modifier l'équilibre économique d'une région entière, un procédé permettant de fabriquer plus facilement un matériau rare peut ruiner des investissements considérables, une innovation dans les systèmes de survie peut rendre certaines installations anciennes moins compétitives, et une technologie thaër-vesh suffisamment comprise pourrait transformer des domaines dont les Maisons maîtrisent aujourd'hui presque toutes les applications.

Cela crée des rivalités, et certaines sont légales : les entreprises recrutent des chercheurs, financent leurs propres programmes et cherchent à commercialiser leurs inventions avant leurs concurrentes. D'autres opérations franchissent des limites, comme le vol de documents, la corruption d'un employé, la manipulation de données, l'acquisition frauduleuse d'une découverte, ou la dissimulation d'un défaut connu pour éviter qu'un rival puisse démontrer la supériorité de ses propres équipements. Les services de sécurité tentent de protéger ces informations, les juristes défendent les droits reconnus, et les Courtiers reçoivent parfois des offres dont la formulation semble soigneusement conçue pour éviter le mot « espionnage ».

Une « vérification de provenance », une « récupération de résultats », une « expertise indépendante », une « consultation discrète » : tous ces travaux peuvent être parfaitement légitimes, et ils peuvent également servir de couverture à une opération beaucoup moins honnête. Demandez donc ce que votre commanditaire possède réellement le droit de consulter, et ce qu'il souhaite obtenir en dehors de ce droit, car la réponse peut vous éviter une très mauvaise surprise.

Les héritages thaër-vesh

Le renseignement le plus convoité

Depuis 7 850 AF, les découvertes thaër-vesh ont bouleversé les priorités de nombreuses institutions. Une carte ancienne peut suggérer l'existence d'une installation inconnue, un fragment d'archive peut indiquer la fonction d'un dispositif, une inscription peut permettre de comprendre pourquoi certaines Portes répondent différemment aux visiteurs, et une information apparemment mineure peut devenir extrêmement précieuse lorsqu'elle complète des connaissances détenues par une autre organisation. Voilà pourquoi les découvertes ne concernent pas seulement les explorateurs : les gouvernements veulent comprendre leurs conséquences stratégiques, les Maisons souhaitent connaître leurs applications industrielles, les institutions scientifiques cherchent à établir ce qui peut réellement être démontré, et les groupes clandestins espèrent parfois obtenir une avance sur tous les autres.

Mais un renseignement concernant un site ancien possède une particularité, car il peut être dangereux même lorsqu'il est exact. Supposons qu'une carte identifie une ancienne installation de défense : vous savez où elle se trouve, très bien, mais savez-vous ce qui déclenche ses protections, si ses systèmes fonctionnent encore, quels engagements anciens elle reconnaît, et surtout, ce qu'elle considère comme une intrusion ? Namar-Vesh devrait suffire à vous rappeler que la possession d'une information n'équivalait pas à la maîtrise de ce qu'elle décrit, car les pires catastrophes ne viennent pas toujours d'une ignorance complète, elles peuvent naître d'une certitude partielle.

Trois groupes, trois secrets

Prenez la Fraternité de l'Æn Unique : elle cherche notamment à concentrer certaines connaissances entre les mains de spécialistes qu'elle juge dignes de les posséder, et ses activités clandestines peuvent prendre la forme de recrutements, d'influence institutionnelle ou d'acquisition de données. Le Pacte des Veilles Différées poursuit une autre logique, car il conserve des moyens de secours, des équipements et des informations dans des dépôts destinés à répondre à d'éventuelles crises majeures ; le secret fait partie de sa stratégie, mais cette discrétion provoque également des questions concernant ses responsabilités et le contrôle de ses moyens. Quant aux Héritiers de la Dernière Plaie, certaines cellules cherchent des informations permettant de soutenir leurs interprétations apocalyptiques des découvertes anciennes. Leurs motivations ne sont pas identiques, leurs méthodes non plus, et aucune de ces organisations ne contrôle automatiquement l'ensemble des réseaux clandestins du Premier Ciel.

Vous pourriez recevoir trois Mandats portant sur le même document, et chaque client vous expliquerait probablement qu'il est le seul à comprendre son importance. Cela ne signifie pas qu'ils ont tous tort, mais il serait assez remarquable qu'ils aient tous entièrement raison.

Le renseignement et les Flux

Des phénomènes qui compliquent les enquêtes

Vous saviez que nous finirions par en parler, les Flux, la perception, la mémoire, les manifestations dont les instruments ordinaires ne rendent pas toujours compte. Ces phénomènes existent dans notre monde, certaines traditions possèdent des connaissances anciennes permettant d'en reconnaître les effets, et des spécialistes peuvent également les étudier au moyen de méthodes scientifiques. Mais évitez de transformer chaque difficulté en explication magique : une personne qui oublie un événement ne fait pas nécessairement l'objet d'une manipulation, une identité contradictoire ne démontre pas la présence d'une illusion, et un témoin sincèrement convaincu d'avoir reconnu quelqu'un peut simplement s'être trompé.

La Guerre des Visages Absents a renforcé les recherches concernant ces questions, et certaines institutions liées à Varulath ou à Xyliana possèdent notamment des traditions utiles aux examens touchant à l'identité, à la perception et à la continuité des personnes. Mais ces compétences ne signifient pas qu'un Inquisiteur peut lire parfaitement tous les secrets d'un individu : il ne suffit pas d'invoquer une Couronne pour obtenir une vérité absolue, un phénomène peut être mal interprété, un examen peut posséder des limites, et une personne peut avoir des raisons parfaitement légitimes de refuser qu'on explore son intimité. L'existence des Flux ne supprime pas les droits des êtres vivants, elle rend parfois leur protection plus difficile.

Le témoin qui se souvient trop

Imaginez une enquête : trois personnes assistent au même événement, la première affirme avoir vu une femme franchir une Porte, la deuxième assure qu'aucune personne n'a traversé, et la troisième décrit précisément les vêtements, les gestes et la voix d'un individu dont les registres ne confirment pas la présence. Que concluez-vous ?

Ne vous précipitez pas, car les témoins peuvent avoir observé des moments différents, l'un d'eux peut avoir subi une altération de perception, un enregistrement peut manquer, ou la scène peut concerner un phénomène exceptionnel. Votre rôle consiste à préserver les témoignages, les comparer aux éléments disponibles et solliciter les spécialistes lorsque leurs compétences deviennent nécessaires.

Le témoin qui se souvient trop

Imaginez une enquête : trois personnes assistent au même événement, la première affirme avoir vu une femme franchir une Porte, la deuxième assure qu'aucune personne n'a traversé, et la troisième décrit précisément les vêtements, les gestes et la voix d'un individu dont les registres ne confirment pas la présence. Que concluez-vous ? Ne vous précipitez pas, car les témoins peuvent avoir observé des moments différents, l'un d'eux peut avoir subi une altération de perception, un enregistrement peut manquer, ou la scène peut concerner un phénomène exceptionnel. Votre rôle consiste à préserver les témoignages, les comparer aux éléments disponibles et solliciter les spécialistes lorsque leurs compétences deviennent nécessaires.

N'accusez pas immédiatement le témoin le plus étrange, et ne considérez pas le plus sûr de lui comme le plus fiable. J'ai connu des menteurs très convaincants, et j'ai aussi connu des survivants qui ne parvenaient plus à expliquer clairement ce qu'ils avaient traversé ; la vérité ne dépend pas de la beauté du récit.

Les agents doubles

Quand la loyauté change de propriétaire

Ah, les agents doubles, voilà un sujet que les auteurs de spectacles adorent : un individu travaille officiellement pour une institution, mais transmet discrètement des informations à une autre, simple, n'est-ce pas ? En réalité, les situations peuvent être beaucoup plus complexes, car une personne peut croire servir une cause honorable, agir sous contrainte, souhaiter protéger sa famille, avoir découvert que son employeur lui mentait, ou chercher simplement à gagner de l'argent en vendant ce qu'elle connaît.

Ne supposez pas qu'une personne change de loyauté uniquement par cupidité, mais ne transformez pas non plus chaque trahison en acte héroïque : tout dépend de ce qui est transmis, des droits concernés et des conséquences. Un employé qui révèle une fraude mettant des vies en danger ne se trouve pas dans la même situation qu'un responsable qui vend les itinéraires d'un convoi médical à des pillards, et les deux peuvent être accusés d'avoir divulgué des informations confidentielles ; ce n'est pourtant pas la même histoire.

Les fausses allégeances

Une situation particulièrement dangereuse apparaît lorsqu'un Agent reçoit des instructions provenant de plusieurs interlocuteurs qui prétendent représenter la même autorité : un Courtier confirme une mission, une Voix affirme disposer d'une modification de l'accord, un responsable local présente un ordre supplémentaire, et votre Cellule découvre que les trois documents possèdent des garanties différentes. Qui suivre ?

Avant de répondre, examinez les responsabilités : un interlocuteur peut transmettre une information sans avoir le droit de modifier le Mandat, une autorité peut imposer une mesure de sécurité sans devenir votre commanditaire, et une personne peut tenter de détourner votre travail en se présentant comme le représentant d'une institution qui ne lui a confié aucune charge. Vous ne devez pas obéir au dernier qui a parlé, vous devez comprendre d'où vient chaque instruction. J'ai appris cette leçon dans des circonstances beaucoup moins agréables qu'un simple désaccord entre Courtiers, et je vous recommande vivement de l'apprendre avant.

Quand une Cellule devient un outil

Le Mandat dont on ne vous raconte pas le but

Nous arrivons à une difficulté essentielle : un Agent de Traverse peut participer à une opération de renseignement sans le savoir. Votre Voix demande une escorte, vous protégez un passager jusqu'à une station éloignée, le trajet se déroule normalement, mais vous découvrez plus tard que votre passager transportait des informations destinées à influencer une négociation politique, qu'il devait rencontrer secrètement un responsable dont la présence était confidentielle, ou encore que votre déplacement servait uniquement à attirer l'attention sur une Route pendant qu'un autre groupe accomplissait le véritable objectif.

Votre Mandat était-il mensonger ? Peut-être, tout dépend de ce qu'on vous avait déclaré et de ce que vous avez réellement accepté. Il existe des raisons légitimes de limiter certaines informations, mais un commanditaire ne devrait pas pouvoir vous imposer des risques graves tout en dissimulant volontairement ce qui les provoque ; c'est pourquoi les bonnes Tables exigent des garanties, car le secret ne doit pas permettre de supprimer toute responsabilité.

Vous pouvez accepter de ne pas connaître l'identité finale d'un bénéficiaire, mais vous devez néanmoins disposer des informations nécessaires pour déterminer si votre mission expose des innocents à un danger que vous n'avez pas accepté. Et si votre Voix refuse systématiquement de répondre aux questions concernant les conséquences de l'opération, commencez à vous demander pourquoi elle souhaite précisément employer une Cellule indépendante.

Les francs de laisse

Il existe des professionnels qui prétendent être indépendants, mais dont les activités dépendent en réalité presque entièrement d'un commanditaire, et sur les quais, on parle parfois de francs de laisse. Ils portent les apparences de la liberté, ils possèdent leurs propres équipements, ils négocient leurs Mandats, mais un employeur contrôle leurs accès, leurs ressources ou leurs engagements au point qu'ils ne peuvent pratiquement plus refuser ses demandes. Ce ne sont pas nécessairement des criminels : certains apprécient sincèrement leur situation, d'autres cherchent à en sortir, mais pour les services de renseignement, ce type de dépendance peut constituer un moyen intéressant d'obtenir des opérations sans afficher directement toute la chaîne de commandement.

Ne confondez donc pas indépendance juridique et liberté réelle, et si un Courtier vous propose une série d'affaires si rentables qu'elles vous obligent à abandonner tous vos autres clients, demandez-vous ce qu'il attendra en échange lorsque vous aurez cessé de pouvoir lui dire non.

La désinformation

Le mensonge qui voyage plus vite que les secours

Il existe un type d'opération qui n'exige pas de voler un seul document : faire croire quelque chose. Une rumeur peut provoquer la chute d'un contrat, un faux communiqué peut déclencher une panique, une accusation sans preuve peut ruiner la réputation d'une personne, et une information authentique publiée dans un contexte trompeur peut pousser des habitants à des décisions qu'ils n'auraient jamais prises autrement.

Le Premier Ciel possède des journalistes, des chroniqueurs, des chercheurs et des institutions capables d'examiner publiquement les faits, mais les réseaux permettent également la diffusion rapide de récits mensongers, et les conflits autour des héritages thaërvish fournissent un terrain particulièrement favorable à ces manipulations. Une découverte est annoncée, une Maison affirme posséder les droits nécessaires, une autre conteste, un témoin raconte avoir vu un phénomène extraordinaire, une rumeur prétend qu'une colonie entière serait menacée, et soudain, tout le monde possède une opinion parfaitement arrêtée sur une affaire dont personne n'a encore consulté le dossier complet. Je vous conseillerais bien de rester raisonnables, mais j'ai moi-même connu des soirées où une mauvaise rumeur a provoqué davantage de bruit qu'une bagarre.

La désinformation fonctionne souvent parce qu'elle s'appuie sur des inquiétudes déjà présentes : elle peut exploiter la peur des accidents, la méfiance envers certaines Maisons, les tensions entre gouvernements, ou les différences entre peuples. La meilleure réponse ne consiste pas à considérer tous les discours comme mensongers, elle consiste à rechercher ce qui peut réellement être vérifié, et à accepter que certaines questions demeurent provisoirement sans réponse.

Trois Mandats de renseignement

Les secrets à hauteur d'Agents

Vous voulez des exemples concrets ? Très bien, rangez vos grands discours, nous allons parler de travail.

Le rapport qui n'existait pas

Une petite Maison industrielle demande à votre Cellule d'examiner les circonstances d'un accident dans une installation d'Avaræel. Les victimes ont été indemnisées, les équipements ont été remplacés, et le dossier officiel considère l'affaire comme terminée ; pourtant, une ancienne technicienne affirme qu'un rapport interne annonçait le risque plusieurs semaines auparavant. Votre mission consiste à déterminer si ce document existe réellement : vous devrez rencontrer les personnes concernées, comparer les archives disponibles, comprendre les procédures de maintenance, et établir si le rapport a été ignoré, mal classé ou volontairement dissimulé. Votre adversaire ne sera pas nécessairement un criminel armé, ce peut être un responsable qui refuse de reconnaître sa négligence, ou une administration qui croit sincèrement avoir déjà tout vérifié. Le résultat pourrait sauver des vies dans d'autres installations, à condition de ne pas sacrifier votre source pour obtenir une preuve.

L'inconnu de Haut-Horizon

Un équipage revient d'une mission ordinaire, et tous ses membres sont reconnus par les contrôles ; mais l'un d'eux découvre qu'une partie de ses autorisations a disparu, un autre présente un historique professionnel contradictoire, et plusieurs systèmes indiquent que leurs droits ont été modifiés par des procédures parfaitement régulières. La Maison des Huit Serrures est soupçonnée, le Verre Rouge également, mais aucune preuve ne permet d'établir leur responsabilité. Votre Cellule doit comprendre comment les modifications se sont produites et qui en bénéficie, et le véritable objectif n'est pas d'accuser l'organisation la plus célèbre, c'est de rendre aux personnes concernées les droits qu'elles peuvent légitimement faire reconnaître, et peut-être de découvrir qu'un troisième acteur utilisait leur réputation comme couverture.

Les cendres d'une carte

Une institution savante possède un fragment d'archive concernant une ancienne installation thaërvesh, et trois organisations cherchent à en obtenir une copie : l'une affirme vouloir protéger le site, une autre souhaite déterminer si les informations peuvent être publiées, et la troisième propose une récompense considérable sans expliquer précisément son intérêt. Votre Mandat consiste à transporter le fragment vers un établissement capable d'en confirmer l'authenticité, mais pendant le trajet, vous découvrez que les informations pourraient permettre d'identifier une installation encore active. Votre commanditaire ne vous avait pas menti, il ignorait simplement l'importance du document ; désormais, plusieurs acteurs souhaitent décider de son avenir, et votre Cellule possède quelque chose de beaucoup plus dangereux qu'une caisse de composants rares, une information que personne ne comprend encore entièrement.

Le secret a un prix

Les conséquences d'une bonne enquête

Vous remarquerez une chose dans ces exemples : le renseignement ne consiste pas nécessairement à pénétrer discrètement dans un bâtiment pour voler un document, car il peut demander de parler aux gens, d'écouter, de confronter des informations, de comprendre les droits, et de reconnaître les moments où une découverte risque de provoquer davantage de dangers que l'ignorance initiale. La profession exige parfois de la discrétion, mais elle réclame aussi du courage : le courage de dire à un commanditaire que ses conclusions sont fausses, le courage de protéger un témoin lorsque ses révélations dérangent des personnes puissantes, le courage d'admettre qu'on s'est trompé, et, quelquefois, le courage de refuser un secret dont la conservation permettrait à des innocents de continuer à souffrir.

Attention, toutefois, car la divulgation irréfléchie n'est pas automatiquement vertueuse. Une information peut contenir des détails personnels, des données médicales, des indications permettant d'identifier un témoin, ou des connaissances techniques dont la diffusion présenterait un danger grave ; le bon choix n'est donc pas toujours de tout révéler immédiatement. Il peut être nécessaire de transmettre les faits à une institution compétente, de protéger certaines personnes, ou de préserver une preuve jusqu'à ce qu'elle puisse être examinée sans compromettre ceux qui ont permis de l'obtenir. Ce sont des décisions difficiles, et les gens qui prétendent qu'elles sont toujours simples n'ont généralement jamais dû en assumer les conséquences.

Le renseignement n'est pas une permission

Voici ce que je veux que vous reteniez : posséder un secret ne vous donne pas automatiquement le droit de l'utiliser, connaître la faiblesse d'un adversaire ne signifie pas qu'il soit légitime de l'exploiter, découvrir l'identité d'une personne qui cherche à se cacher ne vous oblige pas à la dénoncer, et recevoir un ordre de surveillance ne signifie pas que votre commanditaire possède nécessairement le droit d'observer toute la vie de sa cible. Les compétences comptent, les Mandats comptent, les responsabilités aussi, et un Agent indépendant qui refuse ces limites ne devient pas un professionnel supérieur aux autres : il devient simplement quelqu'un dont les capacités peuvent servir n'importe quel intérêt. Je préfère que vous sachiez faire la différence.

Les secrets de Saëryne

Ce qu'on choisit de ne pas raconter

Vous me regardez bizarrement, et oui, j'ai des secrets, énormément. Il y a des choses que je n'ai jamais racontées à mes anciens supérieurs, d'autres que mes Comp n'ont pas besoin de connaître, et quelques souvenirs que je préférerais pouvoir laisser définitivement derrière moi ; mais je ne prétendrai pas qu'ils ont tous la même valeur, car certains protègent des personnes qui me sont chères, tandis que d'autres ne protègent que ma fierté, et il m'a fallu longtemps pour comprendre la différence.



Quand j'étais plus jeune, je pensais que la loyauté consistait à conserver les confidences de ceux que je servais, je croyais qu'un ordre accompagné d'un serment possédait une valeur supérieure à mes propres hésitations, et lorsqu'une situation devenait dangereuse, je cherchais d'abord à savoir ce que mes responsabilités institutionnelles exigeaient, pas toujours ce dont les personnes devant moi avaient immédiatement besoin. J'ai appris depuis qu'il existe des moments où se taire revient à participer, et ce n'est pas une formule héroïque, c'est un constat ; je peux vous assurer qu'il devient beaucoup moins confortable lorsqu'on doit vivre avec les conséquences d'un silence.

Alors, gardez les secrets qui méritent de l'être, protégez les confidences des innocents, et respectez les engagements que vous avez librement acceptés ; mais ne laissez jamais quelqu'un utiliser votre discrétion pour vous transformer en complice de ce que vous auriez refusé en pleine lumière. Une Voix respectable peut mentir, un service reconnu peut se tromper, une organisation clandestine peut posséder une information authentique, et un parfait inconnu peut vous dire la vérité que tous les puissants cherchent à éviter. Vérifiez, réfléchissez, puis décidez de ce que vous êtes prêts à assumer ; le reste n'est qu'une histoire qu'on raconte pour trouver le sommeil.

VIVRE DANS LE PREMIER CIEL

Il faut bien manger entre deux catastrophes

Bon, nous avons suffisamment parlé des gens susceptibles de vouloir votre peau : les pirates, les grandes Maisons, les thirs, les savants imprudents, les dignitaires, et ces merveilleux personnages capables de vous faire arrêter pour avoir posé une question parfaitement raisonnable ; vous voilà prévenus. Mais j'aimerais maintenant parler de quelque chose de beaucoup plus important : la vie, la vraie, celle qu'on mène lorsqu'on ne poursuit personne, lorsqu'aucune Porte ancienne ne menace de s'ouvrir et lorsqu'on n'a pas besoin de choisir entre sauver son équipage et accomplir un Mandat.

Parce que, contrairement à ce que racontent certains spectacles, les habitants du Premier Ciel ne passent pas leurs journées à lutter pour survivre. Ils travaillent, ils mangent, ils vont à l'école, ils élèvent leurs enfants, ils regardent des spectacles, se disputent avec leurs voisins, tombent amoureux et regrettent parfois d'avoir trop bu la veille. Certains vivent dans des demeures magnifiques, d'autres possèdent de petits appartements, et des familles habitent des cités souterraines, des stations orbitales, des habitats maritimes ou des mondes dont les paysages semblent ne jamais finir ; la plupart ne rencontrent jamais un pirate de leur vie, et beaucoup préfèrent que cela continue.

Le Premier Ciel est une civilisation prospère : ses technologies permettent des réalisations extraordinaires, ses grandes cités disposent d'infrastructures que nos ancêtres auraient considérées comme miraculeuses, la médecine peut réparer des blessures autrefois mortelles, la Trame permet de communiquer et d'accéder à d'innombrables services, des Nefs transportent les voyageurs entre les mondes, et les Portes de Résonance relient des destinations autrefois séparées par des distances presque inconcevables. Mais cette prospérité ne signifie pas que tout le monde possède les mêmes chances, ni que toutes les difficultés ont disparu.

Une famille peut vivre confortablement à Avaræl pendant qu'une autre doit attendre des semaines la livraison d'un médicament dans une installation éloignée de Dæl-Orûn ; une cité peut offrir des jardins immenses, des établissements médicaux réputés et des transports fréquents, tandis qu'une petite station peut consacrer une part considérable de ses ressources à remplacer quelques filtres indispensables. Et un Agent de Traverse peut toucher une prime magnifique avant de découvrir que la réparation de sa Nef vient d'en engloutir la moitié.

Voilà notre sujet : pas les grandes batailles, pas les secrets de l'univers, juste la vie des gens, celle qui donne une raison de mener toutes les autres batailles.

Avoir un toit

Ou au moins une coque qui ne fuit pas

Commençons par le commencement : vous avez survécu à votre dernier Mandat, félicitations, mais maintenant, où allez-vous dormir ? La réponse dépend de votre argent, de votre métier, de votre lieu de résidence et de votre façon de voyager. Un habitant d'Avaræl peut louer un appartement dans un immeuble résidentiel, vivre dans une maison familiale ou disposer d'un logement lié à son activité professionnelle ; un travailleur installé dans une petite station peut occuper un module résidentiel dont l'entretien dépend de l'administration locale ; un équipage peut dormir sur sa Nef ; et un Franc sans domicile permanent peut passer d'une pension de quai à une chambre louée, puis à une cabine provisoire, selon les Mandats qu'il obtient. Toutes ces situations existent, et aucune ne représente à elle seule le mode de vie du Premier Ciel.

Les appartements d'Avaræl

Prenez Avaræl : près de cinquante millions de résidents dans la métropole proprement dite, des quartiers anciens, des ensembles résidentiels récents, des immeubles gigantesques et des habitations qui occupent parfois plusieurs niveaux d'une architecture verticale. Les Anneaux de Sira constituent l'un des grands ensembles familiaux : vous y trouverez des appartements, des écoles, des commerces, des services médicaux, des jardins et des équipements destinés à la vie quotidienne, et ce n'est pas un territoire de misère. Les habitants peuvent y disposer d'un confort très satisfaisant ; certains logements sont spacieux, d'autres plus modestes, et les conditions dépendent notamment de l'emplacement, de l'état du bâtiment, de ses équipements et de l'accès aux transports. Un logement proche d'une grande correspondance peut être recherché même lorsqu'il n'offre pas beaucoup d'espace ; à l'inverse, une résidence plus éloignée peut proposer des pièces plus vastes, mais imposer des déplacements supplémentaires. Et croyez-moi : après une longue journée, personne n'a envie de traverser la moitié d'une métropole pour découvrir que son immeuble connaît encore une panne d'ascenseur.

Les quartiers ne se ressemblent pas : Mille-Rives possède ses marchés, ses établissements familiaux et ses traditions commerciales, le Verre-Nocturne attire les artistes, les techniciens et les professions culturelles, les Neuf Flèches accueillent des concentrations corporatives considérables, Khar-Bas réunit des travailleurs industriels et des ateliers, Cendre-Basse conserve un patrimoine bâti plus ancien et une économie de réparation particulièrement développée, et quant à la Sous-Ville, elle possède ses propres communautés, ses commerces et ses infrastructures.

Ne partez pas du principe qu'un quartier situé plus bas serait automatiquement dangereux : la géographie verticale d'Avaræl ne constitue pas une échelle morale. J'ai rencontré des personnes merveilleuses dans des établissements que les riches évitaient soigneusement, et des salauds d'une distinction irréprochable dans des résidences dont le prix m'aurait permis d'acheter plusieurs Nefs, enfin, des petites Nefs, n'exagérons rien.

Louer à plusieurs

Pour une Cellule débutante, partager un logement peut représenter une solution intéressante : plusieurs chambres, un espace commun, un endroit où examiner les documents, un atelier de petite taille si les règles du bâtiment le permettent, et suffisamment de tranquillité pour récupérer après une mission. Mais choisissez soigneusement vos colocataires, car un Comp formidable pendant un combat peut devenir insupportable lorsqu'il refuse de nettoyer sa vaisselle, une spécialiste des Flux peut posséder des habitudes de repos très différentes des vôtres, et un pilote qui travaille selon les départs de sa Nef ne respectera pas nécessairement les mêmes horaires qu'un enquêteur occupé dans les administrations.

Ajoutez les différences physiologiques entre peuples : certains voyageurs préfèrent une température plus élevée, d'autres ont besoin d'une atmosphère particulière ou d'un environnement adapté à leur morphologie. Les grandes résidences disposent parfois de solutions, les logements plus anciens exigent des compromis, et je vous recommande donc de discuter des besoins avant de signer. La tolérance culturelle est une belle qualité, mais elle ne remplace pas un système de ventilation correctement réglé.

Le logement lié au travail

Certaines Grandes Maisons proposent des contrats comprenant plusieurs prestations : le logement, les transports, les assurances et l'accès à certains services. Pour les employés, cela peut représenter une véritable commodité, et une famille nouvellement arrivée dans une cité peut ainsi bénéficier rapidement d'un cadre stable. Mais cette organisation crée aussi une dépendance : si vous perdez votre emploi, que devient votre logement ? Vos enfants peuvent-ils continuer à fréquenter leur école, votre couverture médicale reste-t-elle valable, et combien de temps vous laisse-t-on pour trouver une autre solution ?

Les réponses dépendent des contrats et des droits applicables, mais les conséquences peuvent être très importantes. Une entreprise n'a pas nécessairement besoin d'être malveillante pour exercer un pouvoir considérable sur l'existence d'une personne : il suffit parfois que trop de choses dépendent d'une seule signature.

Voilà pourquoi je préfère conserver plusieurs possibilités : un logement indépendant, quelques économies, des contacts fiables, et des Comp prêts à m'accueillir si les choses tournent mal. Bon, concernant ce dernier point, il faut également accepter que certains d'entre eux ronflent comme des moteurs industriels ; on ne peut pas tout avoir.

Habiter le Haut Noir

Quand les murs vous empêchent de mourir

Passons aux stations. Vous avez peut-être grandi sur Avar-Kharûn, sous un ciel naturel, vous connaissez les arbres, les rivières et les grands espaces, et dans ce cas, vous risquez de trouver certaines installations du Haut Noir particulièrement étranges. À l'extérieur, il n'y a parfois rien : pas d'air, pas de pluie, pas de sol où courir librement, seulement le vide, la roche ou un environnement incapable d'accueillir directement votre organisme. Et pourtant, à l'intérieur, des milliers de personnes vivent une existence parfaitement ordinaire : elles possèdent des appartements, des écoles, des jardins, des commerces, des bibliothèques, des salles de spectacle, et des voisins qui se plaignent lorsque quelqu'un fait trop de bruit. La différence, c'est que tout cela dépend de structures dont le bon fonctionnement doit être entretenu.

Les cités de Dæl-Orûn

Dans Dæl-Orûn, certaines communautés occupent des astéroïdes excavés, d'autres vivent dans des habitats tournants, et les plus grandes cités possèdent plusieurs quartiers, des espaces publics et des installations culturelles importantes. Ne vous imaginez pas des milliers de mineurs entassés dans des couloirs rouillés : certaines communautés sont prospères, elles possèdent des logements agréables et des services modernes. Mais les contraintes physiques influencent leur architecture : dans les habitats de faible gravité, les déplacements exigent parfois des habitudes particulières, les meubles peuvent être fixés, les objets lourds doivent être manipulés avec précaution, et les sections tournantes permettent d'obtenir une accélération apparente lorsque leur conception s'y prête. Un habitant né dans ces conditions peut s'y déplacer avec une aisance remarquable, tandis qu'un voyageur venu du Cœur-Monde risque de découvrir que ses réflexes habituels ne fonctionnent plus exactement comme prévu. Je ne raconterai pas la fois où j'ai voulu rattraper un objet dans un atelier à faible gravité ; disons simplement que le propriétaire conserve encore un enregistrement, et qu'il est devenu très difficile de négocier avec lui sans qu'il commence à sourire.



Le bruit des machines

Vous voulez connaître une différence étonnante entre une ville au sol et une station ? Le bruit. À l'extérieur d'un habitat spatial, personne ne vous entendra crier à travers le vide, mais à l'intérieur, certaines installations ne cessent presque jamais de vibrer : les ventilateurs tournent, les pompes travaillent, les équipements industriels transmettent leurs vibrations aux structures, et les systèmes de recyclage accomplissent leurs cycles. Dans les établissements les plus confortables, les concepteurs utilisent des dispositifs d'isolation ; dans les stations plus anciennes, les habitants apprennent parfois à reconnaître les bruits ordinaires. Un enfant peut s'endormir au rythme d'une pompe, une technicienne peut identifier une anomalie simplement parce que la vibration d'un conduit a changé, et un silence soudain peut provoquer davantage d'inquiétude qu'un grand bruit.

Vous pensez que c'est étrange ? Imaginez que votre cœur cesse de battre : vous ne trouverez plus le silence particulièrement rassurant. Dans une station, certaines machines jouent un rôle presque comparable, elles travaillent continuellement pour maintenir les conditions nécessaires à la vie, et les habitants apprennent à respecter cette dépendance.

L'intimité dans les petites communautés

La proximité peut également modifier les relations sociales. Dans une installation de quelques centaines d'habitants, tout le monde finit par connaître quelqu'un qui connaît tout le monde, et cela possède des avantages : lorsqu'une personne disparaît, son absence peut être remarquée rapidement, les voisins savent qui possède les compétences nécessaires pour réparer un équipement, et les familles peuvent organiser des formes d'entraide particulièrement efficaces. Mais il existe aussi des inconvénients : une dispute professionnelle peut se prolonger dans les espaces résidentiels, une rumeur peut traverser la station avant même que l'intéressé ait terminé son repas, et rencontrer quelqu'un que vous préféreriez éviter devient beaucoup plus difficile lorsque tous les chemins conduisent aux mêmes trois places publiques. Je vous recommande donc de réfléchir avant d'insulter le responsable des conduites d'eau : vous aurez probablement besoin de lui avant la fin de la semaine.

Les crédits

L'argent n'est pas une plaisanterie

Parlons maintenant du sujet qui intéresse tous les Agents débutants : l'argent. Oui, mes beautés, je sais que vous rêvez d'aventures, de voyages et de grandes découvertes, mais quelqu'un devra payer le carburant, les pièces de rechange, les soins, et le repas que votre pilote vient de commander en prétendant qu'il s'agissait d'une dépense professionnelle.

Le Premier Ciel possède des systèmes financiers extrêmement développés : dans les grandes cités, les paiements courants sont généralement authentifiés, vous pouvez régler un achat, un transport ou un logement par l'intermédiaire des réseaux reconnus, et les institutions vérifient les opérations selon les procédures applicables.

Mais attention à une chose : le mot crédit ne signifie pas nécessairement qu'il existe une monnaie unique identique dans tous les mondes, car c'est souvent une manière pratique de désigner une valeur comptable. Selon votre destination, il peut être nécessaire de tenir compte des systèmes de règlement, des conversions et des garanties acceptées, et une somme reconnue dans un territoire n'est pas automatiquement disponible de la même manière dans toutes les autres juridictions. Voilà pourquoi les professionnels du transport vérifient leurs moyens de paiement avant de partir : une cargaison peut valoir une fortune, mais cela ne vous aidera pas immédiatement si le mécanicien qui doit réparer votre Nef refuse les garanties proposées par votre commanditaire.

Être riche

Qu'est-ce qu'une personne riche ? Quelqu'un qui possède énormément de crédits ? C'est une réponse possible, mais elle n'est pas suffisante. Imaginez deux individus : le premier possède un compte considérable, mais tous ses revenus dépendent d'une entreprise dont les installations connaissent une crise majeure ; le second dispose de ressources plus modestes, mais possède un logement, plusieurs compétences recherchées, des relations solides et la possibilité de travailler dans différentes régions. Le premier paraît plus riche, le second possède peut-être davantage de liberté.

Dans le Premier Ciel, la richesse correspond souvent à la capacité de conserver des possibilités : pouvoir changer de travail, pouvoir refuser un contrat, pouvoir recevoir des soins, pouvoir quitter une région devenue dangereuse, pouvoir aider ses proches lorsque leurs ressources ne suffisent plus. Je trouve cette idée beaucoup plus intéressante qu'une simple collection de chiffres, même si je ne refuserais pas quelques chiffres supplémentaires sur mon propre compte, je ne suis pas une sainte.

Les dépenses d'un Agent

Votre revenu dépendra de vos Mandats : certains seront modestes, d'autres pourront rapporter des sommes importantes, mais ne confondez jamais rémunération et bénéfice. Une mission peut nécessiter des frais de transport, des équipements spécialisés, des autorisations, des garanties, des hébergements, des soins, et des réparations imprévues. Votre Cellule devra également tenir compte des dépenses qui continuent même lorsqu'elle ne travaille pas : la Nef doit être entretenue, les équipements doivent être vérifiés, les logements doivent être payés, et les membres de l'équipe doivent pouvoir vivre pendant les périodes où aucun Mandat intéressant ne se présente.

Un professionnel prudent ne dépense donc pas immédiatement l'intégralité de sa dernière prime : il garde des réserves, pas nécessairement une fortune, mais suffisamment pour ne pas accepter le premier contrat douteux simplement parce qu'il a faim. J'aimerais prétendre avoir toujours suivi cette règle, ce serait un mensonge particulièrement grossier.

Le travail

Tout le monde n'est pas Agent de Traverse

Vous seriez surpris de découvrir combien de gens passent leur existence entière sans recevoir le moindre Mandat dangereux. Certains deviennent médecins, d'autres enseignants, ingénieurs, agriculteurs, mécaniciens, commerçants, artistes, juristes, techniciens, administrateurs, pilotes, ou spécialistes de métiers dont je ne saurais probablement pas expliquer le nom sans devoir boire quelque chose. Une civilisation aussi complexe que le Premier Ciel repose sur une immense diversité de compétences : les grandes infrastructures ne fonctionnent pas grâce à quelques génies, elles dépendent de travailleurs capables d'assurer des tâches régulières, souvent peu spectaculaires, mais absolument indispensables. Un système de survie peut avoir été conçu par une équipe remarquable, mais ce sont les professionnels chargés de son entretien qui permettront à plusieurs générations d'habitants de continuer à respirer ; une Nef peut posséder des systèmes de navigation extraordinaires, mais elle ne quittera pas son quai si personne n'a vérifié certains éléments nécessaires à son fonctionnement ; et une Grande Maison peut annoncer des projets magnifiques, elle devra encore trouver les personnes capables de les réaliser.

Les Grandes Maisons comme employeurs

Les Grandes Maisons emploient des populations considérables, et elles peuvent proposer des carrières longues, des formations, des avantages, des possibilités de mobilité entre leurs installations, et parfois des conditions de vie particulièrement confortables. Il serait faux de prétendre que tous leurs employés sont exploités : beaucoup apprécient leur travail, certains sont profondément attachés à leur entreprise, d'autres sont fiers des réalisations auxquelles ils participent. Mais les Grandes Maisons possèdent également une puissance économique importante : une décision prise dans un siège peut modifier les conditions d'existence de milliers de travailleurs, une fermeture d'installation peut provoquer une crise locale, un changement de contrat peut rendre certains services moins accessibles, et une entreprise dont les logements, les assurances et les transports sont étroitement liés à l'emploi peut exercer une influence considérable sur ses salariés.

C'est pourquoi les droits professionnels, les associations et les institutions de médiation occupent une place importante : un employé ne devrait pas être obligé d'accepter n'importe quelle décision simplement parce qu'il dépend de son salaire. Une belle devise, plus difficile à faire respecter lorsque les créanciers attendent devant la porte.

Les travailleurs indépendants

Les indépendants occupent également une place importante : un mécanicien peut disposer de son propre atelier, un médecin peut exercer dans une structure spécialisée, un Courtier possède son réseau de clients, une artiste peut travailler pour plusieurs établissements, et un équipage de transport peut accepter des contrats provenant d'organismes très différents. Cette liberté possède des avantages, mais elle comporte également des risques : les périodes sans travail peuvent devenir difficiles, les équipements coûtent cher, les garanties sont parfois complexes, et une mauvaise réputation peut réduire rapidement les possibilités professionnelles.

Voilà pourquoi les relations comptent : un bon artisan peut recevoir du travail simplement parce que ses anciens clients parlent favorablement de lui, un Courtier respecté peut trouver des partenaires lorsqu'une opération devient difficile, et un Agent de Traverse honnête peut obtenir une nouvelle mission grâce à une personne qu'il a aidée plusieurs années auparavant. Les réseaux professionnels ne sont pas nécessairement des complots, ce sont aussi des communautés de confiance.

Manger dans le Premier Ciel

Une civilisation entière tient parfois dans une assiette

Enfin, nous arrivons au sujet le plus important de cette section : la nourriture. Je vous préviens, quiconque affirme qu'un repas n'est qu'un apport de nutriments n'a probablement jamais rencontré un bon cuisinier.

Le Premier Ciel possède une diversité culinaire extraordinaire. Sur Avar-Kharûn, les cultures profitent de sols naturels, d'écosystèmes ouverts et de ressources agricoles considérables : les grandes villes reçoivent des denrées provenant de nombreuses régions, les marchés proposent des produits frais, des préparations locales et des spécialités importées, et les restaurants associent parfois des traditions culinaires issues de peuples très différents. Mais les conditions changent lorsqu'on quitte le Cœur-Monde : dans une station, la nourriture doit être produite localement ou transportée, les cultures ont besoin d'eau, de nutriments, d'énergie et d'espace, et les communautés utilisent donc des techniques adaptées, comme les cultures hydroponiques, les systèmes biologiques contrôlés, la production d'algues et de champignons, les cultures cellulaires, et, dans les installations les plus vastes, de véritables jardins agricoles.

Cela ne signifie pas que les habitants du Haut Noir mangent tous une pâte insipide sortie d'une machine : certaines stations possèdent des cuisines magnifiques, et leurs habitants ont développé des recettes, des méthodes de conservation et des traditions dont beaucoup sont nées de contraintes locales. Il suffit parfois d'un cuisinier talentueux pour transformer quelques ingrédients ordinaires en quelque chose d'extraordinaire, et je peux vous garantir qu'un repas préparé avec amour dans une petite station peut être bien meilleur qu'un banquet servi dans un palais.

Thalen-Or, le Grenier du Haut Noir

Thalen-Or occupe une place essentielle dans l'approvisionnement de nombreuses communautés : ses immenses installations agricoles, ses serres et ses cultures aquatiques lui ont valu une réputation de Grenier du Haut Noir. La production alimentaire constitue une richesse, mais également une responsabilité, car une perturbation importante sur Thalen-Or peut avoir des conséquences sur des stations éloignées : les denrées doivent être produites, conservées, transportées et livrées, et la valeur d'une cargaison dépend donc aussi de sa capacité à arriver au moment nécessaire.



C'est l'une des raisons pour lesquelles les institutions locales cherchent à préserver certaines obligations de neutralité alimentaire : une nourriture indispensable ne devrait pas devenir une arme politique employée sans considération pour les populations. Cela n'empêche pas les conflits commerciaux, car les producteurs doivent être rémunérés, les transporteurs doivent financer leurs opérations, et les communautés ont besoin de réserves. Vous rencontrerez parfois des Mandats liés à ces questions : escorter des semences, protéger un transport, retrouver une cargaison perdue, ou vérifier qu'un approvisionnement n'a pas été volontairement détourné. Vous pensiez que seules les armes pouvaient provoquer des guerres ? Essayez donc de priver une station de ses réserves alimentaires, et vous comprendrez rapidement pourquoi les habitants prennent ces affaires très au sérieux.

Les aliments de luxe

Une chose amusante dans le Haut Noir : un produit parfaitement banal sur son monde d'origine peut devenir un luxe extraordinaire ailleurs. Un fruit cultivé dans les vergers d'Avar-Kharûn peut coûter beaucoup plus cher lorsqu'il faut le transporter vers une installation éloignée, une épice locale peut devenir la spécialité recherchée d'un grand restaurant, les produits marins de Mær-Vaël participent à des traditions culinaires particulières, et certaines cultures provenant des régions froides de Tiræl-Sel possèdent une valeur culturelle importante. Le prestige dépend parfois moins de la rareté absolue que de la difficulté à transporter le produit jusqu'à ceux qui le souhaitent : les habitants riches peuvent payer pour retrouver les saveurs de leur enfance à plusieurs mondes de distance, tandis que les autres apprennent à préparer les ingrédients disponibles.

Je trouve cela assez poétique : une recette devient parfois le souvenir d'une famille, un plat rassemble les voyageurs autour de traditions qu'ils pensaient avoir laissées derrière eux, et une odeur peut vous ramener instantanément dans une cuisine où vous n'avez pas mis les pieds depuis des décennies. Je sais, je deviens sentimentale ; passez-moi le sel.

Manger sur une Nef

Les petites Nefs utilisent principalement des réserves embarquées et des approvisionnements renouvelés aux escales, tandis que les grandes peuvent disposer d'installations de restauration plus élaborées, et certaines possèdent même des espaces de culture. Mais les équipages doivent tenir compte de la conservation des denrées, des besoins physiologiques et de la durée des voyages. Tous les peuples ne possèdent pas le même régime alimentaire : ce qui convient à un Anarim n'est pas automatiquement adapté à un Maïrath, et un transport accueillant plusieurs espèces doit donc prévoir des réserves compatibles avec ses passagers.

Pour une Cellule, je conseille de répartir clairement les responsabilités : qui vérifie les stocks, qui connaît les besoins de chacun, qui décide des achats, et qui possède le droit de toucher à la dernière portion de votre dessert préféré ? Cette dernière question peut sembler insignifiante, mais elle a pourtant provoqué chez moi des réactions que certains ennemis auraient préféré ne jamais découvrir.

Une station bien conçue utilise des systèmes de récupération et de recyclage performants, mais aucun recyclage n'est parfait : les filtres s'usent, des substances doivent être remplacées, des réserves doivent être reconstituées, et certaines opérations entraînent des pertes qu'il faut compenser.

Voilà pourquoi les habitants des petites communautés accordent autant d'importance à la maintenance. Un appareil peut être ancien, couvert de réparations, et posséder une apparence tellement peu élégante qu'aucun riche collectionneur n'accepterait de l'exposer dans son salon, mais tant qu'il fonctionne correctement, il mérite le respect, parce qu'il peut être indispensable.

Le droit à la continuité

Les systèmes vitaux ne sont pas de simples marchandises ordinaires : lorsqu'une communauté dépend d'une infrastructure pour respirer, se chauffer ou s'approvisionner en eau, sa gestion soulève des obligations particulières. Les contrats peuvent définir les responsabilités, les Chartes peuvent reconnaître certaines garanties, et les autorités locales peuvent imposer des mesures destinées à préserver les habitants. Cela ne signifie pas que tous les services sont gratuits, ni que leurs exploitants doivent travailler sans ressources, mais les conséquences d'une interruption peuvent dépasser largement une simple querelle commerciale : une Maison peut réclamer le règlement d'une dette, mais elle ne possède pas nécessairement le droit d'interrompre arbitrairement un système dont dépend la survie d'une population.

Ce genre de conflit peut devenir un Mandat pour une Cellule : une expertise, une médiation, une livraison urgente, une intervention technique. Parfois, il suffit de trouver un composant ; d'autres fois, il faut convaincre deux institutions de coopérer avant qu'il ne soit trop tard ; et dans certaines situations, une petite pièce parfaitement ordinaire vaut davantage que tout le contenu d'une salle au trésor.

Se déplacer

Les distances ont changé de sens

Avaræl possède des transports à plusieurs niveaux : des trains, des véhicules aériens, des voies urbaines, des correspondances, des corridors réservés à certains usages, et des réseaux permettant aux marchandises de circuler sans emprunter systématiquement les mêmes itinéraires que les voyageurs. Les habitants peuvent traverser de grandes distances sans devoir posséder leur propre véhicule, ce qui représente un avantage considérable, mais les réseaux possèdent leurs limites : une fermeture de ligne peut modifier les déplacements de milliers de personnes, un incident technique peut immobiliser une correspondance, et les horaires ne sont pas nécessairement identiques dans tous les secteurs de la métropole.

Le jour local d'Avar-Kharûn dure environ vingt-sept heures et huit minutes, mais les installations industrielles, les services médicaux, les commerces et les transports ne suivent pas tous le même rythme. La ville ne dort jamais complètement, elle change d'activité, et si vous pensez qu'une correspondance manquée est désagréable, essayez donc de manquer le départ d'une Nef dont la prochaine disponibilité ne correspond plus du tout à votre Mandat : vous découvrirez rapidement que le temps est aussi une ressource économique.

L'eau, l'air et l'énergie

Les véritables richesses d'une station

Sur Avar-Kharûn, vous pouvez ouvrir un robinet dans une habitation correctement desservie et